

Un jeu d'Uwe Rosenberg
pour 1 à 4 joueurs.
Selon une idée originale
de Corné van Moorsel.

NOVA LUNA

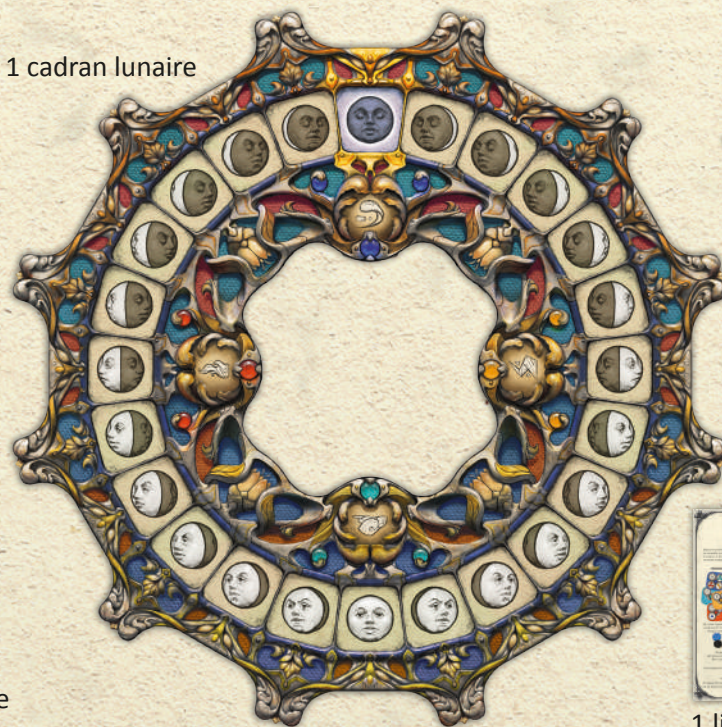


Depuis la nuit des temps, la vie sur Terre est influencée par la Lune. Elle agit sur les marées et son aura vous empêche parfois de fermer l'œil. La nouvelle lune, en particulier, est un symbole de renouveau. Elle indique le moment idéal pour lancer de nouveaux projets et penser à l'avenir. C'est de cela qu'il est question dans **Nova Luna**. Dans ce jeu abstrait, vous devrez planifier vos choix futurs et développer une nouvelle stratégie afin de composer au mieux avec ce que le cadran lunaire a à vous offrir. Faites preuve de sagesse dans vos choix !

MATÉRIEL



1 cadran lunaire



1 pion Lune

68 tuiles reparties en 4
couleurs (17 tuiles de
chaque couleur)



84 jetons
(21 jetons de chacune
des 4 couleurs)



1 livret de règles

C'est d'abord la règle pour 2 à 4 joueurs qui est expliquée. Vous trouverez la règle solo en page 6.

BUT DU JEU

À chaque fois que vous accomplissez un objectif d'une de vos tuiles, vous y posez un jeton. Votre but est de poser tous vos jetons avant les autres.

CREDITS

Auteur : Uwe Rosenberg
Co-auteur : Corné van Moorsel
Illustrateur : Lukas Siegmon
Maquette : Klemens Franz | atelier198
Réalisation : Lars Frauenrath
Edition et soutien : Michael Schmitt



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



**Blackrock
GAMES**

Distribution:
Blackrock Games
10, rue des Pâles
63540 Romagnat, France
www.blackrockgames.fr

MISE EN PLACE

Posez le cadran lunaire au milieu de la table, de manière à ce que tout le monde puisse y accéder. Les douze espaces ménagés dans le pourtour extérieur du cadran constituent la piste de sélection.

Placez le pion Lune dans l'emplacement doré de la piste de sélection, au-dessus de la nouvelle lune.

Mélangez toutes les tuiles faces cachées. Posez aléatoirement une tuile face visible dans chacun des 11 emplacements vides. Les tuiles restantes sont placées (faces cachées) en plusieurs piles à proximité du cadran lunaire.

Choisissez une couleur et prenez les 21 jetons correspondant.

Remarque : Pour votre première partie de *Nova Luna*, nous vous recommandons de réduire le nombre de jetons. Pour trois joueurs, utilisez 18 jetons au lieu de 21. Pour quatre joueurs, utilisez 16 jetons au lieu de 21.

