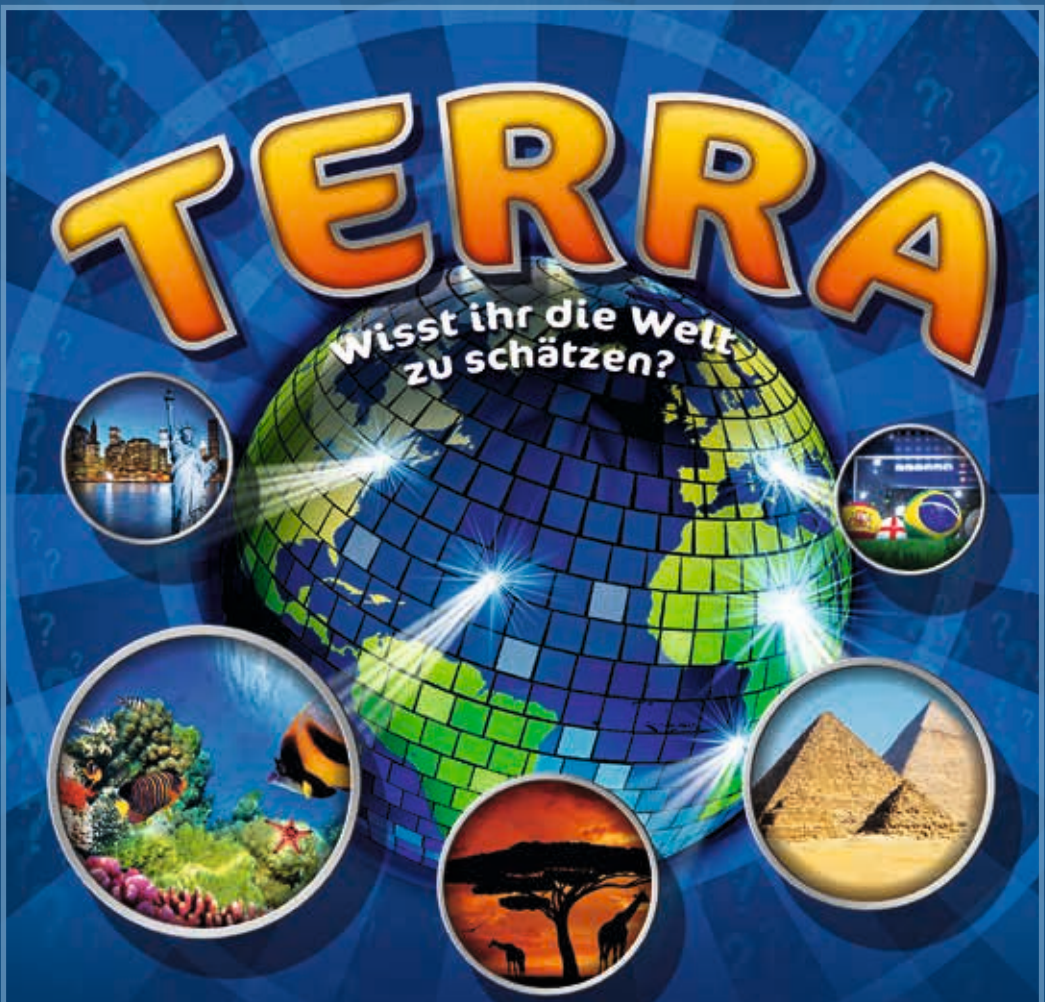


Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Hättet ihr gewusst, wie lang die Golden Gate Bridge ist? Oder wann Nelson Mandela südafrikanischer Präsident war? Wie hoch ragt der höchste Kirchturm in den Himmel, und wie tief ist eigentlich der tiefste See?

