

# TERRA

Jak dobrze znasz świat?



**Gra dla 2–6 graczy w wieku od 10 lat**

*Czy znasz długość mostu Golden Gate Bridge? Czy wiesz, kiedy Nelson Mandela został prezydentem Republiki Południowej Afryki? Albo jak daleko w niebo sięga najwyższa wieża kościelna na świecie i jaką głębokość ma najgłębsze jezioro?*

*Właśnie takie pytania zadają sobie gracze TERRY – i jeszcze wiele innych pytań, o wszystko, co składa się na barwną różnorodność naszej planety. Jak na każdej wyprawie badawczej, czekają też na nich różne niespodzianki. Nie sposób przecież spamiętać wszystkich cudów natury, wszystkich zatopionych skarbów, wszystkich rekordów ze świata roślin, wszystkich arcydzieł architektury – i tak dalej. Dlatego punkty dostaje się nie tylko za dokładne odpowiedzi. Jednak ten, kto zbyt ryzykownie poustawia swoje znaczniki, może je też łatwo stracić.*

## **CEL GRY**

Gracze co rundę wskazują różne obszary na planszy i oszacowują wartości związane z tematami kart Terry. Po kolei stawiają swoje znaczniki na mapie świata oraz na odpowiednich skalach. Na koniec rundy otrzymują punkty za prawidłowe lub niemal prawidłowe odpowiedzi i tracą znaczniki za zupełnie błędne. Wygrywa ten, kto na koniec gry zbierze najwięcej punktów.

## ELEMENTY GRY

- 1 plansza
- 150 kart Terry o czterech poziomach trudności
- 1 pudełko na karty
- 36 znaczników w 6 kolorach
- instrukcja

Karty Terry mają 4 poziomy trudności, które można rozpoznać po kolorze ramek:

- żółty:** dla spacerowiczów
- zielony:** dla włoścykijów
- niebieski:** dla obieżyświatów
- czerwony:** dla odkrywców



**Róża wiatrów** umieszczona na kartach o **zielonych** i **niebieskich** ramkach pokazuje właściwy kwartał mapy (objaśnienie na str. 5).



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ **planszę** na środku stołu. Każdy gracz dostaje po **6 znaczników** w wybranym przez siebie kolorze. Jeden ze swoich znaczników kładzie przy polu 1 na torze punktacji, a pozostałe kładzie przy sobie.

**Karty Terry** włóż do pudełka na karty. Najlepiej wypełnić całe pudełko, nawet jeżeli do jednej rozgrywki TERRY potrzebna będzie mniejsza liczba kart.

**Wskazówka:** Przed pierwszą rozgrywką nie trzeba tasować kart – wystarczy umieścić z przodu pudełka karty z **żółtymi** ramkami.

## KARTY TERRY

Górna połowa karty zawiera informacje, jakie gracz poznaje przed postawieniem znacznika:

- 1 Temat** – z każdym tematem wiążą się trzy zadania. Gracze po kolei wybierają, które z nich spróbują wykonać. Jeśli tytuł karty zawiera sformułowania takie jak „najwyższy”, „największy”, „najmniejszy” i tak dalej, chodzi o coś, co jest takie na całym świecie – chyba że dalszy opis mówi coś innego.
- 2 Zdjęcie** – zawsze odnosi się do poszukiwanej rzeczy i może zawierać mniej lub bardziej bezpośrednie wskazówki.  
**Uwaga:** Zdjęcie nigdy nie pokazuje dokładnie poszukiwanej rzeczy.
- 3 Zadanie 1** – Liczba obszarów planszy, na których można odnaleźć temat karty.
- 4 Zadania 2 i 3** – kategorie, w których trzeba oszacować jakąś wartość; odnoszą się do dwóch z trzech skal na planszy i są oznaczone odpowiednim kolorem:

**zielonym:** gdy chodzi o skalę **lat**

**niebieskim:** gdy chodzi o skalę **długości/dystansu**

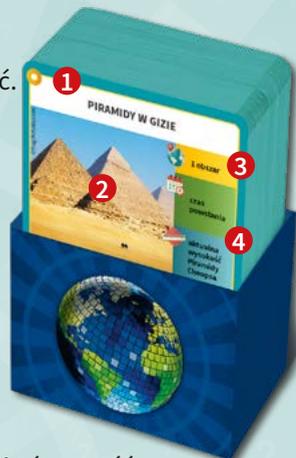
**czerwonym:** gdy chodzi o skalę **liczb**

Wszystkie zadania są widoczne, kiedy karta znajduje się w pudełku.