Déterminez l'ordre de début de partie. Pour ce faire, chaque joueur·se pose un jeton de sa réserve au milieu de la table. Sans regarder, tirez alors les jetons un à un. Constituez une pile avec les jetons, dans l'ordre où ils ont été tirés (le premier tiré au bas de la pile, le dernier tiré au sommet). Posez cette pile sur la case « nouvelle lune » du cycle lunaire.



ORDRE DU TOUR

Remarque : *Nova Luna* ne se joue pas dans le sens des aiguilles d'une montre !

Les jetons disposés le long du cycle lunaire indiquent, à tout moment, l'ordre du tour. Le tour de jeu revient toujours à la personne

dont le jeton se trouve le plus en arrière sur le cycle lunaire. Si cette dernière position est partagée par plusieurs jetons, le tour de jeu va à la personne dont le jeton se trouve au sommet de la pile.



LES TUILES

Toutes les tuiles se présentent de la même manière.

Elles existent en 4 couleurs : rouge, bleu, turquoise et jaune.

Dans le coin supérieur gauche de chaque tuile figure un chiffre (de 1 à 7) indiquant le nombre de cases à parcourir sur le long du cycle lunaire pour prendre et poser cette tuile.



Dans les autres coins sont indiquées des objectifs (0 à 3 objectifs, selon la tuile) que vous pourrez accomplir en posant d'autres tuiles. **Afin de mener à bien ces objectifs**, faites correspondre la couleur des tuiles adjacentes aux couleurs requises par l'objectif.

Remarque : Il est autorisé de poser une tuile dont la couleur ne correspond à aucun des objectifs. Ce n'est généralement guère rentable, mais ne peut pas toujours être évité.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tout au long de la partie, vous allez prendre des tuiles à partir du cadran lunaire pour les disposer face à vous, de manière à accomplir vos tâches.

Prendre une tuile

A chaque tour, vous devez prendre une tuile figurant dans *la piste de sélection* autour du cadran lunaire. Vous devez prendre **une des trois tuiles suivant le jeton Lune**, dans le sens horaire. Les espaces vides ne sont pas comptés. Déplacez ensuite le pion *Lune* dans l'espace vide d'où vous venez de prendre votre tuile.

Remarque :

- Chaque tuile que vous prenez doit être posée immédiatement. Vous ne pouvez pas la garder pour plus tard, ni renoncer à la poser.
- Vous devez prendre une tuile à chacun de vos tours.

Remplir la *piste de sélection*

Si, au début de votre tour, il ne reste qu'**une ou deux** tuile(s) dans la *piste de sélection*, vous **pouvez** remplir chaque espace vide avec une tuile tirée au hasard. Piochez ces tuiles dans les piles composées des tuiles inutilisées et posez-les, faces visibles, le long de la *piste de sélection*. Remplissez les espaces vides dans le sens horaire, en commençant par le plus proche après le pion *Lune*.

S'il ne reste **aucune tuile** dans la piste de sélection au début de votre tour, vous **devez** remplir les espaces vides. Dans ce cas aussi, commencez par l'espace le plus proche du pion *Lune* dans le sens horaire et continuez de remplir les espaces dans le même sens à partir de là.

S'il ne reste pas assez de tuiles, remplissez la *piste de sélection* autant que possible.

Avancer son jeton

A chaque fois que vous prenez une tuile, vous devez faire avancer votre jeton le long du *cycle lunaire* du nombre de cases indiqué sur la tuile (coin supérieur gauche). Avancez toujours **dans le sens horaire**. Si vous terminez sur une case déjà occupée, posez votre jeton au-dessus du/des jeton(s) adverse(s).

N'oubliez pas : c'est toujours à la personne la plus en arrière de jouer. Si plusieurs joueur-se-s se partagent cette dernière place, le tour va à la personne dont le jeton se trouve **au sommet de la pile**.

Poser des jetons sur ses tuiles

Lorsque vous terminez un objectif (voir plus bas), vous pouvez poser un jeton de votre réserve sur celle-ci. Puisque certaines tuiles proposent jusqu'à trois objectifs, il vous est possible de poser jusqu'à trois jetons sur une tuile.

