

Rosanna Leocata & Gaetano Evola

TERRA NOVA



Terra Nova
Winning Moves, 2006
Rosanna LEOCATA & Gaetano EVOLA
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

Spelidee

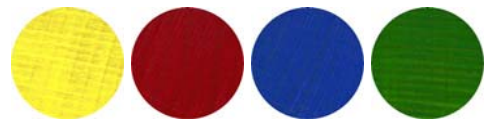
Sappige weides, vruchtbaar akkerland, wildrijke wouden ... iedere speler probeert om zoveel mogelijk van dit nieuw ontdekte land in bezit te nemen. Daarvoor moet hij zijn manschappen in een geschikte positie brengen, zijn grensstenen zo tactisch en vooruitziend mogelijk plaatsen en dan op het juiste moment de grenzen sluiten voordat een medespeler het gebied, waarvan die dacht dat hij zeker was, kan innemen en de punten hiervoor kan incasseren.

Spelmateriaal

- 44 spelfiguren
13 gele, 13 rode, 10 blauwe en 8 groene



- 4 telstenen in vier kleuren.



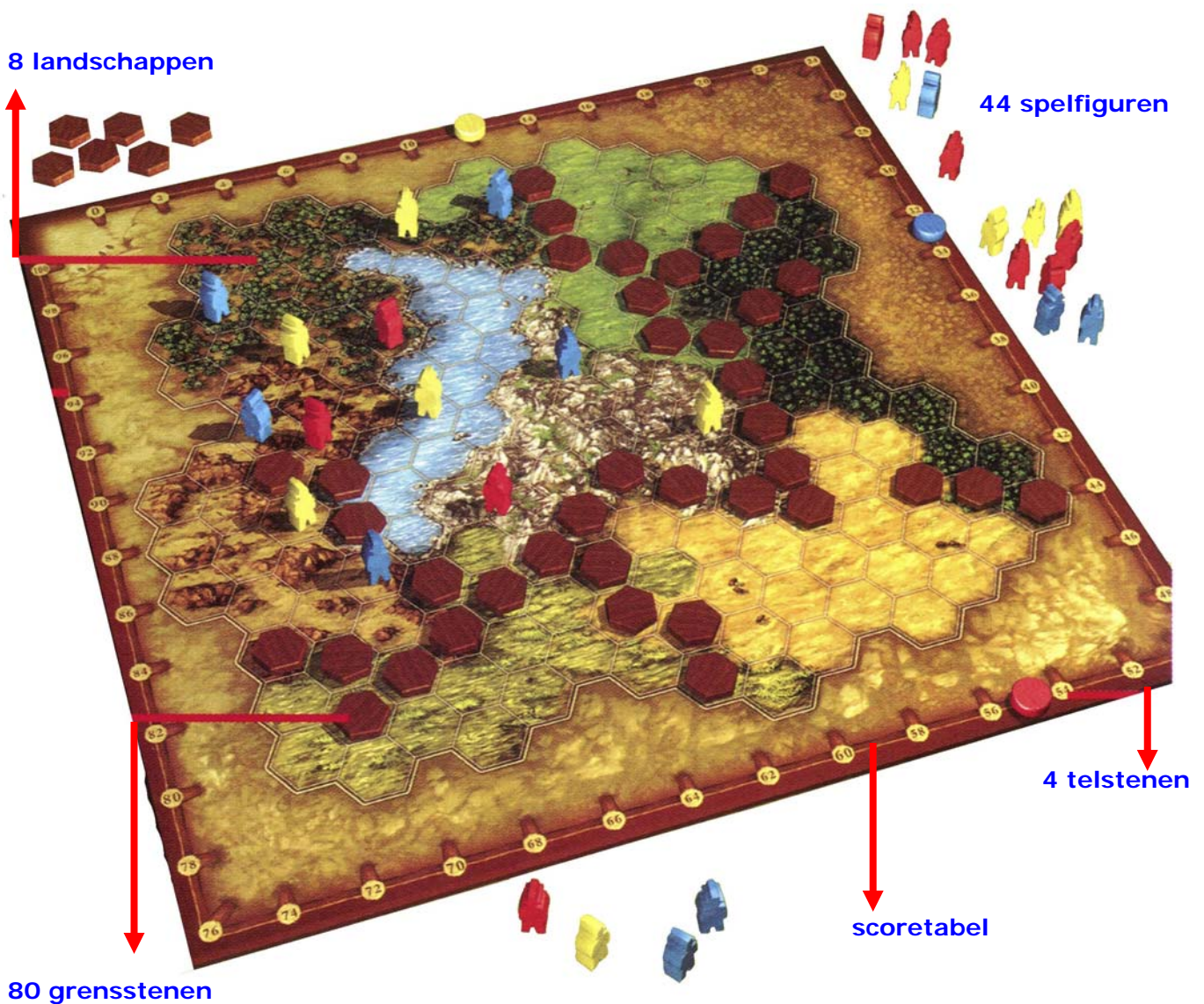
- 80 grensstenen



- 1 handleiding

- 1 speelbord

Het speelbord toont de landkaart van 'Terra Nova'. Verschillende ondergronden verdelen het speelbord in 8 landschappen.



Spelvoorbereiding

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd en de grensstenen worden ernaast gelegd.
- Iedere speler kiest een kleur en ontvangt de spelfiguren van zijn kleur:
 - bij 2 spelers: 13 spelfiguren
 - bij 3 spelers: 10 spelfiguren
 - bij 4 spelers: 8 spelfiguren
- De telstenen worden op de '0' van de scoretabel (die rondom het speelbord loopt) geplaatst.
- Een startspeler wordt uitgeloot.
- Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, plaatst iedere speler één van zijn spelfiguren op een leeg veld naar keuze op het speelbord (ook op een veld in zee als hij dat graag zou willen). In een volgende ronde plaatsen alle spelers om de beurt een volgende spelfiguur. Dit gaat zo door tot alle spelfiguren op het speelbord zijn geplaatst.

Spelverloop

De spelers komen om de beurt (met de wijzers van de klok mee) aan zet. Zij verplaatsen hun spelfiguren en zetten grensstenen om het land onder elkaar te verdelen en daarbij zo mogelijk grote en waardevolle gebieden voor zich zelf af te bakenen. De speler die in een volledig omgrensd gebied de meeste eigen spelfiguren heeft geplaatst, ontvangt de desbetreffende punten.

Speelbeurt

Iedere speler **moet**, als hij aan de beurt is, **3 acties** uitvoeren. Alleen als geen derde of tweede actie mogelijk is, mag hij daaraan verzaken. Een speler is echter niet verplicht om een eerste actie zo te kiezen dat volgende acties mogelijk zijn.

Er zijn **2 actiemogelijkheden**:

1. Eén eigen spelfiguur verplaatsen (beweging) **of**
2. één grenssteen plaatsen.

Als eerste van de 3 acties die een speler ter beschikking heeft, moet hij een eigen spelfiguur verplaatsen. De beide andere acties (de tweede en de derde actie) kunnen naar keuze worden gecombineerd.

Op deze wijze ontstaan de volgende combinaties:

- 3x een eigen spelfiguur verhuizen
- 2x een eigen spelfiguur verhuizen en 1 grenssteen plaatsen
- 1x een eigen spelfiguur verhuizen en 2 grensstenen plaatsen
- een eigen spelfiguur verhuizen, een grenssteen plaatsen, een eigen spelfiguur verhuizen

Als een speler als eerste actie geen spelfiguur kan verplaatsen, moet hij passen. De volgende speler is aan de beurt.