Den Spielern von Terra stellen sich diese und viele weitere Fragen rund um die bunte Vielfalt unseres Planeten. Doch wer auf Entdeckungsreise geht, erlebt Überraschungen. Alles kann man schließlich nicht wissen, wenn es um Wunder der Natur, versunkene Reiche, Rekorde aus der Pflanzenwelt, Meisterwerke der Architektur und vieles mehr geht. Deshalb gibt es sogar Punkte, wenn die Antwort knapp daneben liegt. Wer jedoch seine Schätzsteine zu riskant einsetzt, kann sie auch leicht verlieren.

HUCH!

INHALT

1 Spielplan
150 Terra-Karten in 4 Schwierigkeitsstufen
1 Kartenbox
36 Schätzsteine in 6 Spielerfarben

Die **Terra-Karten** gibt es in 4 Schwierigkeitsstufen – erkennbar an den farbigen Rahmen:

gelb: für Einsteiger
grün: für Reiselustige
blau: für Weltenbummler
rot: für Entdecker

Die **Windrose** auf den Karten mit grünem und blauem **Rahmen** gibt einen Hinweis auf das Spielplanviertel (Erklärung auf S. 5).

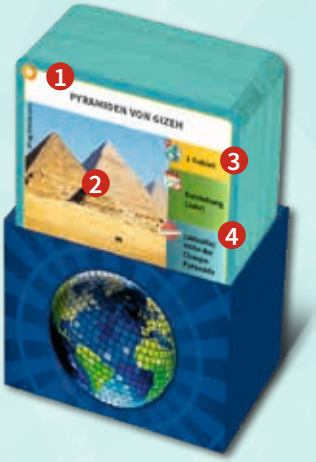
SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält **6 Schätzsteine** in seiner Farbe. Einen seiner Schätzsteine legt jeder Spieler neben Feld 1 der Punkteleiste.

Die **Kartenbox** wird mit **Terra-Karten** gefüllt. Es empfiehlt sich, die Kartenbox ganz zu füllen, auch wenn für eine Partie TERRA nur eine begrenzte Anzahl von Karten benötigt wird.
Hinweis: Die Karten brauchen vor der ersten Partie nicht gemischt zu werden – einfach mit der Seite mit dem gelben Rahmen nach vorne in die Kartenbox füllen.

DIE TERRA-KARTEN

Die **obere Kartenhälfte** zeigt die Informationen, die die Spieler vor dem Setzen ihrer Spielsteine bekommen:



1. **Thema** – zu jedem Thema gibt es 3 Aufgaben; der Spieler am Zug entscheidet, welche Aufgabe er zu lösen versucht.
   Steht in dem Titel einer Karte eine Formulierung mit „höchste“, „größte“, „kleinste“ usw., bezieht sich dies immer auf die ganze Welt, sofern nichts anderes angegeben ist.
2. **Foto** – bezieht sich stets auf das Gesuchte und kann mehr oder weniger konkrete Hinweise geben.
   Vorsicht: Das Foto zeigt nicht in allen Fällen genau das Gesuchte.
3. **Aufgabe 1** – Anzahl an Gebieten, in denen das gesuchte Thema der Karte zu finden ist.
4. **Aufgaben 2 und 3** – Kategorien, die eingeschätzt werden sollen; diese beziehen sich auf je 2 der 3 Skalen auf dem Spielplan und sind farblich folgendermaßen markiert:

   Grüner Kasten: bezieht sich auf die Skala **Jahr**
   Blauer Kasten: bezieht sich auf die Skala **Länge/Distanz**
   Oranger Kasten: bezieht sich auf die Skala **Anzahl**

Diese Angaben sind sichtbar, wenn die Karte in der Kartenbox steckt.

Auf der **unteren Kartenhälfte** stehen die Lösungen sowie einige kurze Zusatzinfomationen zur gestellten Aufgabe. Lasst daher die Karte bis zur Auflösung in der Box stecken.

