

Terra Nova - KSR
<p>Wer am Zug ist, <u>muss 3 Aktionen</u> machen. Ist es nicht möglich, eine zweite oder dritte Aktion auszuführen, darf darauf verzichtet werden. Die Aktionen sind aber nicht zwingend so zu wählen, dass 3 Aktionen möglich sind.</p> <p>1.) EINE EIGENE FIGUR BEWEGEN (MUSS):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eine beliebige eigene Figur bewegen oder passen, wenn überhaupt keine Bewegung irgendeiner eigenen Figur möglich ist. - Eine Bewegung geht beliebig weit geradeaus über freie Felder, mind. 1 Feld weit. Spielfiguren oder Grenzsteine stoppen die Bewegung. - Die selbe Figur darf auch in Folgeaktionen dieses Spielzuges bewegt werden, sie darf aber nicht auf ihrem Ausgangsfeld zum Zugende stehen. <p>2. / 3. AKTION: ENTWEDER erneut 1 EIGENE FIGUR BEWEGEN ODER 1 GRENZSTEIN SETZEN. 1 Grenzstein in eines der freien Nachbarfelder der gezogenen Figur/en des aktuellen Zuges setzen.</p> <p>Wertung: = Wenn ein Gebiet nicht mehr von aussen erreichbar ist, also komplett von Grenzsteinen umgeben ist und max. 3 Landschaftsarten enthält. Der Spielplanrand gilt dabei auch als Begrenzung. Es zählen freie Flächen und Flächen mit Figuren im Wertungs-Gebiet. Die Punkte erhält immer der <u>Spieler mit den meisten Figuren</u> im Gebiet. Bei Patt wird aufgeteilt und ggf. abgerundet. Die Figuren = aus dem Spiel.</p> <p>Punkte: Gebiete mit 3 verschiedenen Landschaftsarten = Anzahl Felder. Gebiete mit 2 verschiedenen Landschaftsarten = Anzahl Felder x 2. Gebiete mit 1 Landschaftsart = Anzahl Felder x 3.</p> <p>Ende:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ist der Spielplan komplett in Gebiete aufgeteilt und das mit dem letzten Spielzug entstandene Gebiet wurde gewertet ODER nur noch 1 Spieler kann ziehen, dann endet das Spiel. Im letzteren Fall erfolgt keine weitere Wertung. - Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 24.08.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

Terra Nova - KSR
<p>Wer am Zug ist, <u>muss 3 Aktionen</u> machen. Ist es nicht möglich, eine zweite oder dritte Aktion auszuführen, darf darauf verzichtet werden. Die Aktionen sind aber nicht zwingend so zu wählen, dass 3 Aktionen möglich sind.</p> <p>1.) EINE EIGENE FIGUR BEWEGEN (MUSS):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eine beliebige eigene Figur bewegen oder passen, wenn überhaupt keine Bewegung irgendeiner eigenen Figur möglich ist. - Eine Bewegung geht beliebig weit geradeaus über freie Felder, mind. 1 Feld weit. Spielfiguren oder Grenzsteine stoppen die Bewegung. - Die selbe Figur darf auch in Folgeaktionen dieses Spielzuges bewegt werden, sie darf aber nicht auf ihrem Ausgangsfeld zum Zugende stehen. <p>2. / 3. AKTION: ENTWEDER erneut 1 EIGENE FIGUR BEWEGEN ODER 1 GRENZSTEIN SETZEN. 1 Grenzstein in eines der freien Nachbarfelder der gezogenen Figur/en des aktuellen Zuges setzen.</p> <p>Wertung: = Wenn ein Gebiet nicht mehr von aussen erreichbar ist, also komplett von Grenzsteinen umgeben ist und max. 3 Landschaftsarten enthält. Der Spielplanrand gilt dabei auch als Begrenzung. Es zählen freie Flächen und Flächen mit Figuren im Wertungs-Gebiet. Die Punkte erhält immer der <u>Spieler mit den meisten Figuren</u> im Gebiet. Bei Patt wird aufgeteilt und ggf. abgerundet. Die Figuren = aus dem Spiel.</p> <p>Punkte: Gebiete mit 3 verschiedenen Landschaftsarten = Anzahl Felder. Gebiete mit 2 verschiedenen Landschaftsarten = Anzahl Felder x 2. Gebiete mit 1 Landschaftsart = Anzahl Felder x 3.</p> <p>Ende:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ist der Spielplan komplett in Gebiete aufgeteilt und das mit dem letzten Spielzug entstandene Gebiet wurde gewertet ODER nur noch 1 Spieler kann ziehen, dann endet das Spiel. Im letzteren Fall erfolgt keine weitere Wertung. - Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 24.08.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>