



Telegram
funtimesgames

Instagram
funtimes_gamemaker

ماه‌نو

باز تولید بازی

NOVA LUNA



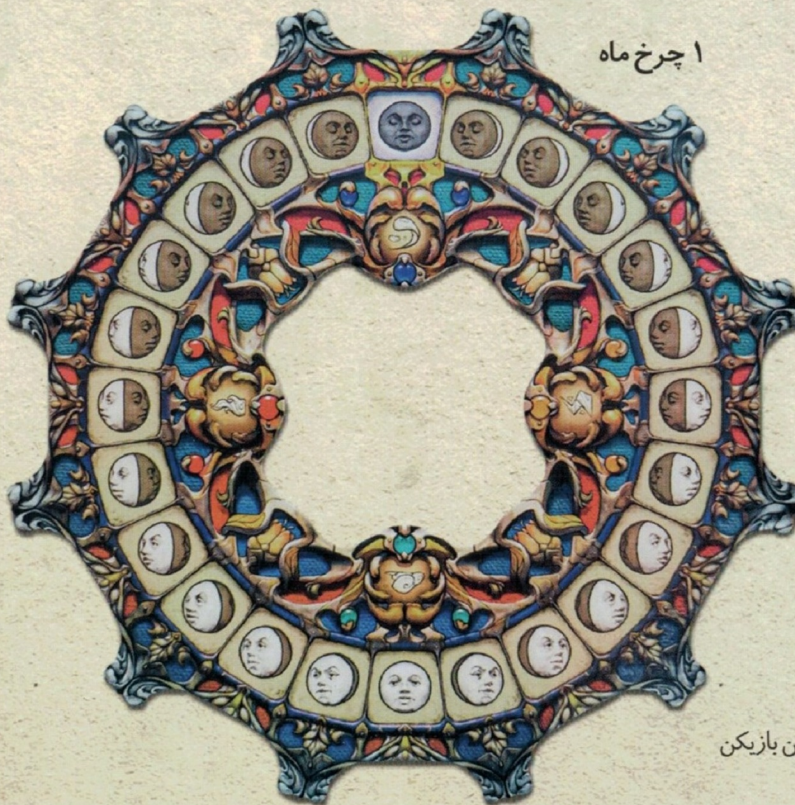
طراح بازی "اووه روزنبرگ" برای ۱ تا ۴ بازیکن بر مبنای ایده‌ای از "کورنی ون مورسل"

"نوا لونا" یا "ماه نو" بازی ایجاد پیوستگی است. در هر دور از این بازی، باید بهترین کاشی را انتخاب کرده و بر مبنای ذخیره‌ی کاشی‌های "چرخ ماه" - که لحظه به لحظه رو به کاهش است - برای آینده برنامه‌ریزی کنید. با هر بار نو شدن ماه، شما نیز باید بر مبنای آنچه که چرخ ماه در اختیار تان می‌گذارد، استراتژی خود را بهبود ببخشید. راه خود را برای ایجاد "هم‌افزایی" بین کاشی‌ها پیدا کرده و بازی را ببرید. هوشمندانه تصمیم بگیرید!

اجزاء بازی



۶۸ کاشی در ۴ رنگ مختلف
(۱۷ کاشی از هر رنگ)



۱ چرخ ماه



۱ نشانگر ماه



۸۴ توکن در ۴ رنگ مختلف
(۲۱ توکن از هر رنگ؛ یک توکن به عنوان توکن بازیکن و ۲۰ توکن به عنوان توکن‌های هدف)

می‌توانید قوانین بازی‌های ۲ تا ۴ نفره را در صفحات ۲ تا ۵ و قوانین بازی تک نفره را در صفحه‌ی ۶ بخوانید.

