

TERRA NOVA

Rosanna Leocata & Gaetano Evola

2-4 spelare

från 10 år

Speltid ca 60 minuter

Spelets idé

Frodiga åkrar, bördig odlingsmark, täta skogar – varje spelare vill erövra en så stor del som möjligt av det här nya landet. Detta lyckas endast om spelaren placerar sina medborgare klokt och gränsstenarna taktiskt

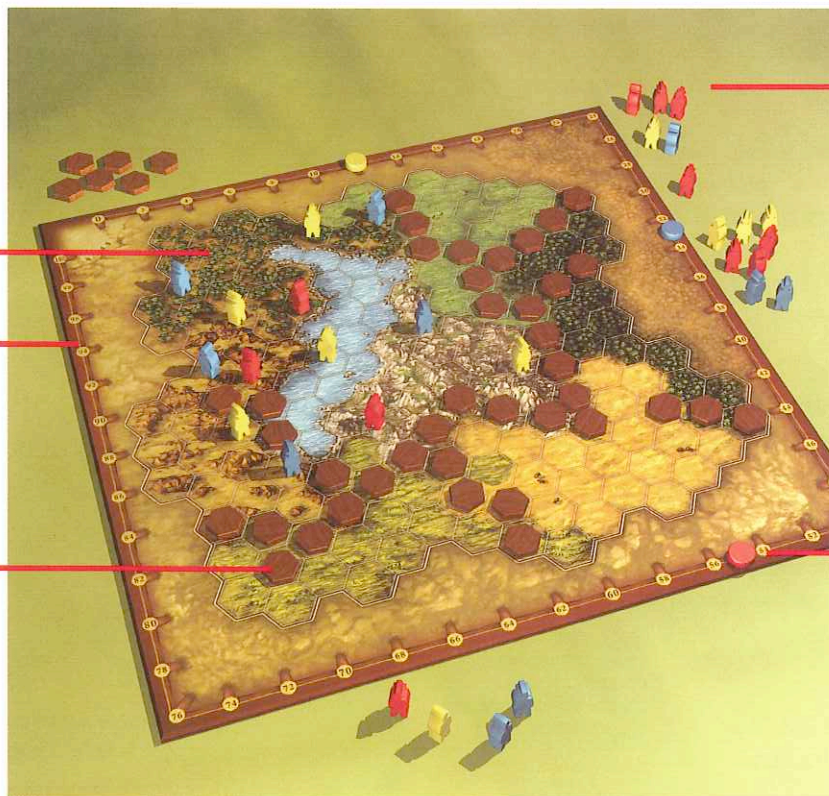
framsynt så att gränsen kan stängas i rätt ögonblick innan någon annan erövrar området som man redan trodde var säkert byte och tillskansar sig all nytta av det.

Spelmateriel

1 spelbräde med karta över Terra Nova – spelbrädet är indelat i 8 landskap med sinsemellan avvikande ytmönster

Poängrad

80 gränsstenar



44 pjäser
(13 gula, 13 röda,
10 blå, 8 gröna)

4 poängbrickor, 4 färger

Förberedelser

Placera spelbrädet mitt på bordet och gränsstenarna intill brädet. Varje spelare väljer en färg och tar pjäser av färgen som han har valt.

Spel för 2 spelare: 13 pjäser

Spel för 3 spelare: 10 pjäser

Spel för 4 spelare: 8 pjäser

Spelets gång

Turen att spela går medurs. Spelarna skall turvis flytta pjäser och placera ut gränsstenar så, att landet blir delat och att den egna delen blir så stor och värdefull som möjligt. Poängen för ett helt inhägnat område går till spelaren, som har de flesta pjäserna inom området.

Speltur

Varje spelare skall på sin tur utföra 3 drag. Man får låta bli att göra drag endast om de är omöjliga att utföra. Spelaren är ändå inte tvungen att göra ett sådant första drag att det blir möjligt att utföra två till.

Spelaren har 2 möjligheter att välja av:

1. flytta en av sina pjäser (göra ett drag) eller
2. placera ut en gränssten.

Det första draget skall vara ett riktigt drag, d.v.s. spelaren skall flytta en pjäs. De två övriga är fritt valbara. Följande kombinationer kan förekomma:

- flytta 3 pjäser
- flytta 2 pjäser, placera ut 1 gränssten,
- flytta 1 pjäs, placera ut 2 gränsstenar,
- flytta 1 pjäs, placera ut 1 gränssten, flytta 1 pjäs.

En spelare som inte kan göra ett enda drag, mister sin tur. Spelturen går då till nästa spelare.

Poängbrickorna placeras på rutan '0' i poänggraden som omger spelplanen. Spelarna väljer sinsemellan den som ska börja. Spelarna placerar på sin speltur en pjäs på ett tomt fält (det går bra att placera dem på havet), i nästa rond ytterligare en pjäs osv. tills alla pjäser har placerats på spelbrädet.