Na **dolnej połowie karty** znajdują się odpowiedzi, jak również krótkie informacje dodatkowe związane z zadaniami. Dlatego karta musi pozostać w pudełku aż do fazy Punktacji.

- 5 Rozwiązanie zadania 1** – obszar lub obszary planszy, na których znajduje się poszukiwana rzecz.
- 6 Wskazówka do rozwiązania zadania 1** – mapa świata z zaznaczonym poszukiwanym obszarem.
- 7 Rozwiązania zadań 2 oraz 3** – odpowiedzi w kategoriach wymagających oszacowania.
- 8 Informacje** – dodatkowe informacje związane z tematem karty.

Podczas wykładania znaczników dolna część karty ukryta jest w pudełku. Rozwiązania widać dopiero po wyjęciu karty z pudełka, podczas fazy Punktacji.



## PRZEBIEG RUNDY

Do pierwszej rozgrywki użyjcie kart o pierwszym poziomie trudności (z **żółtymi** ramkami). Następne poziomy trudności (ramki **zielone**, **niebieskie** i **czerwone**) możecie wykorzystać w kolejnych rozgrywkach, korzystając z każdego z osobna albo mieszając ze sobą karty o różnych poziomach trudności, i tworzyć wielobarwne kombinacje.

Podczas jednej rozgrywki każdy z graczy powinien tyle samo razy pełnić rolę zaczynającego rundę. Przed rozpoczęciem rozgrywki ustalcie, ilu kart chcecie użyć.

### Rada:

*Przy 2 graczach i po 4 kartach na każdego z nich – gra kończy się po 8 rundach.*

*Przy 3 graczach i po 3 kartach na każdego z nich – gra kończy się po 9 rundach.*

*Przy 4 graczach i 2 kartach na każdego z nich – gra kończy się po 8 rundach.*

*Przy 5 i 6 graczach i po 1 karcie na każdego z nich – gra kończy się po 5 lub 6 rundach.*

Gra toczy się przez kilka rund. Jedna runda składa się z następujących faz:

### 1. Postawienia znaczników

### 2. Punktacji

### 3. Zmiany gracza rozpoczynającego rundę

#### 1. Postawienie znaczników

Gracz rozpoczynający rundę bierze pudełko z kartami i odczytuje temat oraz zadania z wierzchniej karty w pudełku. Gracze powinni też zobaczyć kartę z pudełka (ale bez jej wyjmowania). Począwszy od gracza rozpoczynającego rundę zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz musi postawić swój znacznik na planszy, **na wolnym obszarze mapy albo na wolnym polu jednej ze skal**.

#### Znacznik na obszarze

Swój znacznik można postawić na tym obszarze morskim lub lądowym mapy, na którym nie ma **żadnego** innego znacznika: własnego albo należącego do innego gracza.

**Obszary morskie** oznaczone są ramkami wokół nazw.

**Uwaga:** Obszary morskie, poza fragmentami mórz, czasem zawierają także wyspy (na przykład Nową Fundlandię na Północnym Atlantyku albo Sri Lankę na Południowym Oceanie Indyjskim), chyba że jakieś wyspy opisane są jako obszary lądowe (na przykład Japonia albo Nowa Zelandia)!

**Przykład:** Zachodnie Wybrzeże, Góry Skaliste, Środkowy Zachód, Wschodnie Wybrzeże i Ameryka Środkowa to obszary lądowe.

Karaiby to obszar morski, do którego należą także znajdujące się tam wyspy.



**Przykład stawiania znaczników:**

Gracz czerwony zamierza postawić swój znacznik na którymś z obszarów. Na Południu USA, Ameryce Środkowej, Górach Skalistych stoją już inne znaczniki. Dlatego gracz czerwony musi znaleźć sobie inny wolny obszar.



**Uwaga:** Obszary rozciągają się na różnych regionach świata i tylko z grubsza pokrywają z granicami państw. Dlatego może się zdarzyć, że większe państwa, takie jak na przykład USA (łącznie z Hawajami) albo Rosja (łącznie z dużymi wyspami na Oceanie Arktycznym i Południowo-Zachodnim Pacyfiku), mogą składać się z wielu obszarów. Z drugiej strony jeden obszar może rozciągać się na terytorii kilku państw (całe lub część, jak na przykład Ameryka Środkowa albo Sahel).



**Róża wiatrów** (ten fragment instrukcji można pominąć, jeśli w grze nie biorą udziału karty z zielonymi lub niebieskimi ramkami)

**Mapa świata** podzielona jest dwiema liniami na 4 kwartały, każdy z własną różą wiatrów. Różę wiatru znajdują się także na kartach o zielonych i niebieskich ramkach, pokazując, gdzie należy szukać odpowiedniego obszaru (lub obszarów).



