

TERRA NOVA

Um jogo de Gaetano Evola & Rosanna Leocata

Jogadores: 2 – 4

Idades: a partir dos 10 anos

Duração: 45 minutos

Introdução

Depois de cruzar um perigoso e vasto oceano, um novo mundo foi descoberto: Terra Nova. O teu soberano enviou-te à Terra Nova, com uma importante missão: reivindicar tantos territórios, quantos os possíveis no novo mundo. Aguarda a tua oportunidade, mas não vais estar sozinho nas tuas buscas. Os pioneiros rivais (os teus oponentes) têm o mesmo propósito.

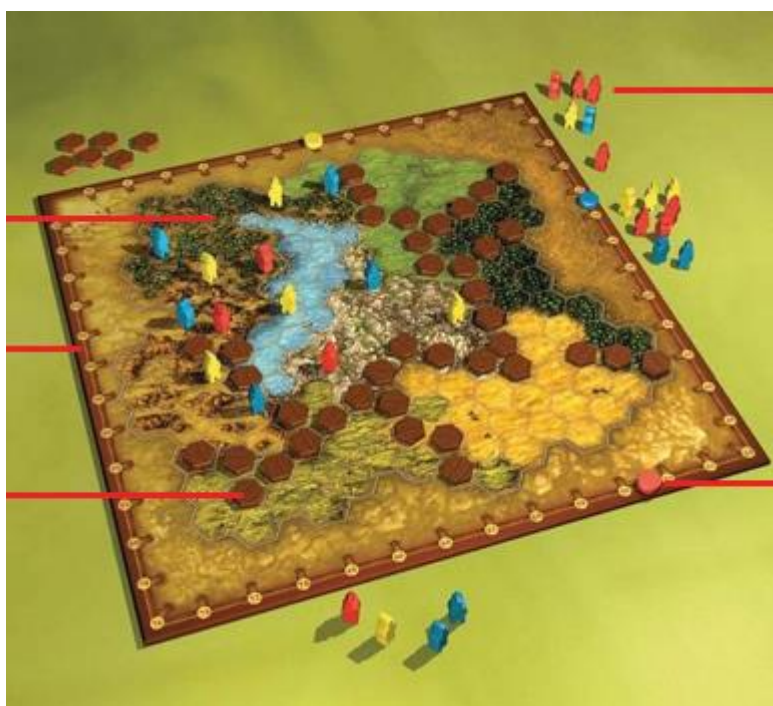
Para que tenhas sucesso, tens de posicionar os teus pioneiros nas melhores localizações, move-os inteligentemente e planificar bem onde colocar as tuas pedras de fronteira. Em seguida, fecha a fronteira no momento certo, antes que um oponente assuma o controlo do território que pensavas que terias assegurado como teu e este te roube os pontos que tinhas dado por ele.

Conteúdo

1 Tabuleiro do jogo com o mapa da Terra Nova e um trilho de pontuação (diferentes tons dividem o tabuleiro de jogo em 8 tipos de terreno)

Trilho da pontuação

80 “Pedras” de fronteira (fichas em madeira)



52 Pioneiros em madeira

4 Marcadores de pontuação de madeira em quatro cores

Preparação

Posiciona o tabuleiro do jogo no meio da mesa e coloca as pedras de fronteira junto ao tabuleiro. Cada jogador escolhe uma cor e recebe os pioneiros correspondentes e o marcador de pontuação.

Num jogo com dois jogadores: 13 pioneiros

Num jogo com três jogadores: 10 pioneiros

Num jogo com quatro jogadores: 8 pioneiros

Os marcadores de pontuação são colocados no “0” do trilho da pontuação que está em redor do tabuleiro do jogo. Escolhe um jogador inicial.

Colocação inicial dos Pioneiros:

No seu turno, cada jogador coloca um dos seus pioneiros em qualquer espaço vazio do tabuleiro (incluindo qualquer espaço de lago), em seguida, cada jogador coloca um segundo pioneiro, e assim por diante, até que todos os pioneiros estejam posicionados no tabuleiro.

Resumo do Jogo

Os jogadores realizam turnos, no sentido dos ponteiros do relógio. Moves os teus pioneiros e posicionas pedras de fronteira, a fim de dividir a terra de tal forma, a vedar para ti a área maior e mais valiosa. Quando a área estiver completamente cercada, o jogador que tiver o maior número de pioneiros dentro de um território recebe pontos.

No teu Turno

No teu turno, **tens de realizar três ações**. Só se não conseguires realizar a segunda ou terceira ação estás autorizado a perder uma ação. Não tens que escolher uma primeira ação que garante a possibilidade de ações adicionais.

A tua primeira ação tem sempre de ser para mover um dos teus pioneiros. As restantes ações podem ser para qualquer combinação entre mover pioneiros e de jogar uma pedra (s) de fronteira (s).

