Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

TERRA NOVA

de Rosanna Leocata & Gaetano Evola
© Winning Moves, 2006

2-4 joueurs à partir de 10 ans Durée : 60 min.

Traduction base sur la traduction anglaise de Steve McKeogh
Par Twisen pour Ludibay – http://www.ludibay.net

Idée du jeu

De riches prairies, des champs fertiles et de riches forêts sont en jeu. – chaque joueur veut s'approprier le plus possible de nouvelles terres découvertes. Pour ce faire vous devez déplace adroitement vos homes et planifiez prudemment quand et où placer vos bornes. Vous pouvez ainsi fermer une région au bon moment avant qu'un autre joueur la sécurise et s'empare des points.

Contenu

- **1 plateau de jeu avec la carte de 'Terra Nova' – différentes cases divisent le plateau de jeu en 8 types de terrains**
- **Une piste de score**
- **80 bornes (hexagones en bois)**
- **44 bonhommes (13 jaunes, 13 rouges, 10 bleus, 8 verts)**
- **4 marqueurs de score en 4 couleurs**

Mise en place

Placez le plateau de jeu au centre de la table avec les bornes sur le côté. Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions de sa couleur :

à 2 joueurs: 13 bonhommes
à 3 joueurs 10 bonhommes
à 4 joueurs 8 bonhommes

Les marqueurs de scores sont places sur le '0' de la piste des scores, qui parcourt autour de la zone de jeu. Choisissez un premier joueur.

A chaque tour chaque joueur place l'un de ses pions sur un espace vide du plateau de jeu (même sur un lac si vous le souhaitez). Lors du second tour un autre pion est placé, …. Jusqu'à ce que tous les pions soient placés sur le plateau de jeu.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent dans le sens horaire. Ils déplacent leurs bonhommes et placent des bornes, divisant les terrains et clôturant de larges terrains pour eux-mêmes. Lorsqu'une région est complètement fermée, le joueur avec le plus de bonhommes sur celle-ci marque des points.

Le tour

Chaque joueur doit effectuer 3 actions durant son tour. Seulement quand la seconde ou la troisième action n'est plus possible, il peut ne pas réaliser une action.

Il y a 2 actions possibles:

1. Déplacer l'un de ses bonhommes ou
2. Placer une borne.

Un bonhomme doit toujours être déplacé comme première action; les 2 autres actions peuvent être choisies librement. Par conséquent, les combinaisons suivantes sont possibles :

- 3 x déplacer un bonhomme
- 2 x déplacer un bonhomme, placer 1 borne
- 1 x déplacer un bonhomme, placer 2 bornes
- déplacer un bonhomme, placer 1 borne, déplacer un bonhomme.

Si un joueur ne peut déplacer un bonhomme en tant que première action, il doit passer et le tour passe au joueur suivant.

1. N'importe lequel de vos bonhommes est déplacé:

Le déplacement se fait en ligne droite dans l'une des 6 directions possibles et d'au moins une case. On ne peut sauter au-dessus des bonhommes et des bornes, donc le déplacement doit se terminer une case devant un autre bonhomme ou une borne.
Chaque déplacement peut être effectué avec un même bonhomme ou avec un différent.
Cependant, si vous utilisez votre tour pour déplacer 3 fois le même bonhomme, celui-ci ne peut pas terminer sur la case d'où il est parti.

Si au début d'un tour l'un de vos bonhommes est bloqué vous devez en choisir un autre pour votre première action, si possible.

Le bonhomme est bloqué et ne peut être déplacé.	Le bonhomme Bleu peut être déplacé sur l'une des cases vert clair. Bleu opte pour la case marquée en noir.

2. Placer une borne:

Une borne ne peut être placée qu'après avoir déplacé un bonhomme et seulement sur une case vide adjacente au bonhomme déplacé. Si 2 bornes sont placées, elles doivent être toutes les deux adjacentes au bonhomme déplacé. Si 2 bonhommes sont déplacés et qu'une borne est placée comme 3ème action, elle peut être adjacente au premier bonhomme ou second bonhomme déplacé.

Exemple La borne doit être placée sur l'une des cases à bord vert clair. Bleu opte pour la case en face de Rouge.

Décompte

Régions

Une région est constituée d'une partie de Terra Nova clôturée et dans laquelle on ne peut plus entrer. Une région peut contenir au maximum 3 types de terrain. Si par le placement d'une borne, une région est complètement clôturée, cette région est immédiatement décomptée. Les bords du plateau de jeu sont considérés comme déjà clôturés.

Les points suivants sont distribués:
• Région avec 3 types de terrains
= nombre de cases dans la région
• Région avec 2 types de terrains
= nombre de cases dans la région x 2
• Région avec 1 seul type de terrain
= nombre de cases dans la région x 3

Le joueur avec le plus de bonhomme dans la région reçoit les points. S'il y a une égalité, on divise les points et arrondis vers le bas.

Les points sont marqués sur la piste de score à l'aide du marqueur de score. Les bonhommes sont retirés de la région et retiré du jeu

Si plusieurs régions sont formées durant un même tour, elles sont toutes décomptées.

Exemple	
Région A:	**Région B:**
12 cases,	7 cases, 1 type de terrain,
2 types de terrain,	donc 21 points
donc 24 points pour Bleu,	divisés entre Bleu et Rouge,
car Bleu a le plus de bonhomme	arrondis vers le bas,
dans la région	donc Bleu et Rouge reçoivent chacun
	10 points

Fin du jeu et le gagnant

La partie se termine quand :

• quand le plateau de jeu a été complètement divisé en régions et qu'une région est formée et décomptée dans le tour final, ou
• quand il n'y a plus qu'un seul joueur qui peut encore se déplacer. Dans ce cas, il n'y a plus de décompte.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Traduction par LudiGaume – http://www.ludigaume.net
pour Ludibay – http://www.ludibay.net