هدف بازی

هر بار که یکی از اهداف یکی از کاشی‌های خود را محقق کردید، یک توکن هدف، روی هدف محقق شده‌ی آن کاشی می‌گذارید. اولین نفری که بتواند همه‌ی ۲۰ توکن خود را روی کاشی‌هایش بگذارد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

آماده‌سازی

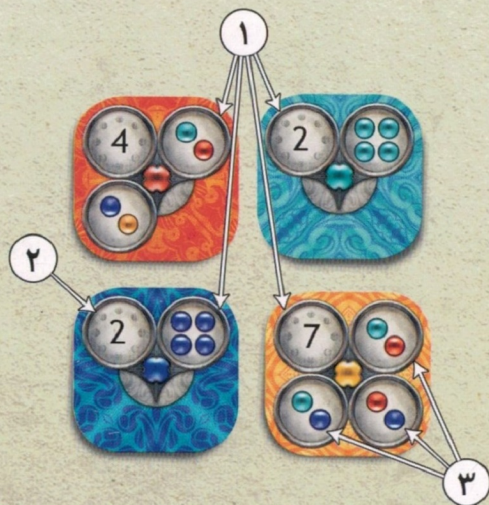


- (۱) "چرخ ماه" را در وسط محوطه‌ی بازی بگذارید.
- (۲) نشان گر را در فضای خالی بالای منطقه‌ی طلایی، در سمت بیرونی ردیف انتخاب (بالای ماه نو) بگذارید.
- (۳) کاشی‌ها را -به پشت- بُر زده و در هر کدام از ۱۱ فضای باقی‌مانده‌ی چرخ ماه، یک کاشی -به رو- بگذارید.
- (۴) با کاشی‌های باقی‌مانده، چند ستون کاشی تشکیل بدهید و آن‌ها را -به پشت- در کنار چرخ ماه بگذارید.
- (۵) هر بازیکن یکی از رنگ‌ها را انتخاب کرده و ۲۱ توکن آن رنگ را برای خود بر می‌دارد.

نکته‌ی مهم: اگر اولین باری است که "ماه نو" بازی می‌کنید، بهتر است که با تعداد توکن کم‌تری بازی کنید. اگر ۳ نقره بازی می‌کنید، با ۱۸ توکن و اگر ۴ نقره بازی می‌کنید، با ۱۶ توکن (به جای ۲۱ توکن) بازی کنید.

- (۶) ترتیب اولیه‌ی نوبت‌ها را مشخص کنید. برای این کار، هر بازیکن، یکی از توکن‌های خود را در وسط محوطه‌ی بازی می‌گذارد؛ بازیکنی که "شب‌ها از همه دیرتر می‌خوابد"، با چشم‌های بسته، شروع به برداشتن توکن‌ها می‌کند. این توکن‌ها را مثل یک ستون روی هم بچینید؛ توکنی که اول برداشته شده، در زیر ستون و توکنی که آخر از همه برداشته شده، در رأس ستون؛ ستون توکن‌ها را در خانه‌ی "ماه نو" از "ردیف ماه" بگذارید.

ساختار کاشی‌ها



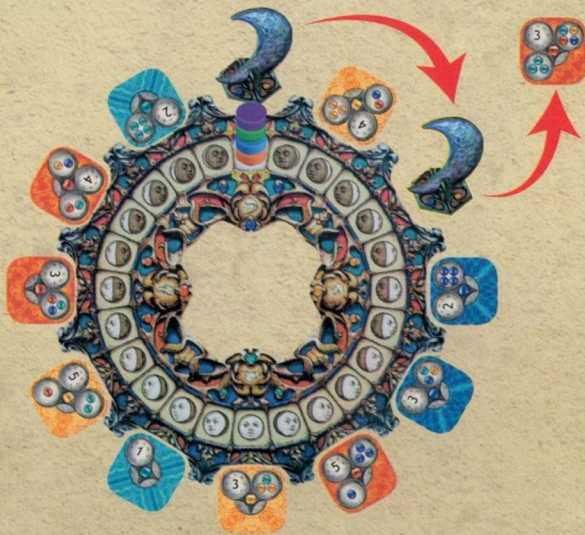
- هر کاشی، دارای ۳ مشخصه است: رنگ، هزینه‌ی زمانی و اهداف.
 - (۱) رنگ: کاشی‌ها ۴ دسته‌اند؛ کاشی‌های آبی، کاشی‌های قرمز، کاشی‌های فیروزه‌ای و کاشی‌های زرد.
 - (۲) هزینه‌ی زمانی: در گوشه‌ی بالا -سمت چپ هر کاشی، عددی (از ۱ تا ۷) نوشته شده که نشان می‌دهد انتخاب و جای‌گذاری آن کاشی، چقدر از شما "زمان" خواهد گرفت.
 - (۳) اهداف: در گوشه‌های دیگر هر کاشی، از ۰ تا ۳ هدف به تصویر کشیده شده که شما می‌توانید با جای‌گذاری و افزودن کاشی‌های دیگر، محقق‌شان کنید. برای محقق شدن یک هدف (از یک کاشی)، باید رنگ کاشی‌های مجاور، با رنگ‌های آن هدف هم‌خوانی داشته باشند. برای اطلاعات بیشتر، صفحه‌ی ۴ را ببینید.
- نکته‌ی مهم: شما اجازه دارید کاشی‌ها را طوری بچینید که با رنگ هیچ کدام از اهداف هیچ کدام از کاشی‌های مجاور هم‌خوانی نداشته باشند؛ این کار به هیچ وجه توصیه نمی‌شود ولی همیشه هم نمی‌شود از آن پرهیز کرد!

