

Гра на кмітливе Викладання тайлів
Від Уве Розенберга для 1-4 гравців.
Гра базується на ідеї Корне Ван Морсела.

НОВА ЛУНА

МІСЯЦЬ-МОЛОДИК



Протягом століть Місяць впливає на життя нашої планети. Він керує припливами та відпливами, змушує людей прокидатися вночі, а його таємниче сяйво змінює колір місячного каменю. Місяць-молодик – це символ нових починань. Кращої години, аби спробувати щось нове і спланувати своє майбутнє, годі шукати. Розробляйте нову стратегію і вміло використовуйте час, який подарує вам Місячне Коло. І нехай ваші рішення будуть мудрими!

ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ

1 Місячне Коло з фазами
Місяця (треком часу)



1 фігурка
Зростаючого
півмісяця



1 правила гри



68 тайлів каменів 4
кольорів (по 17 тайлів
кожного кольору)



84 жетони гравців 4
кольорів (по 21 жетону
кожного кольору)

Спочатку ми ознайомимо вас з правилами гри для 2-4 гравців. Правила одиночної гри можна знайти на сторінці 6.

МЕТА ГРИ

Ваша ціль – першим викласти свої жетони на ваші тайли каменів. Кожен тайл – це місячний камінь, колір якого змінюється в різні фази Місяця. Щоразу, як ви виконуєте завдання на одному зі своїх тайлів, ви можете викласти на нього жетон вашого кольору.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор:

Уве Розенберг

Співавтор:

Корне Ван Морсел

Ілюстратор:

Лукас Сігмон

Оформлення:

Клеменс Франц | atelier198

Виробництво:

Ларс Фрауенрат

Редагування та підтримка:

Кедді Арендт, Майкл Шмітт

Українська локалізація

Головний редактор:

Володимир Янчарін

Перекладач:

Антон Мінаков

Коректори:

Степан Бобошко, Тетяна Орлова,

Тетяна Рижикова

© 2020

Видавництво

Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21

10245 Berlin, Germany

www.edition-spielwiese.de

Ексклюзивний

дистриб'ютор на

території України: ТОВ
«ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС».

м. Дніпро, вул. Маршала

Малиновського, 22/57

www.games7days.com



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Покладіть Місячне Коло у центрі столу так, аби всі гравці могли до нього дотягнутися. Трек часу показує 12 фаз Місяця. Першою фазою циклу є Місяць-молодик в золотій рамці.

Покладіть фігурку Зростаючого півмісяця до виїмки над Місяцем-молодиком. В процесі гри фігурка просуватиметься вперед за годинниковою стрілкою, відтворюючи місячний цикл. Інструкцію зі складання фігурки можна знайти на жовтому боці нижньої частини коробки.

Покладіть усі тайли каменів долілиць і перемішайте, а потім розташуйте горілиць по 1 випадковому тайлу до кожної з 11 виїмок. Візьміть решту тайлів, розділіть їх на будь-яку кількість стосів і розташуйте поруч із Місячним Колом.

Оберіть колір і візьміть 21 жетон свого кольору.

Увага: якщо ви граєте у Місяць-молодик вперше, ми радимо зменшити кількість жетонів. Для гри втрьох візьміть 18 жетонів замість 21. Для гри вчотирьох візьміть 16 жетонів.

Тепер визначимо початковий порядок ходу. Гравець, який сьогодні прокинувся пізніше за всіх, бере по одному жетону кожного кольору та затискає їх в кулаці. Не дивлячись на жетони, гравець кладе їх по черзі, один на одного, формуючи стос. Цей стос жетонів кладуть на позначку Місяця-молодика.



ПОРЯДОК ХОДУ

Увага: хід не передається за годинниковою стрілкою!

Порядок ходу визначається розташуванням жетонів на треку часу. Жетони рухатимуться від Місяця-молодика вперед за годинниковою стрілкою.

Завжди ходить той гравець, чий жетон розташовано позаду інших. Місяць сприяє тим, хто не поспішає і ощадливо витрачає очки часу! Якщо на одній ділянці треку є кілька жетонів, то ходитиме гравець, чий жетон розташований зверху.



ТАЙЛИ КАМЕНІВ

Усі тайли розподілено на чотири кольори: червоний, синій, бірюзовий і жовтий.

У верхньому лівому кутку тайла розташовано число від 1 до 7. Воно показує очки часу, які ви витрачаєте, щоб узяти тайл і розмістити його до своєї ігрової зони. В інших кутках

розташовуються завдання, кількість яких може коливатися від 0 до 3. Вони показують скільки тайлів каменів і якого кольору необхідно розмістити поруч з тайлом, щоб виконати завдання.

