

Nova Luna - KSR

68 Plättchen in 4 Farben mit Zeitkosten (1 - 7) zeigen je 0 - 3 Aufgaben im Kreis, die durch Anlegen weiterer Plättchen erfüllt werden können. Eine Aufgabe ist erfüllt, wenn die Farben angrenzender Plättchen (nicht diagonal) zu den Farben der Aufgabe passen.
Jede Plättchen-Farbe kommt 17-mal vor.

Beispiel für 1 Aufgabe:



An das Plättchen mit dieser Aufgabe müssen zur Erfüllung 3 Plättchen in roter Farbe angrenzen.

Spielreihenfolge: Es ist immer dran, wer am weitesten hinten auf der Mondlaufbahn liegt.
Patt: Beteiligter oben im Stapel ist am Zug.

Ablauf eines Zuges:

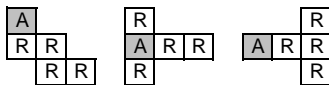
1) Genau 1 Plättchen ziehen:

- ◆ Liegen zu Beginn Deines Zuges jetzt nur 1 - 2 Plättchen an der Auswahlbahn, DARFST Du alle leeren Felder mit je 1 zufällig gezogenen Plättchen auffüllen. Begonnen wird beim ersten freien Feld im Uhrzeigersinn nach der Mondfigur.
Liegt aber zu Beginn Deines Zuges gar kein Plättchen an der Auswahlbahn, MUSST Du alle leeren Felder auffüllen, genauso wie zuvor erklärt.
- ◆ Du nimmst (MUSS) 1 Plättchen aus den 3 im Uhrzeigersinn nächsten Plättchen vom Standpunkt der Mondfigur aus betrachtet. Felder ohne Plättchen werden nicht mitgezählt.
- ◆ Dann setzt Du die Mondfigur auf das Feld, von dem Du das Plättchen genommen hast. Dein erstes Plättchen legst Du einfach vor Dich aus (Aufgaben offen). Jedes weitere Plättchen muss an schon ausliegende eigene Plättchen irgendwo waagrecht/senkrecht angelegt werden.
- ◆ Ziehe Deine Scheibe auf der Mondlaufbahn um 1 - 7 Felder im Uhrzeigersinn vor, gemäß der Angabe links oben auf dem neuen Plättchen.

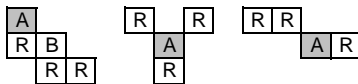
2) Ggf. Aufgabe(n) erfüllen:

- ◆ Jedes Plättchen kann für jede Aufgabe herangezogen (verwendet werden), also mehrfach. **ERFÜLLT** = Alle Farben in einem Kreis des Plättchens finden sich als Farbe auf angrenzenden Plättchen wieder. Die Farbe des Plättchens mit der zu erfüllenden Aufgabe zählt nicht mit.
- ◆ Alle waagrecht und/oder senkrecht an das Aufgaben-Plättchen (die Position der Aufgabe auf dem Plättchen spielt keine Rolle) angrenzende Farben von Plättchen zählen, ggf. auch in einer Kette gleicher Farbe verbundene Plättchen.
- ◆ Zur Markierung einer erfüllten Aufgabe legst Du 1 Deiner Scheiben auf die Aufgabe.

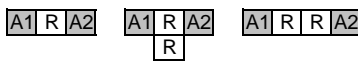
Beispiele:



Hier wäre jeweils die Aufgabe erfüllt, 4-mal an ROT anzugrenzen.



Hier wäre nur die Aufgabe erfüllt, 1-mal an ROT anzugrenzen.



je 1-mal je 2-mal je 2-mal

Die roten Plättchen können für beide Aufgaben (A1, A2) jeweils genutzt werden.

A = Aufgaben-Plättchen, R = Rotes Plättchen, B = Blaues Plättchen

Spielende:

Sofort, sobald ein Spieler alle seine Scheiben auf Aufgaben platziert hat, hat er gewonnen.
ODER: Ein Spieler kann kein Plättchen mehr nehmen. Wer nun die wenigsten Scheiben übrig hat, ist der Gewinner. Patt: Es ist der Beteiligte im Vorteil, der früher an der Reihe wäre, wenn man das Spiel fortsetzen würde.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.01.20