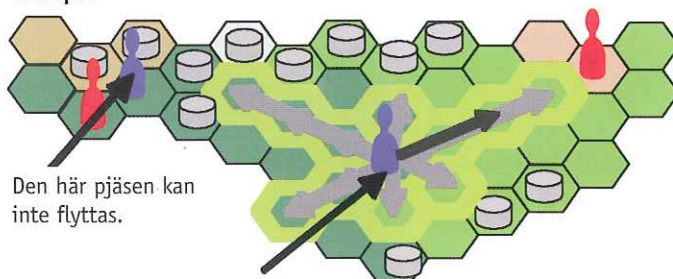
1. Spelaren flyttar en pjäs:

Spelaren kan flytta sin pjäs ett godtyckligt antal steg i rät linje i någon av de 6 möjliga riktningarna; pjäsen måste flyttas minst ett steg. Pjäsen får inte hoppa över andra pjäser eller gränsstenar. Pjäsen kan flyttas högst till fältet intill en annan pjäs eller gränssten. Spelaren kan på sin tur flytta samma pjäs flera gånger eller flytta flera pjäser. En pjäs får inte efter 3 drag vara i fältet där den var före det första draget. Om en pjäs inte kan flyttas, måste spelaren flytta en annan pjäs, om det är möjligt.

Draget:

i rät linje, önskat antal steg i någon av de 6 möjliga riktningarna, inte över någon annan pjäs eller sten.

Exempel



Den här pjäsen kan inte flyttas.

Den blå pjäsen kan flyttas till fälten markerade med ljusgrönt. Den blå spelaren väljer draget som är markerat med svart.

3 drag:

1:a draget

draget Flytta pjäs

2:a och 3:e draget

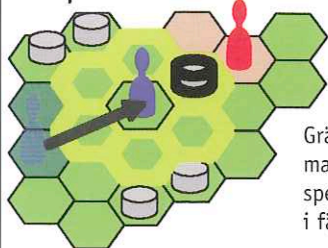
Flytta pjäs eller placera ut gränssten

2. Placera ut en gränssten:

En gränssten kan placeras ut endast om man först har flyttat en pjäs. Gränsstenar kan placeras endast i fält som ligger strax intill pjäsen som nysst flyttades. Om en spelare vill placera ut 2 gränsstenar, ska båda två placeras i fält som ligger strax intill pjäsen. En spelare som flyttar 2 pjäser kan placera gränsstenen intill någondera pjäsen, enligt eget val.

Gränssten:
kan placeras i ett fält intill pjäsen som nysst flyttades

Exempel



Gränsstenen kan placeras i fälten markerade med ljusgrönt. Den blå spelaren beslutar placera sin gränssten i fältet intill den röda pjäsen.

Poängberäkning

Bilda områden

Ett område uppstår då en del av Terra Nova är inhägnat så, att en pjäs inte kan tränga in på området. Ett område kan omfatta högst 3 landskapstyper, dvs. tre olika ytmönster.

Poängberäkning utförs så snart en utplacerad gränssten fullständigt begränsar området. Spelområdets kant utgör också en gräns.

Område:
högst 3 olika landskap

Landskap:
ytmönster

Området ger poäng enligt följande:

- Ett område med 3 olika landskapstyper = antalet fält i området
- Ett område med 2 olika landskapstyper = 2 x antalet fält i området
- Ett område med endast 1 landskapstyp = 3 x antalet fält i området

Poäng:
3 landskap = antalet fält
2 landskap = antalet fält x 2
1 landskap = antalet fält x 3

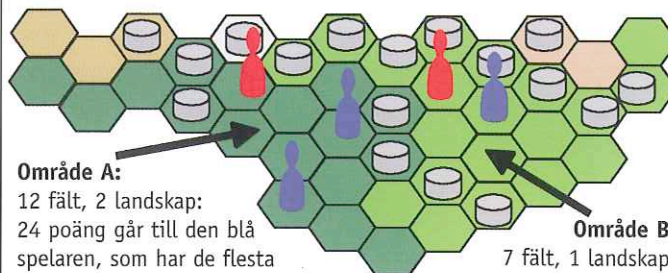
Poängen går till den spelare som har de flesta pjäserna inom området. Vid jämnt spel delas poängen, som vid behov avrundas nedåt.

Spelaren flyttar sin egen poängbricka framåt så många steg som han fick poäng. Sedan tar spelarna bort sina pjäser från området som poängsattes. Dessa pjäser är borta från spelet. Om en gränssten samtidigt kompletterar flera områden, så poängsätts de alla.

Den som har flest pjäser:
får alla poäng

Jämnt spel:
Poängen delas, rundning nedåt

Exempel



Område A:
12 fält, 2 landskap:
24 poäng går till den blå spelaren, som har de flesta pjäserna inom området

Område B:
7 fält, 1 landskap:
blå och röd delar på 21 poäng. Poängen rundas nedåt: blå och röd för 10 poäng var.

Avsluta spelet, vinnare

Spelet är slut när:

- hela spelområdet har delats i områden och området som bildades vid det senaste draget har poängsatts
- då bara en spelare kan utföra ett drag. I det här fallet görs inte någon poängsättning.

Spelaren som har flest poäng vinner.

© 2006 by Winning Moves Germany. Under Licence of Venice Connection. All rights reserved.

1-0506

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf

Importör: Oy Marektoy Ltd., Helsingfors.