DRIE ACTIES

1ste actie: beweging van een eigen spelfiguur

2de en 3de actie: beweging van een eigen spelfiguur of plaatsing van een grenssteen

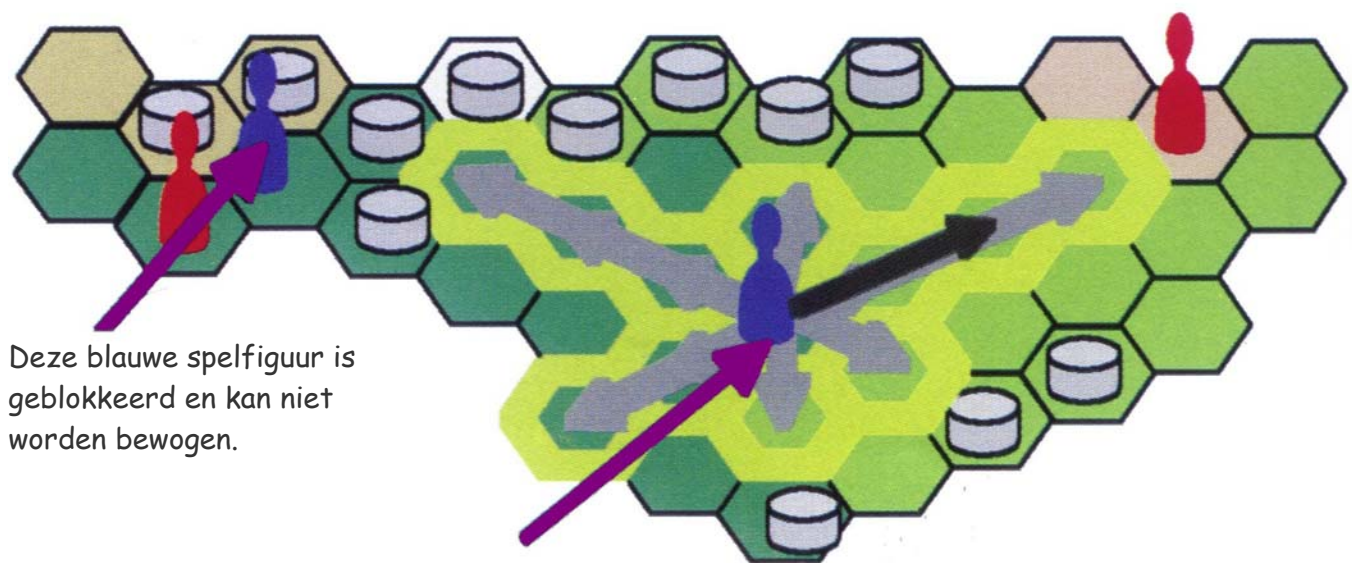
1. Een eigen spelfiguur naar keuze verplaatsen

Een eigen spelfiguur mag in één van de 6 mogelijke richtingen willekeurig ver in een rechte lijn worden verplaatst, maar minstens één veld ver. Spelfiguren en grensstenen mogen niet worden oversprongen, ten laatste op het veld voor een andere spelfiguur of voor een grenssteen moet de zet eindigen.

Een speler mag meerdere bewegingen met dezelfde spelfiguur uitvoeren of verdelen over meerdere spelfiguren. Belangrijk is wel dat een zelfde spelfiguur na 3 bewegingen niet op hetzelfde uitgangsveld mag staan.

Als aan het begin van de speelbeurt één van de spelfiguren is geblokkeerd, moet één van de andere spelfiguren voor de eerste beweging worden gekozen als dat mogelijk is.

Voorbeeld



Deze blauwe spelfiguur is geblokkeerd en kan niet worden bewogen.

Deze blauwe spelfiguur kan op één van de lichtgroen omrande velden worden geplaatst. Speler Blauw beslist om de beweging van de zwarte pijl te volgen.

EEN EIGEN SPELFIGUUR VERPLAATSEN

De beweging

Willekeurig ver in een rechte lijn in één van de 6 richtingen, waarbij niets mag worden oversprongen (noch spelfiguren, noch grensstenen).

