



TERRA

NIEZIEMSKO DOBRA GRA PLANSZOWA

Dla 2 – 6 graczy w wieku 10+

Czy wiesz jak długi jest Golden Gate Bridge? Albo w jakich latach Nelson Mandela był prezydentem RPA? Jaką wysokość ma najwyższy kościół na świecie i jak głębokie jest najgłębsze jezioro?

Grając w Terrę napotkasz te i wiele innych pytań dotyczących naszej planety i jej różnorodności. Jeżeli podejmiesz to wyzwanie możesz być zaskoczony, w końcu nikt nie wie wszystkiego o cudach natury, upadłych imperiach, rekordowych okazach flory i fauny, arcydziełach architektury i wielu, wielu innych rzeczach. Z tego powodu punkty otrzymujesz nawet jeżeli twoja odpowiedź lekko rozminie się z prawdą. Jednak jeżeli użyjesz swoich znaczników w sposób zbyt ryzykowny, możesz je łatwo stracić.

ZAWARTOŚĆ

- 1 plansza
- 150 kart Terra o 4 poziomach trudności
- 1 pudełko na karty
- 36 znaczników zgadywania w 6 kolorach graczy

Karty Terra mają 4 poziomy trudności oznaczone kolorami ramki:

- Żółty:** dla początkujących
- Zielony:** dla podróżników entuzjastów
- Niebieski:** dla globtroterów
- Czerwony:** dla odkrywców



Róża wiatrów na niebieskich i zielonych kartach wskazuje konkretną część świata (patrz objaśnienie na stronie 5).



Pudełko na karty Terra

Znaczniki zgadywania gracza

Mapa świata z obszarami lądowymi i morskimi

Plansza

Róża wiatrów we wszystkich rogach

Tor punktacji

Tory roku, długości/dystansu i liczby

Informacja o punktacji

Znaczniki zgadywania gracza

PRZYGOTOWANIE GRY

Umieść **planszę** na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje **6 znaczników zgadywania** w jednym kolorze i umieszcza je obok pola 1 na torze punktacji.

Wypełnij **pudełko na karty kartami Terra**. Zalecamy całkowicie wypełnić pudełko kartami, pomimo iż w pojedynczej rozgrywce potrzebna jest jedynie ograniczona ich liczba.

Uwaga: Przed pierwszą rozgrywką nie ma potrzeby tasowania kart, wystarczy umieścić je w pudełku, tak aby te z żółtą ramką były z przodu.

KARTY TERRA

Górna połowa karty pokazuje informacje, które gracz otrzymują przed umieszczeniem znaczników zgadywania:

- 1 Temat** – każdy temat zawiera 3 pytania. Aktywny gracz decyduje, na które i ile z nich będzie się starał odpowiedzieć.
- 2 Zdjęcie** – zawsze dotyczy tematu pytań, może dawać bezpośrednie lub pośrednie wskazówki. Uważaj: Nie w każdym przypadku zdjęcie pokazuje dokładnie obiekt, którego dotyczą pytania.
- 3 Pytanie 1** – Liczba obszarów gdzie dany obiekt może być odnaleziony.
- 4 Pytania 2 i 3** – Dane do oszacowania. Każde z nich dotyczy 2 z 3 torów na planszy. Są one oznaczone kolorami:

Zielony: dotyczy toru **rok**

Niebieski: dotyczy toru **długość/odległość**

Pomarańczowy: dotyczy toru **liczba**

Są to informacje dostępne kiedy karta znajduje się w pudełku.



Dolna połowa karty pokazuje rozwiązania oraz dodatkowe informacje dotyczące danego obiektu.

- 5 Odpowiedź na pytanie 1** – obszar(y) w których można znaleźć dany obiekt.
- 6 Podpowiedź do odpowiedzi na pytanie 1** – mapa świata, która ułatwia szybkie odnalezienie odpowiednich regionów.
- 7 Odpowiedzi na pytania 2 i 3** – przybliżone dane, których dotyczyło pytanie.
- 8 Pole informacyjne** – dodatkowe informacje dotyczące tematu karty.

Podczas umieszczania znaczników zgadywania, dolna połowa karty jest zakryta przez pudełko. Rozwiązania są pokazywane dopiero kiedy karta zostanie wyciągnięta w celu rozstrzygnięcia.