Przykład: Lewy górny kwartał mapy świata

Róża wiatrów na mapie pokazuje, że poszukiwany teleskop znajduje się w północno-zachodniej części mapy, czyli w lewym górnym kwartale.

Jeśli poszukiwany obszar znajduje się na więcej niż jednym kwartale mapy, róża wiatrów wskazuje kwartał, na którym jest większa część poszukiwanego obszaru (lub obszarów). Jest tak na przykład w przypadku Wysp Brytyjskich albo Półwyspu Iberyjskiego, które znajdują się zarówno w kwartale północno-zachodnim, jak i północno-wschodnim. W przypadku kilku zupełnie oddzielnych obszarów róża wiatrów wskazuje wszystkie odpowiednie kwartaty.



## Szacowanie na skali

Swój znacznik można postawić na takim polu jednej ze skal (pole skali to obszar między dwiema kreskami), na którym nie znajduje się **żaden inny** znacznik.

**Uwaga:** W grze biorą udział trzy skale, odnoszące się do trzech różnych kategorii. Na każdej z kart znajdują się kategorie związane z **dwoma** skalami.

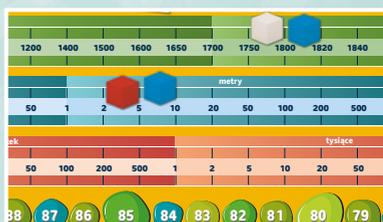
Skala **lat** – pytania o miejsce w czasie lub zakres czasu (rok lub wiek).

Skala **długości/dystansu** – pytania o długość, wysokość albo odległość (w centy – metrach, metrach albo kilometrach).

Skala **liczb** – wszystkie pozostałe kategorie, na przykład pytania o powierzchnię ( $m^2/km^2$ ), objętość ( $m^3/km^3$ ), temperaturę ( $^{\circ}C$ ), procenty (%), godziny (h), litry (l), tony (t) i tak dalej, podobnie jak o liczbę rozmaitych przedmiotów oraz ich wiek.

Przy pytaniach o liczbę i o lata jednostka miary jest najczęściej zaznaczona na karcie (w nawiasie).

Kiedy każdy z graczy już postawi swój znacznik, to gracze **mogą**, ponownie i po kolei od gracza zaczynającego rundę, **postawić następne znaczniki lub spasować**.



## Stawianie następnych znaczników

Jeżeli w kolejce czeka jeszcze jakiś gracz, to stawia swój znacznik na wolnym obszarze mapy albo wolnym polu jednej ze skal. W trakcie tej samej rundy ten sam gracz może również stawiać następne znaczniki na tej samej skali, jak również może stawiać następne znaczniki na różnych obszarach lub skalach – dopóki w ogóle ma jakieś znaczniki.

## Spasowanie

Gracz pasuje, jeśli nie może lub nie chce stawiać następnych znaczników. Wtedy runda się dla niego kończy. Kiedy spasują już wszyscy gracze, następuje punktacja rundy.

## 2. Punktacja

Kartę Terry wyjmuje się całkowicie z pudełka. Najpierw punktuje się za obszary, potem za skale. Za każdy znacznik postawiony na jakimś obszarze dostaje się punkty tylko raz. Można dostać **7 punktów (dokładne trafienie w prawidłowy obszar)** albo **3 punkty (bliskie trafienie, czyli w obszar sąsiedni)**.

**Uwaga:** Dotyczy zadań z 2 lub więcej prawidłowymi obszarami. Jeśli jakiś znacznik zostanie postawiony na prawidłowym obszarze (za 7 punktów), a ten obszar sąsiaduje z innym prawidłowym obszarem na którym gracz również postawił swój znacznik, gracz ten nie dostaje dodatkowych 3 punktów za ten drugi obszar.

### Punktacja obszarów

Gracz dostaje po 7 punktów za każdy znacznik, który znajduje się na prawidłowym obszarze. Gracz dostaje 3 punkty za każdy znacznik, który znajduje się na obszarze bezpośrednio sąsiadującym z prawidłowym obszarem. Otrzymane punkty natychmiast oznacza się na torze punktacji na planszy.

**Sąsiadujące obszary:** Obszary uznaje się za sąsiadujące, jeśli mają wspólną granicę albo stykają się jako obszary lądowy i morski.



**Przykład punktacji obszarów:** Prawidłowym obszarem do karty Terry „Piramidy w Gizie” jest Sahara Wschodnia. Obszar Sahary Wschodniej graniczy z **5 innymi obszarami** (4 obszarami lądowymi /Atlas, Sahara Zachodnia, Sahel, Arabia/ i 1 obszarem morskim /Morze Śródziemne/). Gracz biały dostaje 7 punktów, gracz niebieski 6 punktów (2 sąsiadujące obszary), a gracz żółty nie dostaje żadnych punktów (Azja Mniejsza nie sąsiaduje z Saharą Zachodnią).