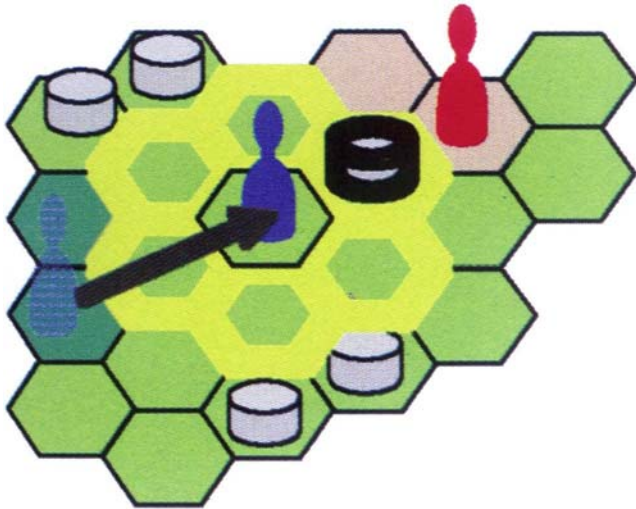
2. Een grenssteen plaatsen

Een grenssteen kan pas na de beweging van een spelfiguur worden geplaatst en wel in één van de vrije buurvelden van de verplaatste spelfiguur of spelfiguren.

Als er 2 grensstenen worden geplaatst, moeten beide in één van de vrije buurvelden van die ene verplaatste spelfiguur worden gezet.

Als er 2 spelfiguren worden verplaatst en als derde actie wordt een grenssteen geplaatst, kan deze grenssteen in één van de vrije buurvelden van de eerste of de tweede verplaatste spelfiguur worden gezet.

Voorbeeld



De grenssteen moet op één van de lichtgroen omrande velden worden gezet. Speler Blauw kiest voor het veld voor de rode spelfiguur.

EEN GRENSTEEEN PLAATSEN

De grenssteen moet naast een verplaatste spelfiguur op een vrij veld worden gezet.

Waardering

Gebieden

Een gebied ontstaat zodra een gedeelte van Terra Nova zodanig is begrensd dat van buitenaf niets meer kan binnendringen.

In een gebied mogen er zich hoogstens 3 verschillende landschappen bevinden (dus hoogstens 3 verschillende ondergrondmotieven).

Zodra, door het plaatsen van een grenssteen, een gebied volledig wordt begrensd, volgt er onmiddellijk een waardering. De rand van het speelveld telt uiteraard als begrenzing.

GEBIED

Een gebied bestaat hoogstens uit 3 verschillende landschappen (elk landschap heeft een bepaald ondergrondmotief)

De volgende punten worden verdeeld:

- ⇒ Een gebied met 3 verschillende landschappen: het aantal velden van dit gebied
- ⇒ Een gebied met 2 verschillende landschappen: 2x het aantal velden van dit gebied
- ⇒ Een gebied met maar 1 landschap: 3x het aantal velden van dit gebied

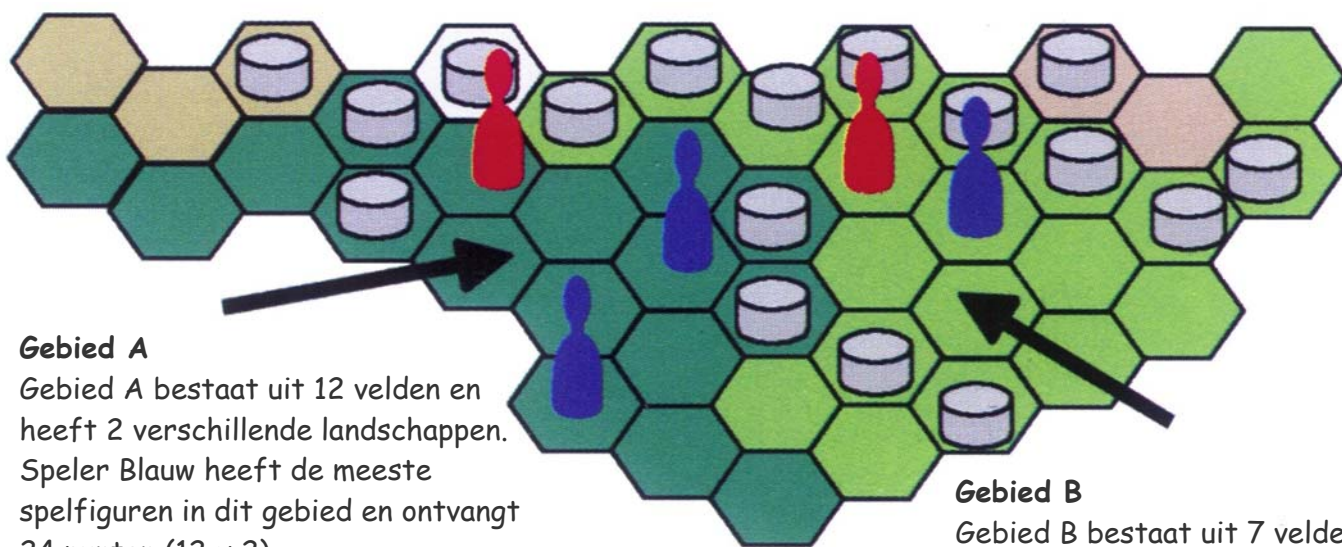
De punten worden behaald door de speler met de meeste spelfiguren in dit gebied.