Se fores incapaz de mover quaisquer pioneiros na tua primeira ação, tens de **passar**, e o próximo jogador tem o seu turno.

1. Mover os teus pioneiros

Podes-te mover por uma das seis direções possíveis, em linha reta, tão longe quanto quiseres (mas pelo menos por um espaço). Não podes saltar sobre pioneiros ou pedras de fronteira; o teu pioneiro tem que parar no último espaço antes do espaço com outro pioneiro ou pedra de fronteira.

Podes fazer vários movimentos com o mesmo pioneiro ou dividir o movimento entre pioneiros diferentes. No entanto, não tens permissão para mover um pioneiro de regresso ao lugar de onde iniciou o movimento. Isso significa que, quando cada ação for concluída, o teu pioneiro acabou noutra espaço ou uma pedra de fronteira foi adicionada.

Se um dos teu pioneiros está bloqueado no início do teu turno, tens que escolher outro pioneiro para o teu primeiro movimento, se isso for possível.

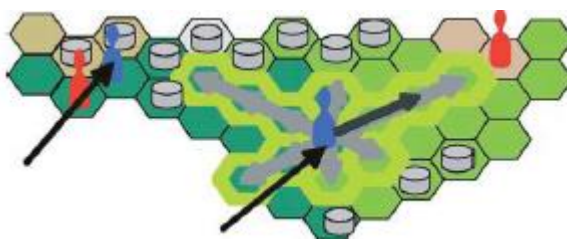
Movimento:

Em linha reta, numa das seis direções.

Tão longe quanto quiseres, mas sem saltar pioneiros ou pedras de fronteira.

Exemplo (Movimento)

Este pioneiro está bloqueado e não pode ser movido



O pioneiro azul pode ir para um dos espaços pintados a verde. O azul escolhe fazer o movimento indicado pela seta preta.

2. Colocar uma pedra de fronteira

Só podes colocar uma pedra de fronteira depois de moveres um pioneiro. Deves coloca-la num dos espaços vazios adjacentes a um pioneiro que acabaste de mover.

Se moveres dois pioneiros, e em seguida, na tua terceira ação, colocares uma pedra de fronteira, a pedra pode ser colocada adjacente, ao primeiro ou segundo pioneiro que moveste. Se só moveste um pioneiro e colocaste duas pedras de fronteira, ambas devem ser colocadas adjacentes ao pioneiro que moveste.

Pedras de Fronteira:

Adjacente a um pioneiro acabado de se mover para um espaço vazio.

Exemplo (Pedra de Fronteira)



O azul acabou de se mover para o espaço indicado pela seta. A pedra de fronteira tem de ser posicionada num dos espaços pintados a verde.

A azul escolhe em posicionar a pedra de fronteira no espaço entre o pioneiro azul e o pioneiro vermelho.

Pontuação

Territórios

Um território é formado assim que uma parte da ilha, que pode conter um ou vários tipos de terreno, mas não mais do que três tipos de terrenos diferentes, tenha sido cercada. Quando um jogador forma um território, colocando uma pedra de fronteira, a pontuação é calculada imediatamente.

Território:

Máximo de 3 terrenos diferentes

Os pontos são distribuídos da seguinte forma:

- Território com 3 terrenos diferentes = o número de espaços num território;
- Território com 2 terrenos diferentes = 2x o número de espaços no território;
- Território com apenas uma paisagem = 3x o número de espaços do território.

Pontos:

3 Terrenos - # espaços / 2 terrenos - # espaços x2 / 1 terreno - # espaços x3

O jogador com **maior número de pioneiros** nesse território recebe os pontos. Em caso de empate, os pontos são divididos, arredondamentos para baixo, se for necessário.

Maioria:

Pontua aquele com o maior número de pioneiros.

Empate:

Divide os pontos, arredondamentos para baixo.

Registrar os pontos movendo o marcador de pontuação ao longo do trilho da pontuação. Depois disso, retira os pioneiros do território acabado de pontuar.

Estes ficam permanentemente fora do jogo. Se mais do um território for formado num turno, todos são pontuados.

Exemplo (Pontuação)

Território A:

12 Espaços com 2 Terrenos = 24 pontos para o azul, uma vez que o azul tem o maior número de pioneiros neste território.



Território B:

7 Espaços com 1 terreno = 21 pontos divididos entre o azul e vermelho com arredondamentos para baixo. Cada um deles recebe 10 pontos.

Fim do Jogo

O jogo termina quando:

- 1) Todo o tabuleiro está completamente dividido em territórios ou
- 2) Quando apenas um jogador é capaz de se mover ou
- 3) Quando a provisão de pioneiros de um jogador se esgotar.

Todos os territórios que foram concluídos no último turno são ainda pontuados.

Ganha o jogador com mais pontos.

Versão Portuguesa:



Paulo Santos