Remarque :

- Une tuile peut être utilisée pour plusieurs objectifs, pour peu que les règles de proximité soient respectées (voir exemples 4 et 8). Dès lors, peu importe si la tâche n'est plus visible après qu'elle a été effectuée.

Poser ses tuiles

Posez la première tuile que vous acquérez face à vous. Ensuite, vous devrez placer chacune de vos nouvelles tuiles de manière **adjacente horizontalement ou verticalement** à une tuile déjà posée. Les tuiles sont toujours posées faces visibles.

Remarque :

- Prévoyez suffisamment d'espace devant vous pour disposer toutes vos tuiles.
- L'orientation des tuiles n'a aucune importance. Il est donc plus simple de respecter le sens de lecture, avec le chiffre en haut à gauche.

Le chiffre

Lorsque vous prenez une tuile, le chiffre indiqué dans le coin supérieur gauche indique de combien de cases vous devez avancer votre jeton le long du *cycle lunaire*. Les valeurs les plus basses peuvent ainsi éventuellement vous permettre de jouer plusieurs fois d'affilée. Si la case où vous devez poser votre jeton est déjà occupée, posez-le **au-dessus de la pile**.

Les objectifs

Chaque tuile propose entre 0 et 3 objectifs. Ces objectifs figurent dans les coins des tuiles et sont indépendants les uns des autres. Chaque tâche requiert 1 à 4 couleurs. Un objectif est validé si les couleurs qu'il requiert correspondent aux couleurs des tuiles **adjacentes verticalement ou horizontalement**, dans le nombre d'exemplaires requis par l'objectif.

Important : la couleur d'une tuile compte double si cette tuile est adjacente à une tuile de la même couleur. Cela peut être répété : vous pouvez additionner toutes les tuiles adjacentes (verticalement ou horizontalement) **de la même couleur**. Toutes ces tuiles pourront être comptabilisées pour la validation d'un objectif, à condition qu'une d'elles au moins soit adjacente à la tuile de l'objectif. Notez que la couleur de la tuile de l'objectif ne compte **jamais** pour cet objectif. !

Remarque : L'agencement des couleurs autour de l'objectif n'a aucune importance. Tout ce qui compte est de rassembler les bonnes couleurs dans les proportions requises.

Exemples

La tuile jaune propose notamment l'objectif « 2x bleu ». Cet objectif peut être réalisé en posant deux tuiles bleues, chacune adjacente à la tuile jaune (exemple 1), mais aussi avec deux tuiles bleues adjacentes dont une seule est adjacente à la tuile jaune (exemple 2). L'exemple 2 montre en outre que **les tuiles adjacentes diagonalement ne comptent pas**. Pour cette raison, l'objectif « 3x rouge » **n'a pas été atteint**.



Exemple 1



Exemple 2

L'exemple 3 montre comment deux objectifs peuvent être complétés en même temps sur une tuile. Chaque objectif validé est alors recouvert d'un jeton. **Plus le chiffre figurant sur une tuile est élevé, plus les objectifs qui s'y trouvent sont faciles à réaliser.**



Exemple 3

L'exemple 4 montre une tuile « 7 » dont les trois objectifs peuvent être atteints avec seulement 3 tuiles.



Exemple 4

Idéalement, les tuiles interagissent les unes avec les autres afin de mener à bien les objectifs. L'exemple 5 montre comment deux tuiles suffisent pour valider réciproquement un objectif sur chacune d'elles. Dans l'exemple 6, l'ajout de tuiles permet de réaliser deux objectifs « 2x jaune ».



Exemple 5



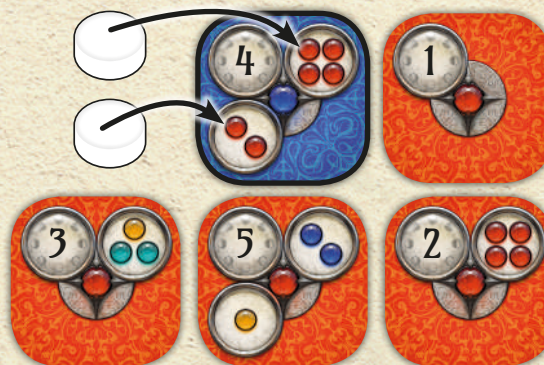
Exemple 6

Remarque : N'oubliez pas que la couleur de la tuile sur laquelle se trouve l'objectif ne compte pas. Afin de réaliser l'objectif figurant sur la tuile rouge « 2 » de l'exemple 7, au moins 4 autres tuiles rouges sont nécessaires. Ici, l'utilisation d'une seconde tuile rouge « 2 » est idéale : cela permet de valider deux objectifs simultanément.