CEL GRY

W każdej rundzie gracze obstawiają regiony i dane dotyczące tematu wylosowanej karty Terra. Gracze po kolei umieszczają swoje znaczniki zgadywania na mapie świata i odpowiednich torach na planszy. Na koniec rundy gracze otrzymują punkty za poprawne i przybliżone odpowiedzi, a błędnie umieszczone znaczniki są odkładane na bok. Gracz z największą liczbą punktów na koniec gry wygrywa.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W pierwszych rozgrywkach zalecamy użycie kart o najniższym poziomie trudności (żółta ramka). Wyższe poziomy mogą zostać użyte (nietasowane, zielone, niebieskie oraz czerwone ramki) w późniejszych grach jako osobne talie. Można również mieszać karty o różnym poziomie trudności.

W czasie rozgrywki Terra, każdy z graczy powinien być rozpoczynającym graczem tyle samo razy. Zanim rozpocznie się gra, gracze określają ilu kart chcą użyć.

Sugestia:

W rozgrywce dla 2 graczy, najlepiej użyć 4 kart na gracza – gra kończy się po 8 rundach

W rozgrywce dla 3 graczy, najlepiej użyć 3 karty na gracza – gra kończy się po 9 rundach

W rozgrywce dla 4 graczy, najlepiej użyć 2 kart na gracza – gra kończy się po 8 rundach

W rozgrywce dla 5 lub 6 graczy, najlepiej użyć 1 karty na gracza – gra kończy się po 5 lub 6 rundach

Gra trwa określoną liczbę rund, każda z nich składa się z:

1. Umieszczenia znaczników zgadywania
2. Rozstrzygnięcia
3. Zmiany rozpoczynającego gracza

1. Umieszczenie znaczników zgadywania

Rozpoczynający gracz bierze pudełko z kartami i czyta na głos temat oraz pytania pierwszej karty. Inni gracze również mogą obejrzeć kartę, nie wolno jej jednak wyciągać z pudełka. Wszyscy gracze powinni zastanowić się gdzie umieszczą swoje znaczniki. Rozpoczynający gracz, **a następnie pozostali zgodnie z ruchem wskazówek zegara, umieszczają jeden ze swoich znaczników na planszy, w niezajętym regionie lub na pustym polu jednego z torów.**

Umieszczenie znacznika w regionie

Gracz może umieścić znacznik w regionie lądowym lub wodnym na mapie, jeżeli **nie** ma tam jeszcze innego znacznika (żadnego z graczy, włącznie z graczem właśnie umieszczającym znacznik).

Regiony morskie są oznaczone ramką dookoła nazwy.

Uwaga: Regiony morskie zawierają również znajdujące się w ich obszarze wyspy (na przykład Nowa Fundlandia na północnym Atlantyku lub Sri Lanka na północnym Oceanie Indyjskim), chyba że są one oznaczone jako regiony lądowe (na przykład Japonia i Nowa Zelandia)!

Przykłady: Zachodnie wybrzeże, Góry Skaliste, Środkowy Zachód, Wschodnie Wybrzeże, Południowe Stany oraz Ameryka Centralna to regiony lądowe.

Karaiby są regionem morskim zawierającym również wyspy.



Przykład umieszczenia znacznika zgadywania:

Czerwony gracz chce umieścić jeden ze swoich znaczników w regionie. Południowe Stany, Ameryka Centralna i Góry Skaliste są już zajęte przez inne znaczniki. W związku z tym czerwony musi wybrać inny region, aby umieścić tam swój znacznik.

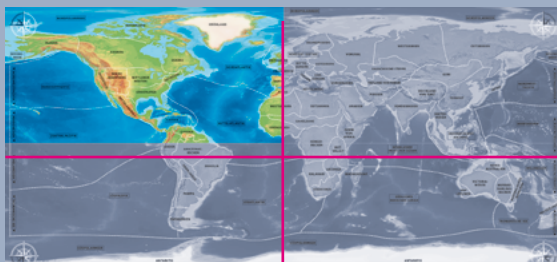


Uwaga:Regiony odnoszą się do różnych obszarów geograficznych, nie odwzorowują one dokładnie prawdziwych granic regionów. Może się zdarzyć, że duże kraje składają się z kilku regionów, jak na przykład USA z Hawajami czy Rosja (z większymi wyspami na Oceanie Arktycznym i na północno-zachodnim Pacyfiku). Z drugiej strony jeden region może zawierać kilka państw (w całości lub częściowo), na przykład Centralna Ameryka lub Sahel.



