

## TERRATAIN

Traduzione italiana di un gioco [WarpSpawn](http://www.warpspawn.com)  
<http://www.angelfire.com/games2/warpspawn/>  
a cura di **Alessandro Crespi** © 2007 – [alecrespi@alice.it](mailto:alecrespi@alice.it)

### INTRODUZIONE

Un gioco di strategia astratto basato sul posizionamento e sui punti. Per 2 o più partecipanti.

### PLANCIA

La plancia è rappresentata da una griglia di 9 quadrati, identificato come Territori.

Questi Territori sono numerati da 1 a 9.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Ogni Territorio è a sua volta diviso in una griglia di 9 caselle, identificate come Appezzamenti.

Gli Appezzamenti sono anch'essi numerati da 1 a 9.

La mappa consiste in un reticolato di 81 Appezzamenti (9 x 9).

### PEDINE

I segnalini di cartone sono chiamati Pedine.

Ogni giocatore ha bisogno di un Set di Pedine (70 ogni Set) di colori unici.

Ci sono 7 Tipi di Pedine in ogni Set (quindi 10 Pedine per tipo in ogni Set).

TIPI DI PEDINE:

1. Tempio
2. Castello
3. Città
4. Fattoria
5. Miniera
6. Palazzo
7. Armata

I primi 6 Tipi di Pedine sono chiamati Strutture. (Le Armate non sono Strutture).

I Templi rappresentano l'Influenza Religiosa.

I Castelli rappresentano l'Influenza Militare.

Le Città rappresentano le Risorse Economiche.

Le Fattorie rappresentano le Risorse Agricole.

Le Miniere rappresentano le Risorse Minerarie.

I Palazzi rappresentano l'Influenza Politica.

Le Armate rappresentano la Forza Militare.

### PREPARAZIONE

Ogni giocatore ottiene un Set di Pedine.

Ogni giocatore conserva le proprie pedine in una tazza opaca. (chiamata tazza delle pescate)

Lanciate una moneta per decidere l'ordine di partenza.

### SEQUENZA DI GIOCO

I giocatori svolgono il turno seguendo queste 4 Fasi:

1. Pescaggio
2. Guerra
3. Costruzione
4. Conclusione

## **1. PESCAGGIO**

Pesca 2 pedine a caso dalla tua “tazza delle pescate”.

Queste Pedine finiscono nel tuo gruppo di riserva.

Le pedine del gruppo di riserva vengono posizionate a faccia in su di fronte a te.

Se la tua “tazza delle pescate” è vuota riempila con il gruppo dei tuoi scarti.

## **2. GUERRA**

Puoi scartare una Pedina Armata dal tuo gruppo di riserva, per distruggere una struttura nemica da un qualunque Appezzamento. Ogni giocatore posizionerà le proprie strutture distrutte nel gruppo degli scarti.

## **3. COSTRUZIONE**

Posiziona 1 delle Pedine rappresentati una Struttura in un Appezzamento vuoto.

Non puoi posizionare i tuoi Castelli vicino a Castelli nemici.

Non puoi posizionare i tuoi Templi vicino a Templi nemici.

Non puoi posizionare i tuoi Palazzi vicino a Palazzi nemici.

## **4. CONCLUSIONE**

Scarta tutte le pedine della tua riserva che sono in eccesso a 4.

## **FINE GIOCO**

Il gioco termina quando tutti gli Appezzamenti sono stati occupati.

## **VITTORIA**

Vince il giocatore che avrà totalizzato il maggior punteggio.

## **PUNTEGGI**

I giocatori determinano il loro punteggio alla fine del gioco.

I punti si accumulano in una grande varietà di combinazioni.

Per calcolare il Totale Punti, somma tutti i Punti delle singole combinazioni.

Puoi “controllare” un Territorio se hai il maggior numero di strutture in esso.

“Nella stessa Fila” significa sia Ortogonalmente che Diagonalmente.

### **Combinazioni di Punteggi**

#### **PUNTI    CONDIZIONI**

5	se hai 5 Strutture in un Territorio
6	se hai 6 Strutture in un Territorio
7	se hai 7 Strutture in un Territorio
8	se hai 8 Strutture in un Territorio
9	se hai 9 Strutture in un Territorio
5	se controlli il Territorio centrale
9	se controlli 3 Territori “in fila”
8	se controlli un “quadrato” composto da 4 Territori adiacenti
8	se controlli i 4 Territori d’angolo
3	se hai più Templi in gioco (considerando l’intera plancia)
3	se hai più Fattorie in gioco
3	se hai più Castelli in gioco
3	se hai più Città in gioco
3	se hai più Miniere in gioco
3	se hai più Palazzi in gioco

- 3 se hai 3 Strutture “in fila” (6 punti se sono dello stesso tipo)
- 4 se hai 4 Strutture “in fila” (8 punti se sono dello stesso tipo)
- 5 se hai 5 Strutture “in fila” (10 punti se sono dello stesso tipo)
- 6 se hai 6 Strutture “in fila” (12 punti se sono dello stesso tipo)
- 7 se hai 7 Strutture “in fila” (14 punti se sono dello stesso tipo)
- 8 se hai 8 Strutture “in fila” (16 punti se sono dello stesso tipo)
- 9 se hai 9 Strutture “in fila” (18 punti se sono dello stesso tipo)
- 6 se hai tutti e 6 i tipi di Struttura in uno stesso Territorio.

## **VARIANTI**

**Montagne:** Alcuni appezzamenti saranno rappresentati da Montagne. Le Miniere possono essere posizionate esclusivamente sopra o vicino agli Appezzamenti Montani.

**Fiumi:** Alcuni appezzamenti saranno rappresentati da Fiumi. Le Fattorie possono essere posizionate esclusivamente sopra o vicino agli Appezzamenti con Fiume.