Увага: дозволяється викладати тайли, колір яких не відповідає жодному з завдань на сусідніх тайлах. Зазвичай так не рекомендується робити, але ж Місяць – химерне світило, і тому такої ситуації буде важко уникнути.



ХІД ГРИ

В процесі гри ви берете тайли з Місячного Кола і розміщуєте їх у своїй ігровій зоні, намагаючись виконати завдання на ваших тайлах.

Яким чином брати тайли?

Ви берете тайли з виїмок на Місячному Колі. В свій хід ви можете взяти один з трьох тайлів, які розташовуються після фігурки Зростаючого півмісяця за годинниковою стрілкою. Виїмки без тайлів не враховуються. Взявши тайл, виставте фігурку Зростаючого півмісяця на ділянку, що звільнилася.

Увага:

- у свій хід ви зобов'язані взяти тайл
- якщо ви взяли тайл, його відразу потрібно викласти до своєї ігрової зони. Не можна взяти тайл і викласти його потім

Як заповнювати тайлами виїмки?

Якщо на початку вашого ходу на Місячному Колі залишився лише **один або два тайла**, ви **можете** взяти тайли зі стосів і заповнити ними всі порожні виїмки.

Першою заповнюється виїмка, яка є найближчою до фігурки Зростаючого півмісяця за годинниковою стрілкою. Після цього заповнюється наступна за годинниковою стрілкою виїмка і так далі.

Якщо на початку вашого ходу на Місячному Колі **не залишилось жодного тайла**, ви **зобов'язані** заповнити всі порожні виїмки. Якщо тайлів у стосах недостатньо, заповніть виїмки наскільки це можливо.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, якщо будь-якому гравцеві вдається розмістити всі свої жетони на своїх тайлах. Цей гравець стає переможцем. Гра також завершується, якщо учасник не може взяти тайл, оскільки вони закінчилися. У цьому випадку перемагає гравець з найменшою кількістю жетонів у запасі.

Як переміщувати жетони по треку часу?

Щоразу, коли ви берете тайл, ви повинні перемістити свій жетон вперед треком часу на кількість ділянок, яка відповідає числу на тайлі. Завжди переміщуйте жетон **за годинниковою стрілкою**. Якщо ви зупинилися на зайнятій ділянці, покладіть свій жетон **зверху** жетонів інших гравців.

Не забувайте: завжди ходить той гравець, чий жетон розташований позаду інших. Якщо кілька жетонів опиняються на одній і тій самій ділянці, ходитиме гравець, чий жетон лежить зверху.

Коли ви можете розміщувати жетони на своїх тайлах?

Щоразу, коли ви виконуєте завдання на тайлі, ви можете викласти на нього жетон з особистого запасу. Оскільки тайли можуть містити до трьох завдань, ви можете розмістити на них стільки жетонів свого кольору, скільки на них є завдань. У такий спосіб камені змінюють свій колір під впливом Місяця, а ви наближаєтеся до перемоги.

Увага: кожен тайл можна використовувати для будь-якого завдання, якщо виконуються правила сусідства (див. приклади 4 і 8). Тому не важливо, що завдання більше не можна розпізнати після того, як ви їх накрили. Не забувайте закривати жетонами виконані завдання. Однак, якщо ви виявили в себе чи в суперників завдання, які було виконано, але не закрито, зробіть це або підкажіть їм.

Решта призових місць залежить від кількості жетонів у запасі. Чим менше жетонів, тим краще.

У разі нічиєї перемагає гравець, який має ходити наступним.

Як викласти тайл?

Викладіть перед собою перший тайл, який ви взяли. Надалі розміщуйте один тайл по горизонталі або по вертикалі поруч з будь-яким раніше викладеним тайлом. Тайли завжди треба класти кольоровою стороною догори.

Увага:

- кожен гравець викладає тайли до власної ігрової зони. Тому переконайтеся, що на столі вдосталь місця
- не має значення, яким чином ви повертаєте тайл, коли викладаєте його. Але найкраще викладати їх так, щоб число було зверху ліворуч

Числа на тайлах

Щоразу, коли ви берете тайл, число в лівому верхньому кутку показує, на скільки ділянок вам необхідно пересунути свій жетон треком часу. Менші числа менше просувають ваш жетон вперед і потенційно дозволяють вам виконати більше дій. Якщо ділянка, на яку ви повинні пересунути свій жетон, зайнята, покладіть жетон **зверху жетонів**, які там є.

