

# TERRA NOVA

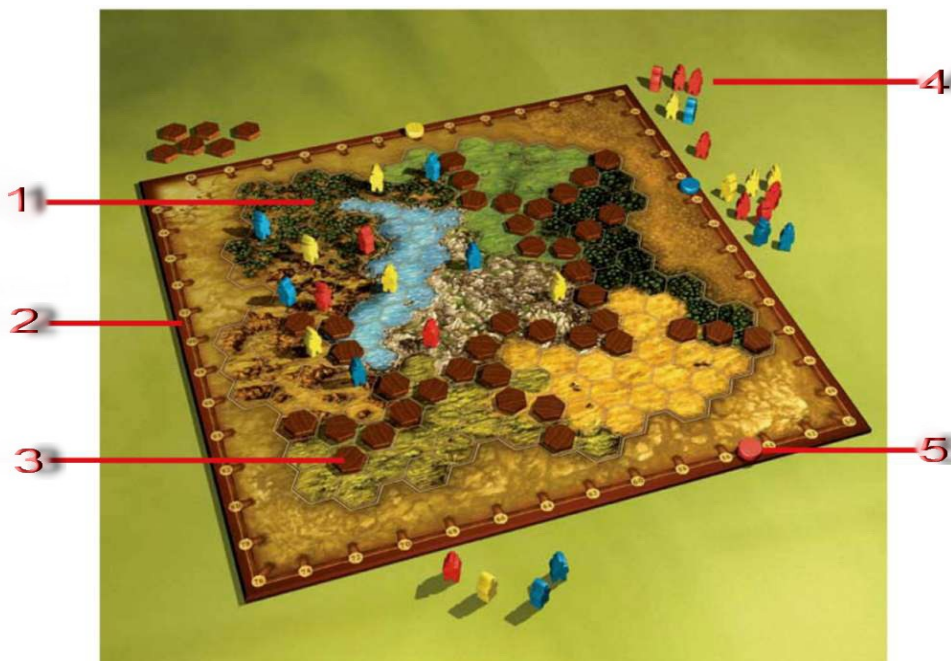
Giocatori: 2 – 4  
Età: 13 – 99  
Durata: 45+ minuti

By Gaetano Evola & Rosanna Leocata  
Traduzione italiana a cura di Stefano Crespi - [theruler@libero.it](mailto:theruler@libero.it)

## Introduzione

Oltre il vasto oceano, è stato scoperto un nuovo mondo: Terra Nova. Il vostro feudatario vi ha inviato a Terra Nova con una importante missione, reclamare quanto più Nuovo Mondo possibile. L'opportunità ti attende, ma non sarai solo in questo tuo incarico. Pionieri rivali (i tuoi avversari) hanno il tuo stesso obiettivo. Per avere successo devi posizionare i tuoi pionieri nei terreni migliori, muoverli abilmente e disporre le tue pietre di confine con pianificazione tattica. Quindi, chiudere i confini nel momento più propizio, prima che un giocatore si accaparrì un territorio che avevi già pensato di prendere.

## Contenuto



- 1- Una plancia di gioco che mostra la mappa di Terra Nova ed una cornice segnapunti (differenti colori dividono la plancia in 8 territori)
- 2- Cornice segnapunti
- 3- 80 "pietre" di confine (segnalini in legno)
- 4- 44 pionieri in legno (13 rossi, 13 gialli, 10 blu e 8 verdi)
- 5- 4 pedine segnapunti in legno in 4 colori

## Preparazione

Posizionare la plancia di gioco al centro del tavolo ed a fianco le pietre di confine. Ciascun giocatore sceglie un colore, prende i rispettivi pionieri e la pedina segnapunti.

In 2 giocatori: 13 pionieri (rossi e gialli)

In 3 giocatori: 10 pionieri (rossi, gialli e blu)

In 4 giocatori: 8 pionieri (rossi, gialli, blu e verdi)

I segnapunti vengono impilati sulla casella "0" della cornice segnapunti.

Scegliere il primo giocatore con un metodo a piacere.