5. **Lösung für Aufgabe 1** – das Gebiet bzw. die Gebiete, in denen das Gesuchte zu finden ist.
6. **Hinweis für die Lösung von Aufgabe 1** – eine Weltkarte zum schnellen Finden der gesuchten Gebiete.
7. **Lösungen für die Aufgaben 2 und 3** – die Antworten zu den einzuschätzenden Kategorien.
8. **Infobox** – zusätzliche Informationen zum Thema der Karte.

Die untere Hälfte der Karte ist während des Setzens der Schätzsteine in der Kartenbox verborgen. Die Lösungen werden erst sichtbar, wenn die Karte für die Auswertung aus der Kartenbox genommen wird.

SPIELZIEL

Jede Runde tippen die Spieler auf Gebiete und schätzen Angaben, die sich auf das Thema einer Terra-Karte beziehen. Reihum platzieren sie ihre Schätzsteine auf der Weltkarte und den passenden Skalen. Am Ende einer Runde werden für richtige und fast richtige Einschätzungen Punkte vergeben, während falsch eingesetzte Schätzsteine abgegeben werden müssen. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

DAS SPIEL

Für die ersten Partien empfehlen wir, die erste Schwierigkeitsstufe (gelber Kartenrahmen) zu spielen. Die weiteren Schwierigkeitsstufen (grüner, blauer und roter Rahmen) können in späteren Partien ebenfalls als separate Stapel durchgespielt werden. Es ist aber auch möglich, alle 4 Schwierigkeitsstufen beliebig als bunte Mischung zu kombinieren.

In einer Partie TERRA sollte jeder Spieler gleich oft Startspieler sein. Die Spieler können vor Spielbeginn selbst festlegen, wie viele Karten sie durchspielen wollen.

Vorschlag: bei 2 Spielern je 4 Karten – das Spiel endet nach 8 Runden
bei 3 Spielern je 3 Karten – das Spiel endet nach 9 Runden
bei 4 Spielern je 2 Karten – das Spiel endet nach 8 Runden
bei 5 und 6 Spielern je 1 Karte – das Spiel endet nach 5 bzw. 6 Runden

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Eine Runde besteht aus:

1. **Setzen der Schätzsteine**
2. **Auswertung**
3. **Startspielerwechsel**

1. Setzen der Schätzsteine

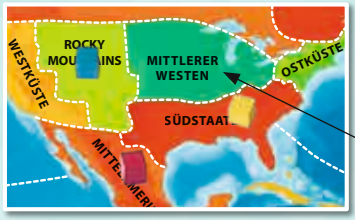
Der Startspieler erhält die Kartenbox und liest das Thema und die Aufgaben auf der vordersten Karte in der Kartenbox vor. Alle Spieler überlegen, wo sie ihre Schätzsteine einsetzen wollen. Die Mitspieler dürfen sich die Karte in der Box auch selbst ansehen, sie jedoch nicht aus der Box herausziehen. Beginnend mit dem Startspieler **muss** im Uhrzeigersinn **jeder Spieler einen seiner Schätzsteine** auf dem Plan einsetzen, und zwar entweder **in ein freies Gebiet oder auf ein freies Feld auf einer der Skalen**.

Einsetzen in ein Gebiet

Ein eigener Schätzstein kann in ein Land- oder Meeresgebiet auf der Weltkarte eingesetzt werden, in dem sich noch **kein** anderer fremder oder eigener Stein befindet.
Meeresgebiete sind durch einen Rahmen um den Namen gekennzeichnet.
Achtung: Sie umfassen neben dem Meeresabschnitt auch die Inseln, die in ihnen liegen (wie z.B. Neufundland im Nordatlantik oder Sri Lanka im Nördlichen Indischen Ozean), sofern diese nicht extra mit ihrem Namen als Landgebiete gekennzeichnet sind (z.B. Japan oder Neuseeland)!

Beispiel: *Westküste, Rocky Mountains, Mittlerer Westen, Ostküste, Südstaaten und Mittelamerika sind Landgebiete.*

Die Karibik ist ein Meeresgebiet, zu dem auch die darin liegenden Inseln zählen.



