

TERRA NOVA

von Rosanna Leocata & Gaetano Evola

2 – 4 Spieler
ab 10 Jahren
Spieldauer ca. 60 Min.

Spielidee

Satte Wiesen, fruchtbares Ackerland, wildreiche Wälder – jeder Spieler möchte möglichst viel von dem neu entdeckten Land für sich in Besitz nehmen. Dafür muss er seine Leute geschickt in Position bringen und

seine Grenzsteine taktisch vorausschauend legen, um dann im richtigen Moment den Grenzzaun zu schließen, bevor ein Mitspieler noch das schon sicher geglaubte Gebiet übernimmt und die Punkte dafür kassiert.

Spielmaterial

1 Spielbrett mit der Karte von „Terra Nova“ – verschiedene Untergründe unterteilen den Spielplan in 8 Landschaften

Punkteleiste

80 Grenzsteine

44 Spielfiguren
(13 gelbe, 13 rote,
10 blaue, 8 grüne)

4 Zählsteine in 4 Farben



Vorbereitungen

Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt, die Grenzsteine werden daneben bereitgelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die Spielfiguren seiner Farbe:

- bei 2 Spielern: 13 Figuren
- bei 3 Spielern: 10 Figuren
- bei 4 Spielern: 8 Figuren

Die Zählsteine werden auf die „0“ der Punkteleiste gestellt, die um das Spielfeld verläuft. Der Startspieler wird wie üblich bestimmt.

Reihum stellt jeder Spieler eine seiner Spielfiguren auf ein beliebiges leeres Feld des Spielplans (auch auf ein Feld im See, wenn er möchte), in einer zweiten Runde eine weitere Figur usw., bis alle Figuren auf dem Spielplan platziert sind.

So wird gespielt

Die Spieler sind reihum am Zug. Sie bewegen ihre Figuren und setzen Grenzsteine, um das Land unter sich aufzuteilen und dabei möglichst große und wertvolle Gebiete für sich abzugrenzen. Wer in einem völlig umgrenzten Gebiet dann die meisten eigenen Figuren stehen hat, bekommt die entsprechenden Punkte.

Spielzug

Jeder Spieler muss, wenn er an der Reihe ist, 3 Aktionen ausführen. Nur wenn keine dritte oder zweite Aktion möglich ist, darf er darauf verzichten. Er muss jedoch nicht die ersten Züge so wählen, dass weitere möglich sind.

Es gibt 2 Aktionsmöglichkeiten:

1. Eine eigene Spielfigur ziehen (Bewegung) oder
2. einen Grenzstein setzen.

Als erste Aktion muss immer eine Spielfigur gezogen werden, die beiden anderen Aktionen dürfen beliebig gewählt werden. Es gibt also die folgenden Zug-Kombinationen:

- 3 x eine Spielfigur ziehen
- 2 x eine Figur ziehen, 1 Grenzstein setzen,
- 1 x eine Figur ziehen, 2 Grenzsteine setzen,
- eine Figur ziehen, 1 Grenzstein setzen, eine Figur ziehen.

3 Aktionen:
1. Aktion
 Bewegung einer Figur
2. und 3. Aktion
 Bewegung einer Figur oder Grenzstein setzen

Kann ein Spieler als erste Aktion keine Figur ziehen, muss er passen. Der nächste Spieler ist am Zug.

1. Eine beliebige eigene Spielfigur wird bewegt:

In eine der 6 möglichen Richtungen darf beliebig weit geradeaus gezogen werden, mindestens jedoch ein Feld weit. Spielfiguren und Grenzsteine können nicht übersprungen werden, spätestens auf dem Feld vor einer anderen Figur oder vor einem Grenzstein muss der Zug enden.

Bewegung:
 geradlinig, in eine der 6 Richtungen beliebig weit, aber nichts überspringen

Mehrere Bewegungen können mit derselben Figur durchgeführt oder auf verschiedene Figuren verteilt werden. Jedoch darf ein und dieselbe Figur nicht nach 3 Bewegungen wieder auf dem Ausgangsfeld stehen.

Wenn zu Beginn des Zuges eine der Spielfiguren blockiert ist, muss eine andere für die erste Bewegung gewählt werden, wenn dies möglich ist.

Beispiel

Diese Figur ist blockiert und kann nicht bewegt werden.

Die blaue Figur kann auf eines der hellgrün umrandeten Felder gehen. Blau entscheidet sich für die schwarz markierte Bewegung.

2. Grenzstein setzen:

Ein Grenzstein kann nur nach dem Zug einer Figur gesetzt werden, und zwar in eines der freien Nachbarfelder der gezogenen Spielfigur(en). Werden 2 Grenzsteine gesetzt, müssen beide zu der bewegten Spielfigur benachbart sein. Werden 2 Spielfiguren gezogen und dann als 3. Aktion ein Grenzstein gesetzt, kann dieser benachbart zur 1. oder 2. gezogenen Figur platziert werden.

Grenzstein:
 neben eine gezogene Figur auf ein freies Feld

Beispiel

Der Grenzstein muss auf eines der hellgrün umrandeten Felder gesetzt werden. Blau entscheidet sich für das Feld vor Rot.

Wertung

Gebiete

Ein Gebiet entsteht, sobald ein Teilstück von Terra Nova so abgegrenzt wurde, dass von außen nicht mehr hineingezogen werden kann. In einem Gebiet darf es höchstens 3 verschiedene Landschaften geben, d. h. höchstens 3 verschiedene Untergrundmuster. Wenn durch das Setzen eines Grenzsteines ein Gebiet völlig eingeschlossen wird, gibt es sofort eine Wertung. Der Rand der Spielfläche gilt bereits als Begrenzung.

Gebiet:
 höchstens 3 verschiedene Landschaften
Landschaft:
 Untergrundmuster

Es werden folgende Punkte verteilt:

- Gebiet mit 3 verschiedenen Landschaften = Anzahl der Felder des Gebiets
- Gebiet mit 2 verschiedenen Landschaften = 2 x Anzahl der Felder des Gebiets
- Gebiet mit nur 1 Landschaft = 3 x Anzahl der Felder des Gebiets

Punkte:
 3 Landschaften = Felderzahl
 2 Landschaften = Felder x 2
 1 Landschaft = Felder x 3

Die Punkte erhält der Spieler mit den meisten Spielfiguren in diesem Gebiet. Bei Gleichstand werden die Punkte geteilt, dabei wird wenn nötig abgerundet.

Mehrheit:
 bekommt alle Punkte

Gleichstand:
 Punkte teilen, abrunden

Die Punkte werden mit dem Zählstein auf der Punkteleiste festgehalten. Danach werden die Spielfiguren aus dem gewerteten Gebiet entfernt, diese sind endgültig aus dem Spiel. Wenn durch einen Spielzug mehrere Gebiete entstehen, werden alle gewertet.

Beispiel

Gebiet A:
 12 Felder, 2 Landschaften, also 24 Punkte für Blau, da Blau die meisten Figuren im Gebiet hat

Gebiet B:
 7 Felder, eine Landschaft, also 21 Punkte werden unter Blau und Rot geteilt, abgerundet, Blau und Rot erhalten je 10 Punkte

Spielende und Gewinner

Das Spiel ist zu Ende,

- wenn das Spielfeld vollständig in Gebiete aufgeteilt ist und das mit dem letzten Spielzug entstandene Gebiet gewertet wurde oder
- wenn nur noch ein Spieler ziehen kann. In diesem Fall erfolgt keine weitere Wertung.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.