Bij een gelijke stand worden de punten gedeeld, daarbij wordt, indien nodig, naar beneden afgerond.

De punten worden met de telsteen op de scoretabel aangeduid. Daarna worden de spelfiguren uit het gewaardeerde gebied verwijderd. Deze spelfiguren zijn definitief uit het spel.

Als door één speelbeurt meerdere gebieden ontstaan, worden alle gebieden gewaardeerd.

Voorbeeld



Gebied A

Gebied A bestaat uit 12 velden en heeft 2 verschillende landschappen. Speler Blauw heeft de meeste spelfiguren in dit gebied en ontvangt 24 punten (12×2).

Gebied B

Gebied B bestaat uit 7 velden en heeft maar 1 landschap. Er worden dus 21 punten verdeeld onder Blauw en Rood. Blauw en Rood ontvangen elk (afgerond) 10 punten.

PUNTEN

- 3 landschappen = aantal velden van het gebied
- 2 landschappen = aantal velden van het gebied x 2
- 1 landschap = aantal velden van het gebied x 3

MEERDERHEID

De speler met de meeste spelfiguren in het gebied ontvangt de punten. Bij een gelijke stand worden onder deze spelers de punten gedeeld (afgerond naar beneden).

Einde van het spel en winnaar

Het spel eindigt als het speelveld volledig in gebieden is opgedeeld en met de laatste zet de ontstane gebieden zijn gewaardeerd of als nog slechts één speler kan spelen en in dit geval volgt er geen waardering.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Rosanna Leocata
& Gaetano Evola

TERRA NOVA

Sappige weides, vruchtbaar akkerland, wildrijke wouden ... iedere speler probeert om zoveel mogelijk van dit nieuw ontdekte land in bezit te nemen. Daarvoor moet hij zijn manschappen in een geschikte positie brengen, zijn grensstenen zo tactisch en vooruitziend mogelijk plaatsen en dan op het juiste moment de grenzen sluiten voordat een medespeler het gebied, waarvan die dacht dat hij zeker was, kan innemen en de punten hiervoor kan incasseren.

Waarover gaat het:
Doel: Gebieden begrenzen met meerdere eigen spelfiguren er in dan de medespelers.
Spel: Alle spelfiguren worden over het speelveld verdeeld. Daarna worden spelfiguren verplaatst en grensstenen gelegd. Probeer mee de grenzen te bepalen en zorg dat je in een interessant gebied geraakt. Gebieden met maar één landschap zijn zeer interessant.



Farb- und Materialabweichungen vorbehalten

Spelmateriaal:	1 spelbord	Spelers:	2 - 4
	44 spelfiguren in vier kleuren	Leeftijd:	vanaf 10 jaar
	4 telstenen in vier kleuren	Speelduur:	ongeveer 60 minuten
	80 grensstenen	Planning	
	1 handleiding	Tactiek	
		Geluk	

Art. Nr. 20394



4 035576 020394



Made in EU

Nicht für Kinder unter 3 Jahren,
da Kleinteile verschluckt werden können.

© 2006 Winning Moves
Alle Rechte vorbehalten
Gestaltung: Michael Menzel

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99 · 40545 Düsseldorf
www.winning-moves.de



29 mei 2006

© Herman BELLEKENS

TERRA NOVA
www.forumfederatie.be

- 7 / 7 -