Beispiel für das Einsetzen eines Schätzsteins:
Der rote Spieler will einen weiteren seiner Steine in ein Gebiet einsetzen. Südstaaten, Mittelamerika und Rocky Mountains sind schon mit Steinen belegt. Somit muss der rote Spieler ein anderes Gebiet zum Einsetzen seines Schätzsteins auswählen.

Achtung: Die Gebiete beziehen sich auf unterschiedliche Regionen der Welt und orientieren sich nur grob an bestehenden Staatsgrenzen. Es kann daher einerseits vorkommen, dass sich große Staaten über mehrere Gebiete erstrecken, wie z.B. die USA (inklusive Hawaii) oder Russland (inklusive der größeren Inseln im Nordpolarmeer und im Nordwestpazifik), andererseits kann auch 1 Gebiet mehrere Staaten (ganz oder teilweise) umfassen, wie z.B. Mittelamerika oder die Sahelzone.

Die Windrose (Dieser Abschnitt kann übersprungen werden, wenn keine Karten mit grünem oder blauem Rahmen verwendet werden.)

Die Weltkarte ist durch zwei Linien in **4 Viertel** geteilt, wobei jedes Viertel mit einer **Windrose** markiert ist. Diese Windrose findet sich auch auf den Karten mit grünem und blauem Rahmen wieder und gibt einen ungefähren Hinweis, wo das gesuchte Gebiet bzw. die gesuchten Gebiete zu finden sein könnten.

Beispiel: oberes linkes Viertel der Weltkarte

Die Windrose auf der Karte zeigt an, dass sich das Teleskop im nordwestlichen Teil der Weltkarte befindet, also im oberen linken Viertel.

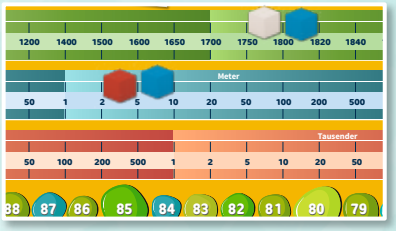
Wenn sich ein gesuchtes Gebiet bzw. gesuchte Gebiete über mehr als 1 Viertel erstrecken, ist das Viertel angegeben, in dem sich das Gesuchte befindet (wenn exakt lokalisierbar), ansonsten das Viertel mit dem größten zutreffenden Gebietsanteil. So kann z.B. im Falle Britanniens oder Iberias, je nachdem wonach gefragt wird, mal das nordwestliche und mal das nordöstliche Viertel angegeben sein. Gibt es mehrere komplett voneinander unabhängige Gebiete, werden alle betreffenden Viertel der Windrose markiert.

Einsetzen auf einer Skala

Ein eigener Schätzstein kann auf ein Feld einer Skala (Bereich zwischen zwei Strichen) eingesetzt werden, in dem sich noch **kein** anderer fremder oder eigener Stein befindet.
Achtung: Es gibt drei Skalen, die sich jeweils auf verschiedene Kategorien beziehen. Pro Karte wird nach Kategorien für **zwei** Skalen gefragt.

Skala **Jahr** – Fragen nach einem Zeitpunkt oder Zeitraum (Jahr oder Jahrhundert)
Skala **Länge/Distanz** – Fragen nach Längen, Höhen und Entfernungen (Zentimeter, Meter, Kilometer)
Skala **Anzahl** – alle anderen Kategorien, z. B. Fragen nach Fläche (m^2/km^2), Volumen (m^3/km^3), Grad (°C) , Prozent (%), Stunden (h), Liter (l), Tonne (t) etc. sowie nach der Anzahl von unterschiedlichen Dingen oder deren Alter

Nach welchen Kategorien gefragt wird, ist bei Fragen nach Anzahl und Jahr oft (in Klammern) angemerkt.