روش بازی

مثالی برای پُر کردن "ردیف انتخاب"
 "بازیکن بنفش" تصمیم می‌گیرد در نوبت‌اش، ردیف انتخاب را پُر کند. او، از نخستین فضای خالی بعد از نشان گر شروع کرده و (در جهت ساعت‌گرد) ۹ کاشی جدید، در فضاهای خالی می‌چیند (تصویر زیر را ببینید، ۱ تا ۹).



مثالی برای برداشتن یک کاشی و جابه‌جا کردن نشان گر
 "بازیکن بنفش"، کاشی "قرمز-۳" را انتخاب کرده، برمی‌دارد و نشان گر را نیز به فضایی که با برداشته شدن کاشی "قرمز-۳" خالی شده، منتقل می‌کند.



در طول بازی، بازیکنان به نوبت کاشی‌هایی را از "چرخ ماه" برداشته و به منظور محقق کردن اهداف‌شان، در صفحه‌هایی فرضی، پیش روی خود می‌چینند. ترتیب نوبت بازیکنان را جای توکن‌شان در "ردیف ماه" تعیین می‌کند! نوبت بازی، همیشه با بازیکنی است که توکن‌اش از دیگران عقب‌تر است. اگر چند توکن در یک خانه باشند (و یک ستون را تشکیل داده باشند)، نوبت بازی، با بازیکنی است که توکن‌اش در رأس ستون توکن‌هاست.

- هر بازیکن، در نوبت خود، به ترتیب، این ۵ مرحله را طی می‌کند:
- (۱) پُر کردن "ردیف انتخاب" (اختیاری / اجباری، بسته به شرایط)
 - (۲) انتخاب یک کاشی و جابه‌جا کردن نشان گر ماه
 - (۳) جلو بردن توکن خود روی چرخ ماه
 - (۴) جای گذاری یک کاشی
 - (۵) محقق کردن اهداف

(۱) پُر کردن "ردیف انتخاب" (اختیاری / اجباری، بسته به شرایط)
 اگر در آغاز نوبت‌تان، فقط یک یا دو کاشی در ردیف انتخاب باقی مانده باشد، شما می‌توانید ردیف انتخاب را پُر کنید؛ برای این کار، باید از ستون‌های کاشی، کاشی برداشته و کاشی‌ها را به‌رو در فضاهای خالی ردیف انتخاب بگذارید؛ اولین کاشی، در نزدیک‌ترین فضای خالی به نشان گر (در جهت ساعت‌گرد) قرار می‌گیرد و بقیه نیز در جهت ساعت‌گرد، در سایر فضاهای خالی چیده می‌شوند.
 اگر در آغاز نوبت‌تان، هیچ کاشی‌ای در ردیف انتخاب باقی نمانده باشد، شما باید ردیف را به طور کامل پُر کنید.
 اگر ستون‌های کاشی به اندازه‌ی کافی برای پُر کردن ردیف نداشتند، ردیف را تا جای ممکن پُر کنید.

(۲) انتخاب یک کاشی و جابه‌جا کردن نشان گر
 یکی از ۳ کاشی بعد از نشان گر (در جهت ساعت‌گرد) را انتخاب کنید (فضاهای خالی را نادیده بگیرید!) وقتی کاشی خود را برداشتید، نشان گر را در محل آن کاشی قرار دهید.