Remarque : Les objectifs sont indépendants les uns des autres (voir aussi exemple 4). Dès lors, les quatre tuiles rouges de l'exemple 8 permettent à la fois de valider l'objectif « 2x rouge » et l'objectif « 4x rouge » figurant sur la tuile bleue.



Exemple 7



Exemple 8

FIN DE PARTIE

Dès qu'un-e joueur-se parvient à poser tous ses jetons sur ses tuiles, il/elle remporte la partie et le jeu se termine.

La partie peut également se terminer s'il ne reste plus de tuiles à piocher et que la *piste de sélection* est vide. Dans ce cas, la victoire va à la personne qui a posé le plus de jetons sur ses tuiles.

Les places suivantes sont déterminées en fonction du nombre de jetons qu'il vous reste en fin de partie : moins il reste de jetons, mieux c'est. En cas d'égalité, la victoire va à la personne qui aurait été la prochaine à jouer si la partie s'était poursuivie.

MODE SOLO

Une partie de **Nova Luna** en mode solo dure approximativement 15 minutes. Toutes les règles du mode multijoueur s'appliquent, à quelques exceptions près :

Prenez tous les jetons d'une couleur et formez deux piles. Une pile sera constituée de 8 jetons et l'autre de 13 jetons. Inutile de poser un jeton sur le cycle lunaire dans ce mode de jeu.

Placez le pion *Lune* dans l'emplacement doré de la *piste de sélection*, au-dessus de la nouvelle lune.

Remplissez les 11 emplacements vides de la *piste de sélection* avec des tuiles tirées aléatoirement. Comme en mode multijoueur, vous pouvez choisir une tuile parmi les 3 qui suivent le pion *Lune* dans le sens horaire. Prenez ces tuiles l'une après l'autre **sans avancer** de la valeur indiquée sur le cycle lunaire. Votre but est de poser rapidement les 8 jetons constituant la petite pile sur des tuiles que vous aurez posées. Lorsque ce sera chose faite, additionnez les valeurs indiquées sur toutes vos tuiles et prenez note de cette somme. Remplissez ensuite les espaces vides de la *piste de sélection*.

Dans la seconde phase du jeu, continuez de prendre des tuiles afin de poser les jetons qu'il vous reste.

Au terme de la seconde phase, additionnez à nouveau les valeurs de toutes vos tuiles et notez ce total. Votre score final est la somme des deux valeurs dont vous avez pris note. Votre but est d'atteindre le score le plus bas possible.

- Essayez de totaliser moins de 100 points. Poser tous vos jetons constitue un véritable défi, car vous devrez composer avec le hasard du tirage des tuiles.
- Vous ne pouvez pas changer les tuiles de la *piste de sélection*. Cela peut s'avérer particulièrement épineux si une couleur est très rare, voir absente. Voyez cela comme un challenge !

Remarque :

- Durant la première phase, s'il vous est impossible de placer vos 8 jetons après avoir posé les 11 tuiles disponibles, comptez 10 points supplémentaires pour chaque jeton manquant. Remplissez ensuite la *piste de sélection* et commencez la phase 2.
- Durant la seconde phase, s'il vous est impossible de placer vos 21 jetons après avoir posé toutes les tuiles disponibles, comptez 10 points supplémentaires pour chaque jeton manquant. Ensuite, la partie se termine.

Remarque :

- Dans la première phase du jeu, vous avez le droit de prendre davantage de tuiles que nécessaire pour poser vos 8 premiers jetons. Cette opération est désavantageuse car elle peut faire diminuer votre score. Toutefois, cela peut vous aider à poser tous vos jetons par la suite, en vous permettant de compléter la piste de sélection avec plus de tuiles avant la seconde phase.