### Piazzamento iniziale dei pionieri:

A turno, ogni giocatore piazza uno dei suoi pionieri in un qualsiasi esagono vuoto sulla plancia (inclusi quelli componenti il lago), fino ad esaurimento della riserva di pionieri.

## Ordine di gioco

I giocatori eseguono il proprio turno l'uno dietro l'altro in senso orario. Muovono i propri pionieri e piazzano le pietre di confine allo scopo di suddividere la terra in modo di accaparrare per sé aree più grandi possibile.

Il giocatore che possiede il maggior numero di pionieri all'interno di un territorio chiuso guadagna i punti.

### Nel tuo turno

Durante il tuo turno **devi eseguire sempre 3 azioni**. Solo se sarai nell'impossibilità di eseguirle ti sarà permesso di terminare il turno. Non sei comunque obbligato a scegliere come prima azione una mossa che garantisca quelle successive.

La tua prima azione deve essere sempre quella di muovere uno dei tuoi pionieri. Le tue rimanenti due azioni possono essere una qualsiasi combinazione di movimento pioniere(i) o piazzamento pietra(e) di confine.

Se non sei in grado di muovere un qualsiasi tuo pioniere come prima azione **devi passare**. Tocca al giocatore successivo.

### 1. Muovere i tuoi pionieri:

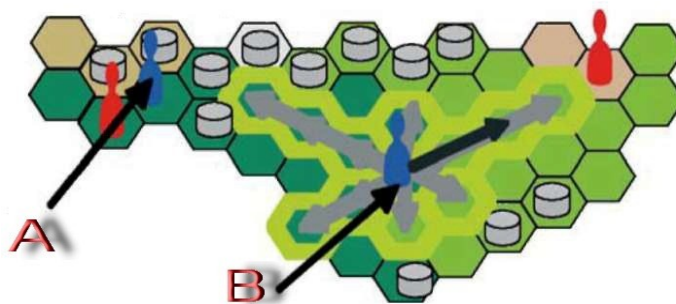
Puoi muoverli in una delle sei possibili direzioni, in linea retta, gli spazi che vuoi (almeno uno). Non puoi saltare altri pionieri (tuoi compresi) o pietre di confine; il tuo pioniere deve fermarsi su o comunque prima dell'ultimo spazio disponibile prima di un altro pioniere o pietra.

Puoi eseguire vari movimenti con lo stesso pioniere oppure suddividerli fra diversi pionieri. Ad ogni modo, è vietato riportare il pioniere nello spazio da cui è partito. Ciò significa che ogni azione è considerata completata, quando un tuo pioniere termina il movimento su un altro esagono o viene piazzata una pietra.

Se uno dei tuoi pionieri è bloccato all'inizio del tuo turno non puoi usarlo come prima mossa, devi sceglierne un altro, se possibile.

*Movimento: Dritto, in una delle sei direzioni, per quanto desideri ma senza saltare pionieri o pietre.*

### Esempio (Movimento)



**A-** Questo pioniere è bloccato e non può essere mosso.

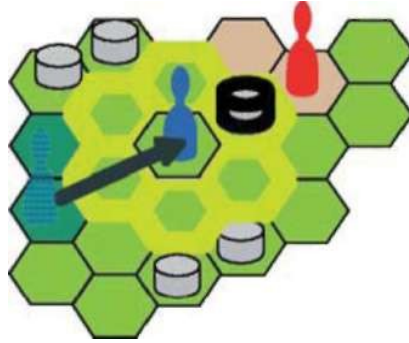
**B-** Il pioniere blu può muovere in uno degli spazi bordati di verde, e sceglie il movimento indicato dalla freccia nera.

## 2. Piazzare una pietra di confine:

Puoi piazzare una pietra solo dopo aver mosso un pioniere. Devi metterla in uno degli esagoni vuoti adiacenti al pioniere che hai appena mosso. Se muovi due pionieri, e come terza azione decidi di posizionare una pietra, essa deve essere adiacente ad uno dei due pionieri appena spostati. Se muovi un solo pioniere e posizioni due pietre, esse devono essere adiacenti al pioniere appena mosso.