نکات مهم:

- هر چه عدد نوشته شده روی کاشی، بزرگ‌تر باشد، محقق کردن اهداف کاشی، آسان‌تر خواهد بود.
- شما در هر نوبت باید یک کاشی برداشته و در صفحه‌ی خود جای گذاری کنید؛ نمی‌توانید از زیر این کار، در بروید!

(۳) جلو بردن توکن خود

هر وقت که کاشی‌ای را انتخاب کرده و برمی‌دارید، عدد گوشه‌ی بالا - سمت چپ کاشی، نشان می‌دهد که توکن خود را در ردیف ماه چند خانه باید به جلو ببرید. اگر توکن (توکن‌های) دیگری در این "خانه‌ی جدید" بود (بودند)، توکن خود را روی آن (آن‌ها) بگذارید.

یادآوری: نوبت بازی، همیشه با بازیکنی است که توکن‌اش از دیگران عقب‌تر است. اگر چند توکن در یک خانه باشند (و یک ستون را تشکیل داده باشند)، نوبت بازی، با بازیکنی است که توکن‌اش در رأس ستون توکن‌هاست.

(۴) جای گذاری کاشی خود

در این مرحله، باید کاشی‌ای را که انتخاب کرده‌اید، در صفحه‌ی خود جای گذاری کنید! صفحه‌ی (فرضی) شما، با نخستین کاشی‌ای که انتخاب کرده و پیش روی خود، روی میز بازی می‌گذارید، آغاز می‌شود. کاشی‌های بعدی خود را باید طوری در صفحه‌تان جای گذاری کنید که به شکل عمودی یا افقی، دست کم به یکی از کاشی‌های قبلی‌تان متصل باشند. کاشی‌ها را باید "به‌رو" در صفحه‌تان بچینید، به شکلی که عددشان (هزینه‌ی زمانی‌شان) در گوشه‌ی بالا - سمت چپ‌شان قرار داشته‌باشد.

نکات مهم:

- هر بازیکن باید صفحه‌ای جداگانه برای خودش تشکیل بدهد پس جای کافی برای بازی همه‌ی بازیکنان در نظر بگیرد!
- شما در هر نوبت باید یک کاشی در صفحه‌ی خود جای گذاری کنید؛ نمی‌توانید کاشی‌ای را برای دورهای بعدی و روزهای مبادا ذخیره کنید!

(۵) محقق کردن اهداف

کاشی‌ای که انتخاب می‌کنید، می‌تواند دارای ۰ تا ۳ هدف باشد. باید توجه داشت که این هدف‌ها باید جداگانه محقق شوند. هر هدف، شامل ۱ تا ۴ رنگ است. یک هدف (از یک کاشی)، وقتی محقق می‌شود که رنگ‌هایش با رنگ‌های ۴ کاشی مجاور (در جهت‌های عمودی یا افقی) هم‌خوانی داشته باشند؛ تعداد کاشی‌های هم‌خوان یا هم‌رنگ مجاور باید برابر با تعداد دایره‌های رنگی‌ای باشد که در هدف، نشان داده شده‌اند!

یک نکته‌ی بسیار مهم: کاشی‌های هم‌رنگ به هم پیوسته، زنجیر‌هایی از کاشی‌ها را تشکیل می‌دهند. همه‌ی کاشی‌های هم‌رنگی را که به شکل عمودی یا افقی به هم متصل هستند، بشمارید تا ارزش کلی آن‌ها را به عنوان یک زنجیره‌ی هم‌رنگ برای محقق کردن یک هدف، به دست بیاورید. همه‌ی این کاشی‌های هم‌پیوسته، به شرط آن که یکی از آن‌ها به "کاشی هدف‌دار" شما متصل باشد، برای محقق شدن "هدف" به شما کمک خواهند کرد... اما توجه داشته باشید: رنگ خود "کاشی هدف‌دار"، در این شمارش، اهمیت ندارد! وقتی که هدفی را - به روشی که گفته شد - محقق کردید، روی آن را با یکی از توکن‌های هدف خود بپوشانید. هر کاشی می‌تواند تا ۳ هدف محقق شده را در خود داشته‌باشد. چند هدف از یک کاشی یا چند هدف از چند کاشی مختلف می‌توانند هم‌زمان، در یک نوبت، محقق شوند.