Po zakończeniu punktacji obszarów następuje punktacja skal.

### Punktacja skal

Podobnie jak w przypadku punktacji obszarów, gracz dostaje punkty za dokładne lub bliskie trafienia. Za każdy znacznik postawiony na prawidłowym polu skali dostaje się 7 punktów. Za znacznik postawiony na polu sąsiadującym z polem prawidłowym dostaje się 3 punkty.



**Przykład punktacji:** Odpowiedź brzmi 1950, dlatego za dokładne trafienie uznaje się pole na lewo i pole na prawo od 1950. Gdyby odpowiedź brzmiała lata 50. XX wieku albo 1952, to dokładnym trafieniem byłoby tylko pole na prawo od 1950, a pole na lewo byłoby w tym wypadku tylko polem bliskiego trafienia. Na naszym przykładzie gracz biały i gracz niebieski dostają po 7 punktów, a gracz czerwony dostaje 3 punkty. Zdobyte punkty trzeba od razu zaznaczyć na torze punktacji.

## Samotnie na skali

Jeżeli jakiś gracz jako jedyny umieści na skali jeden lub więcej swoich znaczników, otrzymuje podwójną liczbę punktów.

**Przykład:** Gracz niebieski jako jedyny umieścił znaczniki (2) na skali lat. Jeden znacznik postawił na nieprawidłowym polu, drugi na polu sąsiadującym z prawidłowym.



Za znacznik na nieprawidłowym polu gracz nie dostaje

żadnych punktów, ale za drugi znacznik, na polu sąsiadującym z prawidłowym, dostaje 6 punktów zamiast 3 (gdyby postawił na prawidłowym polu, dostałby 14 punktów zamiast 7).

## Błędnie umieszczone znaczniki

Znaczniki, za które przyznano punkty, wracają do swojego właściciela. Znaczniki, które nie przyniosły żadnych punktów, **kładzie się obok planszy**, tworząc **zapas znaczników**. Wracają do graczy (częściowo) dopiero po zmianie gracza zaczynającego rundę.

## 3. Zmiana gracza rozpoczynającego rundę

Po zakończeniu rundy pudełko na karty bierze następny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na czas nowej rundy staje się graczem rozpoczynającym rundę.

Każdy gracz dostaje **po jednym** ze znaczników w swoim kolorze, tworzących **zapas obok planszy** (jeżeli tam się jakiś znajduje).

Jeśli po tym wszystkim któryś z graczy ma **mniej niż 3 znaczniki**, gracz ten uzupełnia swoje znaczniki do trzech, biorąc znaczniki w swoim kolorze z zapasu obok planszy.

## KONIEC GRY

Gra kończy się po rozegraniu ustalonej wcześniej liczby rund. Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

**Wskazówka:** Informacje podane na kartach Terry pochodzą z fachowych książek oraz z różnych źródeł w Internecie. W odmiennych źródłach dane liczbowe dotyczące jednego zagadnienia mogą się od siebie mniej lub bardziej różnić. Czasem znaleźć można też różne miejsca lub różne daty rozmaitych rekordów. Może się więc zdarzyć, że odnalezienie zostaną inne dane niż użyte w grze. Informacje wykorzystywane w grze mogą także ulegać zmianom wraz z upływem czasu, na przykład niektóre rekordy mogą zostać pobite. W grze podano, gdy tylko było możliwe, dane z lat 2018–2020. W pytaniach o rok dokonania jakiegoś odkrycia chodzi o perspektywę europejską. Jeżeli mowa o jakiejś rekordowej wartości (największy, najwyższy, najdłuższy itp.), chodzi o rekord światowy, chyba że znajduje się obok jakiegoś uściślenie (np. „największy XY w Azji”).

## EGMONT.pl



EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielnia 60, 01-029 Warszawa  
WydawnictwoEgmont.pl

© 2021 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor: Friedemann Friese;

ilustracje: kinetic;

Design: Sabine Kondrioli, HUCH!

Wydawca: Tomasz Kotodziejczak;

Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer;

Redakcja: Wojciech Rzadek;

Korekta merytoryczna: Marcin Guzy;

Korekta: Marta Kania;

Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł

prosimy o kontakt: [grzplanszowe@egmont.pl](mailto:grzplanszowe@egmont.pl)

Grę polecają:



© 2014, 2021 HUCH!  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

