

TERRA NOVA

Rosanna Leocata & Gaetano Evola

2 – 4 pelaajaa
yli 10-vuotiaille
Peliaika noin 60 minuuttia

Pelin idea

Reheviä peltoja, hedelmällistä viljelymaata, tuuheita metsiä – jokainen pelaaja haluaisi valloittaa mahdollisimman suuren osan tästä uudesta maasta itselleen. Tämä onnistuu vain, jos pelaaja sijoittaa pelinappu-

lansa viisaasti ja asettaa rajakivet taktisen kaukokatseisesti, niin että voi sitten oikealla hetkellä sulkea rajan, ennen kuin joku muu valtaa varmaksi saaliiksi luullun alueen ja ottaa siitä kaiken hyödyn.

Pelimateriaali

1 pelilauta, jossa on Terra Novan kartta – pelilauta jakautuu 8 erivärisillä kuvioinneille erotettuihin maisemiin

Pisterivi

80 rajakiveä



44 pelinappulaa
(13 keltaista,
13 punaista,
10 sinistä,
8 vihreää)

4 pistelaattaa, 4 eri väriä

Valmistelut

Pelilauta asetetaan pöydän keskelle ja rajakivet asetetaan sen viereen. Jokainen pelaaja valitsee värin ja ottaa valittua väriä olevia pelinappuloita:

- 2 pelaajan peli: 13 nappulaa
- 3 pelaajan peli: 10 nappulaa
- 4 pelaajan peli: 8 nappulaa

Pelin kulku

Pelivuoro kiertää myötäpäivään. Omilla vuoroillaan pelaajat siirtävät nappuloita ja asettavat rajakiviä tavoitteena jakaa maa ja rajata samalla mahdollisimman suuria ja arvokkaita alueita. Täysin rajatusta alueesta saatavat pisteet saa se pelaaja, jolla on alueella eniten nappuloita.

Pelivuoro

Jokaisen pelaajan on vuorollaan suoritettava 3 siirtoa. Siirrot saa jättää tekemättä vain, jos ne eivät ole mahdollisia. Pelaajan ei ole kuitenkaan pakko valita ensimmäiseksi siirroksi sellaista, joka mahdollistaisi muut siirrot.

Pelaajalla on 2 siirtomahdollisuutta:

1. siirtää omaa nappulaansa (siirto) tai
2. asettaa rajakivi.

Ensimmäiseksi pelaajan on aina siirrettävä nappulaa. Muut siirrot voidaan valita vapaasti. Seuraavat siirtoyhdistelmät ovat mahdollisia:

- 3 pelinappulan siirtoa
- 2 pelinappulan siirtoa, 1 rajakiven asetus,
- 1 pelinappulan siirto, 2 rajakiven asetusta,
- Pelinappulan siirto, 1 rajakiven asetus, pelinappulan siirto.

Ellei pelaaja voi ensimmäiseksi siirtää nappulaa, hän menettää vuoronsa. Vuoro siirtyy silloin seuraavalle pelaajalle.

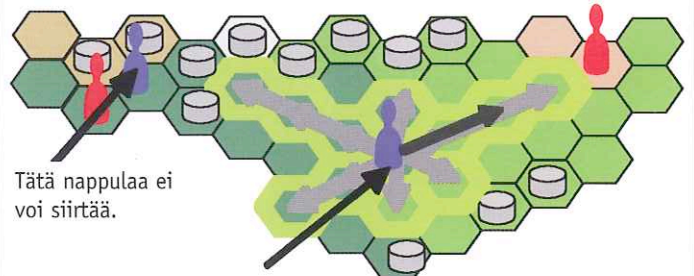
Pistelaatat asetetaan pelilautaa kiertävän pisterivin 0-ruutuun. Pelaajat valitsevat aloittajan. Pelaajat asettavat vuorollaan pelinappulansa pelilaudan tyhjiin kenttiin (halutessaan myös merikenttään), seuraavalla kierroksella toisen nappulan jne., kunnes kaikki nappulat on asetettu pelilaudalle.

1. Pelaaja siirtää nappulaa:

Pelaaja voi siirtää nappulaa suorassa linjassa yhteen 6 mahdollisesta suunnasta niin monta siirtoa kuin haluaa, kuitenkin vähintään yhden siirron. Pelinappula ei saa ylittää muita pelinappuloita tai rajakiviä. Siirto pitää päättää viimeistään toisen nappulan tai rajakiven edessä olevaan kenttään. Pelaaja voi omalla pelivuorollaan siirtää samaa nappulaa useita kertoja tai siirtää useampia nappuloita. Pelinappula ei saa kuitenkaan 3 siirron jälkeen olla samassa kentässä, josta se lähti. Jos pelinappulaa ei voi vuoron alussa siirtää, pelaajan on siirrettävä toista nappulaa, jos se on mahdollista.