Róża wiatrów (tę część instrukcji można pominąć jeżeli w rozgrywce nie będą używane zielone lub niebieskie karty).

Dwie linie dzielą mapę na ćwiartki, każda z których oznaczona jest **różą wiatrów**. To samo oznaczenie znajduje się na zielonych i niebieskich kartach Terra. Jest to podpowiedź wskazująca, której części świata dotyczy karta.



Przykład: Górna, lewa ćwiartka mapy świata

Róża wiatrów na karcie wskazuje, że teleskop jest zlokalizowany w północno-zachodniej części mapy świata.

Jeżeli region rozciąga się poza jedną ćwiartkę, róża wiatrów wskazuje część świata, w której jest obiekt, którego dotyczy pytanie (jeżeli da się go jednoznacznie ulokować), w innym przypadku, wskazuje ona ćwiartkę z większą częścią regionu. Na przykład w przypadku Brytanii lub Iberii, czasem może być wskazana ćwiartka północno-zachodnia, a czasem północno-wschodnia, zależnie od pytania.



Umieszczanie znacznika na torze

Gracz może umieścić swój znacznik na polu na jednym z torów (między liniami oddzielającymi), na którym nie ma jeszcze innego znacznika.

Uwaga: Na planszy są trzy tory – każdy dotyczy innej cechy. Każda z kart pyta o dwa z torów.

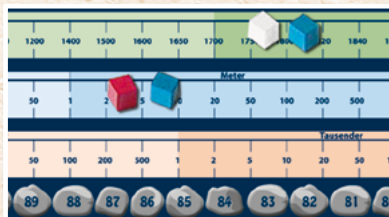
Tor roku – wskazuje punkt w czasie lub okres (rok lub wiek);

Tor długości/ dystansu – wskazuje długość, wysokość lub dystans (w centymetrach, metrach lub kilomerach);

Tor liczby – wskazuje wszystkie inne wymiary, na przykład obszar (m^2/ km^2), objętość (m^3/ km^3), stopnie (C), procenty (%), godziny (h), litry (l), tony (t), etc., lub liczbę czy wiek różnych obiektów.

Przy pytaniach o liczbę i rok, jednostka miary jest często wskazana na karcie (w nawiasach).

Kiedy wszyscy gracze umieszczą jeden znacznik mogą – rozpoczynając od pierwszego gracza – umieścić kolejny znacznik lub spasować.



Umieszczanie kolejnego znacznika

W swojej turze gracz może umieścić kolejny znacznik w wolnym regionie lub na wolnym polu toru. W czasie rundy, gracz może umieścić kilka znaczników na jednym torze oraz w różnych regionach, tak długo jak ma jeszcze wolne znaczniki.

Pasowanie

Jeżeli gracz spasuje (nie może lub nie chce już umieszczać znaczników), nie może już umieszczać kolejnych znaczników. Nie wolno powrócić do rundy po spasowaniu. Kiedy spasują wszyscy gracze, rozpoczyna się rozstrzygnięcie rundy.

2. Rozstrzygnięcie

Rozpatrywaną kartę należy wyciągnąć z pudełka. Najpierw rozpatrywane są regiony, następnie tory. Każdy umieszczony znacznik punktuje tylko raz: 7 punktów za dokładną odpowiedź i 3 punkty za przybliżoną. Jeżeli, na przykład, znacznik został umieszczony poprawnie (7 punktów) i w tym samym czasie sąsiaduje z innym poprawnym regionem, gracz nie otrzymuje dodatkowych 3 punktów.

Rozstrzygnięcie regionów

Gracz otrzymuje 7 punktów za każdy znacznik umieszczony we właściwym regionie oraz 3 punkty za znacznik umieszczony w regionie sąsiadującym z jednym z poprawnych regionów. Punkty podliczane są od razu poprzez przesunięcie znacznika punktacji gracza.