Завдання

Тайли можуть містити до трьох завдань. Завдання розташовано в трьох інших кутках тайла. Кожне завдання зараховується окремо і може включати від 1 до 4 кольорів. Завдання виконано, якщо вказані на ньому кольори є серед кольорів чотирьох сусідніх тайлів у потрібній кількості. Сусідними вважаються лише тайли, які розташовані **горизонтально чи вертикально**.

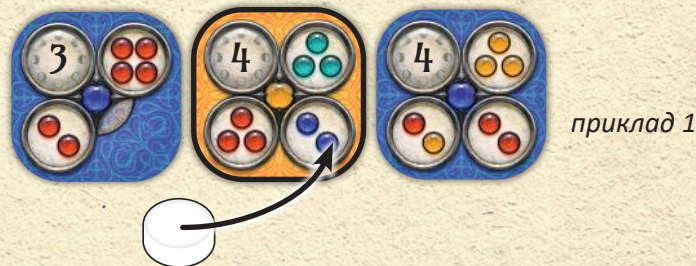
Також звертаємо вашу увагу на один важливий момент. Колір сусіднього тайла зараховується більше одного разу, якщо він сусідствує з тайлом такого самого кольору. Цю дію можна застосувати до кожного сусіднього тайла за бажанням: підрахуйте всі суміжні тайли того самого кольору, що розташовані горизонтально та/чи вертикально.

Усі ці тайли допоможуть вам виконати завдання, якщо хоча б один з них займає місце поруч із тайлом завдання. Але колір тайла, на якому позначено завдання, **не зараховується!**

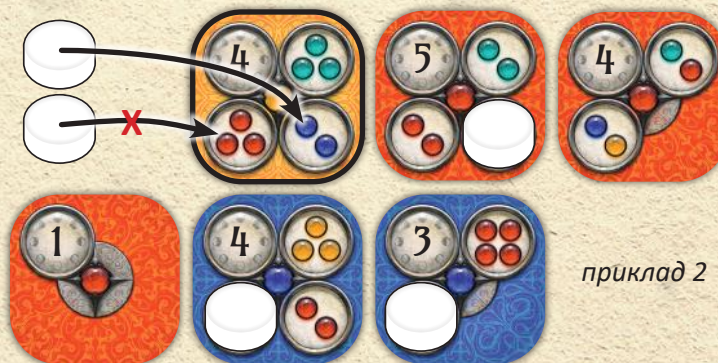
Увага: розташування кольорів у завданні не має значення. Відповідні кольори в потрібній кількості – це єдине, що є необхідним для виконання завдання.

Приклади виконання завдань:

У жовтого тайла поміж інших завдань є завдання «2 синіх». Це завдання можна виконати за допомогою двох синіх тайлів, обидва з яких є суміжними з жовтим тайлом (приклад 1), а також за допомогою двох суміжних синіх тайлів, з яких лише один є суміжним до жовтого тайла (приклад 2). Приклад 2 також показує, що в грі діагональне сусідство не зараховується. Тому завдання «3 червоних» на жовтому тайлі у прикладі 2 неможливо виконати.



приклад 1



приклад 2

Приклад 3 показує як два завдання можна виконати за допомогою одного тайла. Цього разу йдеться про жовтий тайл. Кожне виконане завдання накривається жетоном з особистого запасу. Чим більше число на тайлі, тим **простіше виконати різні його завдання**.



приклад 3

Приклад 4 показує тайл з числом 7, завдання якого можна виконати за допомогою лише трьох тайлів.



приклад 4

В ідеальному випадку тайли «допомагають» один одному виконувати різні завдання. Приклад 5 показує, що двом тайлам не потрібні інші тайли, аби виконати по одному завданню на кожному з них. У прикладі 6 до них додаються два жовтих тайла, що дозволяють виконати завдання «2 жовтих» на кожному з тайлів.



приклад 5



приклад 6

Увага: пам'ятайте, що колір тайла, на якому розташовано завдання, не зараховується. Щоб виконати завдання тайла з числом 2 в прикладі 7, потрібно щонайменше 4 додаткових червоних тайла. Буде ідеально, якщо вам вдасться помістити два тайла з числом 2 до своєї ігрової зони, так само, як це показано у прикладі 7, тому що вони «допомагають» один одному.

Увага: завдання не залежать одне від одного (дивись також приклад 4)! Тому чотири червоних тайла у прикладі 8 одночасно виконують обидва завдання на синьому тайлі – «2 червоних» і «4 червоних».