اگر بازیکنی که نوبت بازی با او بوده، هنوز توکن هدفی در ذخیره‌ی خود داشت، به مرحله‌ی ۱ برگردید. اگر نه، بروید به مرحله‌ی پایان بازی. برای اطلاعات بیشتر، صفحه‌ی ۵ را ببینید.

نکات مهم:

- چینش رنگ‌ها در داخل هدف‌ها، نظم خاصی ندارد؛ برای محقق شدن هدف، فقط تعداد رنگ‌های هدف و هم‌خوانی آن با کاشی‌های مجاور اهمیت دارد و بس!
- هر کاشی‌ای می‌تواند برای هر هدفی به کار برود، به شرط آن که قوانین مربوط به پیوستگی و اتصال رعایت شوند.

مثالی برای محقق کردن اهداف
"بازکن نارنجی"، کاشی
"آبی - ۶" را انتخاب کرده و
آن را در سمت راست کاشی
"زرد - ۴" قرار می‌دهد.

او، در نوبت بعدی‌اش، با گذاشتن کاشی "آبی - ۴" در پایین
کاشی "زرد - ۴"، هدف "آبی ۳" را - که یکی از اهداف
کاشی زرد است - محقق می‌کند (موفق می‌شود ۲ کاشی
آبی را به کاشی زرد (کاشی هدف‌دار) متصل کند).

مثالی برای جلو بردن توکن خود
"بازکن بنفش"، کاشی "قرمز - ۳" را انتخاب کرده (مثال قبل را ببینید) و باید توکن خود را ۳ خانه
در ردیف ماه به جلو ببرد.

پایان بازی

بازی وقتی به پایان می‌رسد که بازیکنی که نوبت بازی با او بوده، آخرین (بیستمین) توکن هدف خود را در صفحه‌اش جای گذاری کند (برای تازه کارها، پانزدهمین یا هفدهمین توکن). این بازیکن، برنده بازی خواهد بود! بازی هم چنین در صورتی که همه‌ی کاشی‌های "چرخ ماه" برداشته شده باشند و بازیکنی که نوبت بازی با اوست، نتواند هیچ کاشی جدیدی انتخاب کند نیز به پایان می‌رسد! در این حالت، برنده بازیکنی است که بیشترین توکن‌های هدف را روی کاشی‌هایش گذاشته باشد. در صورت تساوی دو (یا چند بازیکن)، از بین آن‌ها، بازیکنی برنده است که اگر بازی ادامه پیدا می‌کرد اولین نوبت بازی به او می‌رسید.

استراتژی‌ها

استراتژی (۱): کاشی‌های با ارزش‌تر برای اهداف ساده‌تر!

کاشی‌هایی که اعداد بزرگ‌تری دارند، اهدافشان راحت‌تر محقق می‌شود. کاشی "زرد - ۷، ۳" هدف دارد که می‌تواند صرفاً با استفاده از ۳ کاشی، محقق شوند!



استراتژی (۲): محقق کردن اهداف چند کاشی...

کاشی‌ها می‌توانند اهداف چند کاشی را هم‌زمان محقق کنند. این دو کاشی زرد، اهداف "زرد" از کاشی‌های قرمز و فیروزهای را هم‌زمان محقق می‌کنند.