Nachdem jeder Spieler einen Stein eingesetzt hat, **kann** – wiederum beginnend mit dem Startspieler – jeder reihum entweder einen weiteren **Stein einsetzen** oder **passen**.

Weitere Steine einsetzen

Ist ein Spieler an der Reihe, setzt er einen weiteren eigenen Schätzstein in ein freies Gebiet oder auf ein freies Feld einer Skala. Im Laufe einer Runde kann ein Spieler auch mehrere Steine auf derselben Skala einsetzen, ebenso wie er mehrere Steine in unterschiedliche Gebiete einsetzen darf, solange er noch Schätzsteine zum Einsetzen hat.

Passen

Passt ein Spieler, weil er keine Steine mehr einsetzen möchte oder kann, ist das Einsetzen für ihn in dieser Runde beendet. Ein späteres Einsteigen in dieser Runde ist nicht mehr möglich. Haben alle Spieler gepasst, kommt es zur Auswertung der Runde.

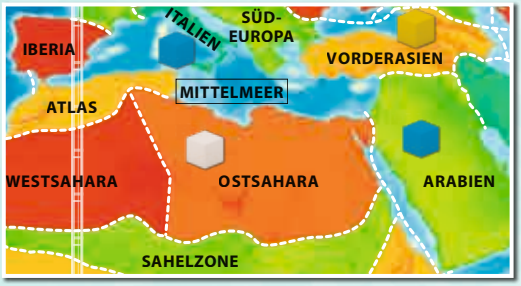
2. Auswertung

Die Terra-Karte wird vollständig aus der Kartenbox gezogen. Zuerst werden die Gebiete ausgewertet, dann die Skalen. Jeder platzierte Stein wird nur 1x gewertet und kann entweder **7 Punkte (korrekt)** oder **3 Punkte (benachbart)** einbringen. Ist zum Beispiel ein Stein korrekt platziert (= 7 Punkte) und zugleich zu einem weiteren korrekten Feld benachbart, gibt es hierfür keine weiteren 3 Punkte.

Auswertung der Gebiete

Die Spieler erhalten 7 Punkte für jeden Schätzstein, den sie in ein korrektes Gebiet gesetzt haben. Die Spieler erhalten 3 Punkte für Schätzsteine, die sie in Gebiete gesetzt haben, die benachbart zu einem korrekten Gebiet liegen. Die Punkte werden sofort auf der Punkteleiste am Spielplanrand vorgerückt.

Benachbarte Gebiete: Zwei Gebiete sind benachbart, wenn sie entweder eine gemeinsame Grenzlinie haben oder als Land- und Meeresgebiet aneinanderstoßen.

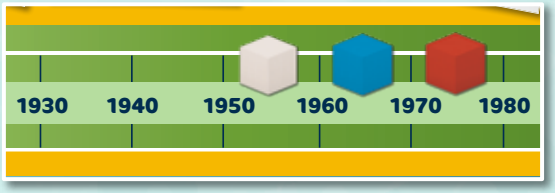


Beispiel Gebietswertung: *Bei der Terra-Karte „Pyramiden von Gizeh" gibt es ein korrektes Gebiet: Ostsahara. Das Gebiet Ostsahara hat 5 benachbarte Gebiete (4 Landgebiete (Atlas, Westsahara, Sahelzone, Arabien) und 1 Meeresgebiet (Mittelmeer)). Spieler Weiß bekommt 7 Punkte, Spieler Blau 6 Punkte (2x benachbart) und Spieler Gelb erhält keine Punkte (Vorderasien ist nicht benachbart zu dem Gebiet Ostsahara).*

Nach der Auswertung der Gebiete folgt die Auswertung der Skalen.