приклад 7



приклад 8

ОДИНОЧНА ГРА

Одиночна гра триває близько 15 хвилин і складається з двох фаз. Гра відбувається за тими самими правилами, що й звичайна, але з деякими відмінностями. Візьміть жетони одного кольору та розділіть їх на дві стопки: 8 в одній і 13 у іншій. Розмістіть фігурку Зростаючого півмісяця у виїмку над фазою Місяця-молодика.

Заповніть у звичний спосіб 11 виїмок випадковими тайлами, виклавши їх горлиць. Так само, як і в звичайній грі, ваш вибір обмежується першими трьома тайлами, що розташовуються після фігурки Зростаючого півмісяця за годинниковою стрілкою.

В одиночному режимі ви **не викладаєте жетон на трек**, але відмічаєте очки часу, які витратили. **Чим менше очок ви витратите, тим краще буде ваш результат.**

У *першій фазі* ви берете тайл і викладаєте на його місце фігурку Зростаючого півмісяця. Ви **не переміщуєте жетон по треку часу**, а просто берете один тайл за одним і виконуєте їхні завдання. В одиночній грі ви **не можете заповнювати тайлами порожні виїмки за класичними правилами.**

Ваша мета у *першій фазі* – викласти 8 жетонів меншої стопки на тайли і витратити якомога менше очок часу. Щойно ви зробите це, підрахуйте загальну суму чисел на тайлах у вашій ігровій зоні та запишіть це значення. Тайли, що лежать у виїмках, залишаються на своїх місцях. Заповніть порожні виїмки новими тайлами. У *другій фазі* ви намагаєтеся викласти жетони більшої стопки.

Увага: в першій фазі ви можете продовжувати брати тайли і розміщувати їх після того, як виклали всі 8 жетонів. У короткостроковій перспективі це має один недолік – ви збільшуєте загальну суму чисел і витрачаєте більше очок часу. З іншого боку, в другій фазі ви зможете «швидше» та ефективніше викласти всі 13 жетонів, оскільки перед вами та у виїмках буде більше тайлів.

Виклавши всі жетони, підрахуйте суму чисел на тайлах в своїй ігровій зоні та запишіть. Додайте це значення до того, яке ви отримали в першій фазі, – це число буде вашим остаточним результатом. Чим воно менше, тим краще.

Гра також закінчується, якщо у другій фазі на Місячному Колі закінчилися тайли.

Коментарі:

- спробуйте набрати менше 100 очок. Буде доволі непросто викласти всі жетони, адже гравцеві доводиться мати справу з меншим різноманіттям тайлів
- нагадаємо, що в одиночній грі ви не можете заповнювати тайлами порожні виїмки за класичними правилами, коли на треку є лише один або два тайла, чи не залишилося жодного. Це ускладнює виконання завдань, адже певний колір може траплятися дуже рідко чи взагалі бути відсутнім. Схоже, що сам Місяць кидає вам виклик!

Увага:

- якщо в першій фазі ви взяли і розмістили всі 11 тайлів, які були викладені на початку, але не змогли викласти на них всі 8 жетонів, додайте по 10 очок часу за кожен жетон, який ви не змогли викласти в цій фазі. Після цього заповніть усі виїмки Місячного Кола і переходьте до другої фази
- якщо в другій фазі ви взяли і розмістили всі тайли, але не змогли викласти на них 21 жетон, додайте 10 очок часу за кожен жетон, який ви не змогли викласти в цій фазі. Після цього гра закінчується

Тут ви можете скачати аркуш для підрахунку очок:

games7days.com/download/VP_table.jpg



Примітки автора

Ця гра була натхненна грою «Парк Менеджер», яку голландське видавництво Swali випустило в 2016-му році. На відміну від «Місяця-молодика» тайли в грі Корнє Ван Морсела мають максимум одне завдання і кількість очок за його виконання залежить від рівня складності. У «Місяці-молодику» завдання різної складності вимагають різного «часу» для їх виконання, що також впливає на порядок ходу. Висловлюючи подяку за це натхнення, я оголошую Корнє Ван Морсела своїм співавтором і надаю йому права як такі. Моя щира подяка Лукасу Сігмону за чудові ілюстрації та Ларсу Фрауенрату за організацію виробництва. Хочемо також подякувати Тімону Розенбергу, Марей Зілка, Мальте Фрігу та багатьом чудовим відвідувачам Berlin Con 2019 за тестування гри. Вся команда висловлює особливу подяку Кедді Арентдт, адже саме вона вигадала назву для гри, і це був не єдиний її внесок у цей проект.