*Pietre di confine: Adiacente ad un pioniere appena spostato all'interno di uno spazio vuoto*

### Esempio (Pietra di confine)



Il Blu ha appena mosso sullo spazio segnato dalla freccia. La pietra deve essere messa su uno degli esagoni bordati di verde. Il Blu sceglie di piazzare la pietra nell'esagono fra lui ed il Rosso.

*Riassumendo, le Mosse possibili sono (assumendo **M** = Muovi e **P** = Piazza una pietra):  
**MMM – MMP – MPM – MPP***

*I pionieri possono essere diversi, ma per poter piazzare una pietra **deve** aver mosso.*

## Punteggio

### Territori

Un territorio è formato appena una zona, costituita da non più di 3 tipologie di terreno, è stata chiusa (il bordo mappa conta come recinto). Quando un giocatore forma un territorio si procede immediatamente al calcolo dei punti. Si contano solo gli esagoni **non occupati** da pietre.

### I punti vengono assegnati come segue:

- Territori con 3 differenti terreni = il numero di esagoni costituenti il territorio
- Territori con 2 differenti terreni = 2 volte il numero di esagoni costituenti il territorio
- Territori con 1 solo terreno = 3 volte il numero di esagoni costituenti il territorio

Solo il giocatore con il **maggior numero** di pionieri all'interno del territorio guadagna punti. In caso di parità i punti vengono divisi arrotondando per difetto se necessario.

Segna il punteggio muovendo il tuo segnapunti lungo la cornice. Dopo di che rimuovi tutti i pionieri dal territorio appena conteggiato: sono fuori dal gioco. Se più di un territorio viene formato durante il turno, si conteggiano tutti insieme.

*Territorio: Massimo 3 diversi terreni*

*Punteggio:*

*3 terreni – # spazi*

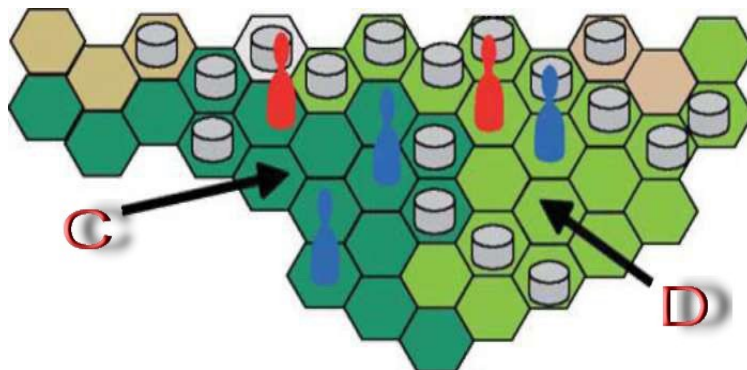
*2 terreni – # spazi x 2*

*1 terreno – # spazi x 3*

*Maggioranza: Chi ha più pionieri guadagna i punti*

*Parità: Si dividono i punti arrotondando per difetto*

### Esempio (Punteggio)



#### Territorio C:

12 spazi con 2 terreni = 24 punti per il Blu siccome ha il maggior numero di pionieri.

#### Territorio D:

7 spazi con un terreno = 21 punti sono divisi tra il blu ed il rosso arrotondando per difetto; Blu e Rosso guadagnano entrambi 10 punti.

Zone con più di 3 terreni non sono considerati territori completi.

## Fine del gioco

Il gioco termina quando:

- 1) Tutta la terra è divisa in territori (cioè non ci sono più zone da 4+ terreni) o,
- 2) Quando solo un giocatore è in grado di muovere o,
- 3) appena un giocatore non ha più pionieri sulla plancia.

Tutti i territori completi alla fine del turno sono comunque conteggiati.

**Il giocatore con il maggior punteggio è il vincitore.**

*Nota. Sono stati inseriti di proposito meno pionieri per i colori verde e blu. Ciò significa che i colori utilizzabili sono legati al numero di giocatori. Quindi se si desidera giocare una partita in 2 bisogna necessariamente utilizzare i colori rosso e giallo. In tre invece bisogna lasciare nella scatola il verde.*