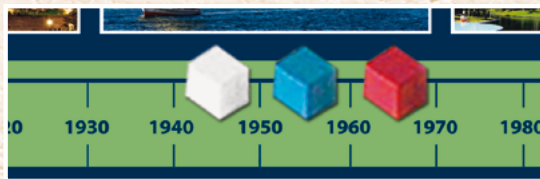
Przykład rozstrzygnięcia regionu: Karta Terra „Piramidy w Gizie” ma jeden poprawny region – Wschodnią Saharę. Ten region ma **5 sąsiadujących regionów** (4 lądowe oraz 1 morski). Biały gracz otrzymuje 7 punktów; niebieski 6 punktów (2x sąsiadujący region). Żółty gracz nie otrzymuje punktów (Środkowy Wschód nie sąsiaduje ze Wschodnią Saharą).

Sąsiadujące regiony: Dwa regiony sąsiadują jeżeli mają wspólną granicę lub stykają się wybrzeżem (przy regionach morskich i lądowych).

Po rozstrzygnięciu regionów należy przejść do rozstrzygnięcia torów.

Rozstrzygnięcie torów

Tak jak przy rozstrzygnięciu regionów gracz otrzymuje punkty za poprawne odpowiedzi oraz przybliżone. Za znacznik znajdujący się na poprawnym polu gracz otrzymuje 7 punktów. Za znacznik na sąsiadującym polu gracz otrzymuje 3 punkty.



Przykład rozstrzygnięcia toru: poprawną odpowiedzią w tym przypadku jest „1950”, dwa pola obok 1950 to poprawne odpowiedzi. Jeżeli odpowiedzią były by „Lata 50te” lub „1952” tylko pole na prawo od „1950” byłoby poprawne. Pole na lewo byłoby jedynie sąsiadujące. W tym przykładzie biały i niebieski otrzymują po 7 punktów, a czerwony 3. Gracze od razu przesuwają swoje znaczniki na torze punktacji.

Żle umieszczone znaczniki zgadywania

Znaczniki, które punktowały w rozstrzygnięciu wracają do rezerwy gracza. Znaczniki, które nie punktowały **są odkładane obok planszy**. Część z nich będzie dostępna po zmianie gracza rozpoczynającego.

3. Zmiana gracza rozpoczynającego

Na koniec rundy, pudełko z kartami jest przekazywane następnemu graczowi (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Teraz to on jest graczem rozpoczynającym. Każdy gracz zabiera jeden ze swoich znaczników, leżących obok planszy, jeżeli jakieś tam są.

Jeżeli gracz ma w tym momencie przed sobą mniej niż 3 znaczniki, uzupełnia swoje znaczniki do 3.

KONIEC GRY

Gra dobiega końca kiedy gracze rozegrają ustaloną wcześniej liczbę rund. Gracz z największą liczbą punktów na koniec ostatniej rundy wygrywa. W przypadku remisu gracze wygrywają razem.

Uwaga: Informacje na kartach Terra pochodzą z różnych źródeł internetowych, książek tematycznych etc. Zależnie od źródła, dane mogą się minimalnie różnić. W niektórych przypadkach lokalnie i daty są różne w różnych źródłach. W związku z tym informacje na kartach są często bazowane na średniej wartości wynikającej z różnych źródeł. Dodatkowo część danych podlega corocznym zmianom, a rekordy są zastępowane przez nowe. Staraliśmy się, w miarę możliwości dobierać dane z roku 2013/2014. Na kartach gdzie pada pytanie o rok odkrycia, odpowiedzi są bazowane na perspektywie europejskiej. Jeżeli użyty jest superlatyw (najwyższy, najdłuższy etc.) zawsze dotyczy to całego świata, chyba że pytanie jasno ogranicza region zainteresowań (na przykład „najwyższy X w Azji”).

WYDAWCA I DYSTRYBUTOR

Bard Centrum Gier
ul. Zabłocie 23
30-701 Kraków
www.wydawnictwo.bard.pl
wydawnictwo@bard.pl



© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Author: Friedemann Friese
Design: Sabine Kondirolli /
HUCH! & friends

Production + distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm. Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg

UWAGA! Gra przeznaczona dla dzieci powyżej 3 roku życia.
Zawiera małe elementy.