مثالی برای محقق کردن اهداف با استفاده از زنجیره‌ها

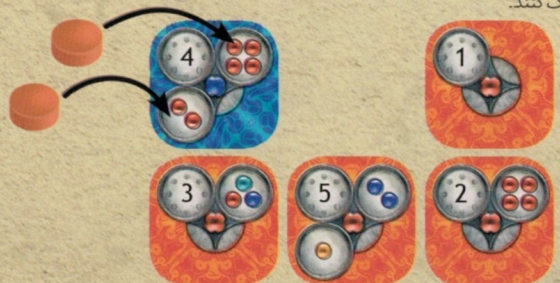
روش دیگر محقق کردن هدف "۳ آبی" از کاشی زرد، استفاده از کاشی‌های هم‌رنگ به‌هم‌پیوسته است. این هدف می‌تواند با اتصال یک کاشی آبی به کاشی زرد و سپس اتصال یک کاشی آبی دیگر به کاشی آبی اول - تشکیل یک زنجیره‌ی ۲ تایی از کاشی‌های آبی - نیز محقق شود. ضمناً در این مثال می‌بینید که کاشی‌هایی که به شکل اریب یا قطری (از طریق گوشه‌ها) با هم برخورد دارند، به‌هم‌پیوسته محسوب نمی‌شوند؛ دقیقاً به همین دلیل، هدف "۳ قرمز" از کاشی زرد هنوز محقق نشده‌است!



چند هدف از یک کاشی می‌توانند هم‌زمان و در یک نوبت، محقق شوند. مثلاً فرض کنید که (در تصویر زیر) کاشی زرد، در صفحه‌ی بازیکن قرار بگیرد؛ اهداف "۳ قرمز" و "۳ آبی" از کاشی زرد - هم‌زمان محقق می‌شوند. روی هر کدام از اهداف محقق شده، با یک توکن پوشانده می‌شود.



اگر (در تصویر زیر) کاشی آبی به صفحه‌ی بازیکن اضافه شود، اهداف "۳ قرمز" و "۴ قرمز" (از کاشی آبی)، با استفاده از زنجیره‌ی کاشی‌های قرمز به‌هم‌پیوسته، هم‌زمان محقق می‌شوند. کاشی "قرمز - ۳" به شکل عمودی به کاشی "آبی - ۴" متصل است. کاشی‌های "قرمز - ۵"، "قرمز - ۲" و "قرمز - ۱"، زنجیره‌وار به کاشی "قرمز - ۳" متصل هستند؛ این کاشی‌ها می‌توانند به‌عنوان ۱، ۲، ۳ یا ۴ کاشی قرمز به‌هم‌پیوسته، به محقق شدن اهداف مختلف کمک کنند.



روش بازی

بازی تک-نفره در ۲ مرحله انجام می‌شود. هدف شما، جای گذاری همه‌ی توکن‌های تان با صرف کم‌ترین زمان ممکن است. زمانی که در مرحله‌ی یک صرف می‌کنید، دو برابر محاسبه می‌شود!

مرحله ۱

دُرست مثل بازی چند-نفره، می‌توانید یکی از ۳ کاشی بعد از نشان‌گر (در جهت ساعت‌گرد) را انتخاب کنید و سپس نشان‌گر را به جای خالی‌شده منتقل نمایید. کاشی‌ها را یک به یک انتخاب کنید و کاری به "ردیف ماه" نداشته باشید! هدف شما، جای گذاری ۸ توکن ستون کوچک‌تر، بر روی کاشی‌های صفحه‌تان است. وقتی که هشتمین توکن را جای گذاری کردید، می‌توانید "ردیف انتخاب" را پُر کنید. اگر بخواهید کاشی‌های بیش تری انتخاب کنید، می‌توانید فعلاً ردیف انتخاب را پُر نکنید! کاشی‌های باقی‌مانده را از بازی خارج نکنید! اگر همه‌ی ۱۱ کاشی را برداشته باشید، باید ردیف انتخاب را پُر کنید حتی اگر نتوانسته باشید همه‌ی ۸ توکن را جای گذاری کنید.

وقتی تصمیم گرفتید که ردیف انتخاب را پُر کنید، هزینه‌های زمانی همه‌ی کاشی‌های موجود در صفحه‌ی خود را باهم جمع کرده و "ارزش کل" کاشی‌های تان را یادداشت کنید. به‌ازای هر توکن هدف باقی‌مانده، ۱۰ واحد به "ارزش کل" تان اضافه کنید.

نکته‌ی مهم: چرا باید پس از جای گذاری توکن هشتم تان، کاشی‌های بیش تری بردارید در حالی که برای شما امتیاز منفی خواهد داشت؟ زیرا با این کار، شانس این که بتوانید همه‌ی اهداف تان را در مرحله ۲ محقق کنید، افزایش پیدامی‌کند. آبی‌امی‌ارزد که برای امتیاز بالاتر خطر کنید؟!