Auswertung der Skalen

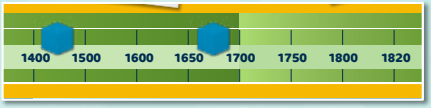
Wie bei der Gebietswertung erhalten die Spieler sowohl für genaue Treffer als auch für knapp danebenliegende Antworten Punkte. Es gibt 7 Punkte für jeden Schätzstein, den ein Spieler auf ein korrektes Feld einer Skala gesetzt hat. Es gibt 3 Punkte für Steine, die benachbart zu einem korrekten Feld liegen.



Beispiel einer Wertung: *Da die Antwort 1950 lautet, gelten die beiden Felder rechts und links von der 1950 als Treffer. Wäre die Antwort hingegen 1950er Jahre oder 1952, würde nur das Gebiet rechts der 1950 als Treffer zählen. Das Gebiet links der Jahreszahl wäre in diesem Fall nur benachbart. In diesem Beispiel bekommen die Spieler Weiß und Blau je 7 Punkte, Spieler Rot erhält 3 Punkte. Die Punkte werden sofort auf der Punkteleiste vorgerückt.*

Allein auf einer Skala

Hat ein Spieler auf einer Skala als Einziger einen oder mehrere Steine eingesetzt, erhält er für alle dort erzielten Punkte die doppelte Punktzahl.



Beispiel: *Spieler Blau hat als Einziger (2) Steine auf die Jahresskala gesetzt. 1 Stein ist falsch, einer benachbart. Er verliert den falsch gesetzten Stein, aber bekommt für den anderen (benachbarten) Stein 6 Punkte statt der üblichen 3 Punkte (ein Treffer hätte 14 statt 7 Punkte gebracht).*

Falsch gesetzte Schätzsteine

Eingesetzte Schätzsteine, die in der Auswertung Punkte eingebracht haben, gehen in den Vorrat ihrer Besitzer zurück. Schätzsteine, für die man keine Punkte bekommen hat, werden **neben dem Spielplan gesammelt**. Sie stehen den Spielern erst nach dem Startspielerwechsel (teilweise) wieder zur Verfügung.

3. Startspielerwechsel

Am Ende der Runde wird die Kartenbox an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Er wird somit der Startspieler der neuen Runde.
Jeder Spieler bekommt **einen** seiner Schätzsteine – sofern vorhanden – aus dem Vorrat neben dem Spielplan wieder zurück.

Hat nun ein Spieler **weniger als 3 Schätzsteine** vor sich liegen, füllt er seinen eigenen Vorrat auf 3 Schätzsteine auf, so dass er in der nächsten Runde 3 Steine zum Einsetzen hat.

SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem die Spieler die zu Beginn des Spiels festgelegte Anzahl an Runden gespielt haben. Der Spieler mit den meisten Punkten nach dieser letzten Runde gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Hinweis: Die Informationen auf den Terra-Karten stammen aus verschiedenen Quellen im Internet sowie aus Fachbüchern. Je nach Quelle weichen die Angaben mehr oder weniger stark voneinander ab. Manchmal stimmen auch die Orte bzw. das Datum der Rekorde in den verschiedenen Quellen nicht überein. Entsprechend kann es vorkommen, dass andere als in diesem Spiel verwendete Angaben gefunden werden können. Ein Teil der im Spiel abgefragten Inhalte unterliegt zudem jährlichen Schwankungen, bzw. Rekorde werden mit der Zeit gebrochen. Im Spiel wurde versucht, soweit wie möglich die aktuellen Werte aus den Jahren 2018 bis 2020 zugrunde zu legen. Bei Karten, auf denen nach dem Jahr der Entdeckung gefragt wird, dient die europäische Perspektive als Basis. Wenn von einem Superlativ (der größte, höchste, längste etc.) die Rede ist, bezieht sich dies stets auf die ganze Welt, sofern keine Einschränkung erfolgt (z.B. „der größte XY Asiens“).

© 2014, 2020 HUCH!
www.hutter-trade.com
Autor: Friedemann Friese
Illustration: kinetic

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
Redaktion: Britta Stöckmann,
Tina Landwehr-Rödde

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.