Siirto:
suoraviivainen, 6 mahdolliseen suuntaan haluttu määrä, mutta ei minkään yli

Esimerkki



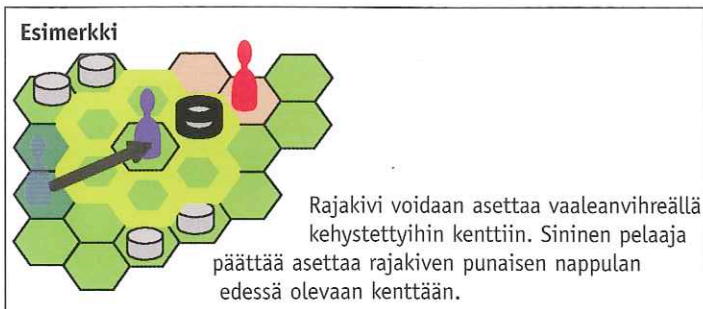
Tätä nappulaa ei voi siirtää.

Sininen nappula voi siirtyä vaaleanvihreällä kehystettyihin kenttiin. Sininen pelaaja valitsee mustalla merkityn siirron.

2. Rajakiven asettaminen:

Rajakivi voidaan asettaa vasta nappulan siirron jälkeen. Rajakiven voi asettaa siirretyn nappulan naapurikenttään. Jos pelaaja asettaa 2 rajakiveä, molemmat on asetettava siirretyn nappulan naapurikenttiin. Jos pelaaja siirtää kahta nappulaa ja asettaa 3. siirtona rajakiven, sen voi asettaa kumman tahansa nappulan naapurikenttään.

Rajakivi:
siirretyn nappulan vieressä olevaan vapaaseen kenttään



Pisteytys

Alueet

Alue syntyy, kun osa Terra Novasta on rajattu niin, ettei ulkopuolella olevaa nappulaa voi siirtää alueen sisään. Alueeseen saa kuulua enintään 3 erilaista maisemaa ts. enintään kolme erilaista kuviointia. Kun asetettu rajakivi rajaa alueen täysin, suoritetaan heti pisteytys. Pelialueen reuna luetaan myös rajaksi.

Alue:
enintään 3 erilaista maisemaa

Maisema:
alustakuviointi

Pisteet:
3 maisemaa =
kenttien lukumäärä
2 maisemaa =
kentät x 2
1 maisema =
kentät x 3

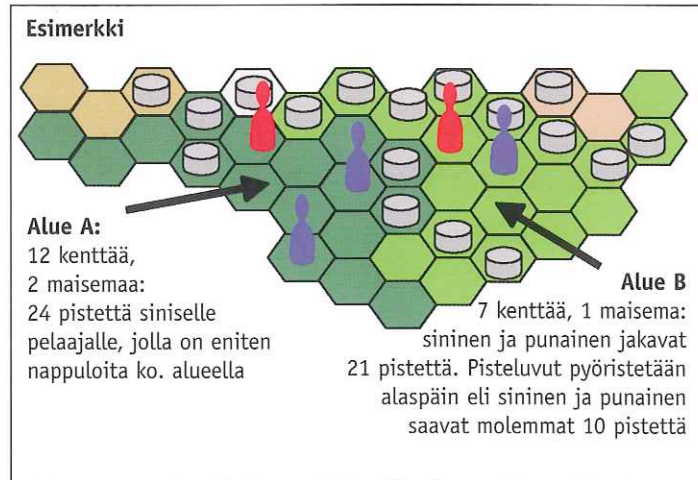
Alueesta saa pisteitä seuraavasti:

- Alue, jossa on 3 erilaista maisemaa = alueen kenttien lukumäärä
- Alue, jossa on 2 erilaista maisemaa = 2 x alueen kenttien lukumäärä
- Alue, jossa on vain 1 maisema = 3 x alueen kenttien lukumäärä

Pisteet saa pelaaja, jolla on eniten nappuloita rajatulla alueella. Tasatilanteessa pisteet jaetaan, tarvittaessa pisteluku pyöristetään alaspäin. Pelaaja siirtää omaa pistelaattaansa pistevillä saadun pisteluvun verran. Sen jälkeen pelaajat ottavat nappulansa pisteytetyltä alueelta. Nämä nappulat ovat pois pelistä. Jos rajakiven asettaminen synnyttää useampia alueita, ne kaikki pisteytetään.

Enemmistö:
saa kaikki pisteet

Tasatilanne:
Pisteet jaetaan,
pyöristys



Pelin päättyminen ja voittaja

Peli päättyy, kun,

- koko pelialue on jaettu alueisiin ja viimeisellä siirrolla syntynyt alue on pisteytetty
- kun vain yksi pelaaja voi siirtää. Tässä tapauksessa ei suoriteta enää pisteytystä..

Pelin voittaa se, jolla on eniten pisteitä.

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

1-0506

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf

Maahantuojaja: Oy Marektoy Ltd., Helsinki