مرحله ۲

پس از آن که ردیف انتخاب را پُر کردید، وارد مرحله ۲ می‌شوید. در این مرحله، مطابق معمول، به انتخاب کاشی ادامه می‌دهید. وقتی که اهداف را محقق می‌کنید، توکن‌های هدف را از ستون باقی‌مانده جای گذاری کنید (۱۳ توکن هدف برای مرحله ۲ به اضافه‌ی هر توکن باقی‌مانده از مرحله ۱). بازی وقتی به پایان می‌رسد که یا همه‌ی توکن‌های هدف خود را جای گذاری کرده باشید یا کاشی دیگری در "ردیف انتخاب" باقی نمانده باشد!

پایان بازی تک-نفره

در پایان بازی، هزینه‌های زمانی همه‌ی کاشی‌های صفحه‌تان را باهم جمع کنید. اگر تعدادی از توکن‌های تان باقی مانده‌اند، به‌ازای هر کدام، ۱۰ واحد به "ارزش کل" صفحه اضافه کنید! مجموع این اعداد، امتیاز نهایی شما را تشکیل می‌دهد: هر چه کم‌تر، بهتر!

نکته‌ها:

- هر امتیازی زیر ۱۰۰ عالی است! جای گذاری همه‌ی توکن‌ها واقعاً کار دشواری است! دلیل‌اش این است که شما با کاشی‌هایی سر و کار دارید که به صورت اتفاقی در اختیار تان قرار می‌گیرند.

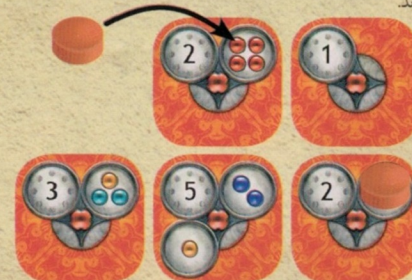
- نمی‌توانید کاشی‌های تان را با کاشی‌های "ردیف انتخاب" مبادله و معاوضه کنید! این یک تقلب آشکار است؛ مخصوصاً وقتی که یک رنگ بسیار کم‌یاب یا کلاً نایاب است! این را به‌عنوان یک چالش نفس‌گیر در نظر بگیرید و لذت‌اش را ببرید!

استراتژی (۳): کاشی‌هایی که بلافاصله و مستقیماً اهدافی را محقق می‌کنند... در یک حالت ایده‌آل کاشی‌های مجاور می‌توانند اهداف یکدیگر را محقق کنند. این کاشی‌های قرمز و فیروزه‌ای به محض این که در مجاورت هم قرار بگیرند، اهداف یکدیگر را محقق می‌کنند.



استراتژی (۴): کاشی‌هایی که یکدیگر را پشتیبانی می‌کنند...

به یاد داشته باشید که رنگ خود "کاشی هدف‌دار" اهمیت ندارد و محاسبه نمی‌شود! برای تحقق هدف کاشی "قرمز - ۲"، دست کم باید ۴ کاشی قرمز، بجز خود کاشی "قرمز - ۲" به یکدیگر متصل شوند.



استراتژی (۵): اهداف مستقل هستند!

هر هدفی، مستقل از اهداف دیگر است و می‌توان با کاشی‌هایی یک‌سان، اهدافی متفاوت را محقق کرد. بنابراین با این ۴ کاشی قرمز می‌توان هدف ۳ قرمز و هدف ۴ قرمز از کاشی آبی را محقق کرد.



روش بازی تک-نفره

همه‌ی قوانین بازی چند-نفره اصلی، در این روش نیز برقرارند، با چند استثناء:

آماده‌سازی

مرحل ۱ تا ۴ تغییر نمی‌کنند!

(۵) یکی از رنگ‌ها را انتخاب کرده و با توکن‌های آن رنگ، ۲ ستون تشکیل بدهید؛ یکی متشکل از ۸ توکن و دیگری، متشکل از ۱۳ توکن (لازم نیست روی "ردیف ماه" توکنی بگذارید).

(۶) از آن‌جا که بازی، تک-نفره است، ترتیب نوبت‌ها نیز معنایی ندارد!