



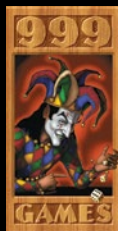
TERRA

Verrassende feiten rondom de aarde

SPELREGELS

Weet u hoe lang de Golden Gate Bridge is? Of wanneer Nelson Mandela President van Zuid-Afrika was? Hoe hoog is de hoogste kerktoeren en hoe diep is eigenlijk het diepste meer?

De spelers beraden zich in TERRA op deze en vele andere vragen rondom de bonte verscheidenheid van onze planeet. Maar wie op ontdekkingsreis gaat, wordt regelmatig verrast. Men kan tenslotte niet alles weten als het om de wonderen der natuur, verzonken beschavingen, records uit het dieren- en plantenrijk, meesterwerken uit de architectuur en nog veel meer gaat. Daarom krijgt u ook punten als uw antwoord niet ver van het juiste is verwijderd. Zet u uw raadstenen echter te riskant in, dan kunt u ook zomaar verliezen.



SPEELMATERIAAL

- 1 speelbord
- 150 dubbelzijdige TERRA-kaarten in 4 moeilijkheidsgradaties
- 1 kaartenhouder
- 36 raadstenen (6 per kleur)
- De spelregels

Er zijn **TERRA-kaarten** in 4 moeilijkheidsgradaties, aangegeven door het gekleurde kader:

geel: voor beginners

groen: voor reislustigen

blauw: voor backpackers

rood: voor ontdekkingsreizigers



De **windroos** op de kaarten met een groen of blauw **kader** geeft een bepaald deel van het speelbord aan (zie blz. 5 voor details).



Windroos

Kader

Wereldkaart met landen en zeegebieden

Windrozen in de 4 hoeken

Overzicht van de puntentelling



Kaartenhouder met TERRA-kaarten

Raadstenen van de spelers

Speelbord

Scorespoor

Schaalverdelingen voor **Jaar**, **Lengte/Afstand** en **Aantal**

Raadstenen van de spelers

VOORBEREIDING

Leg het **speelbord** midden op tafel. Iedere speler krijgt **6 raadstenen** in 1 kleur en legt er één van naast veld 1 van het scorespoor.

Vul de **kaartenhouder** met **TERRA-kaarten**. We raden aan om de kaartenhouder volledig te vullen, ook als in een spel niet alle kaarten worden gebruikt (zodat de spelers nooit de onderste helft van een kaart kunnen zien).

Opmerking: voor het eerste spel hoeven de kaarten niet te worden geschud. Doe ze zo in de kaartenhouder dat het gele kader zichtbaar is.

DE TERRA-KAARTEN

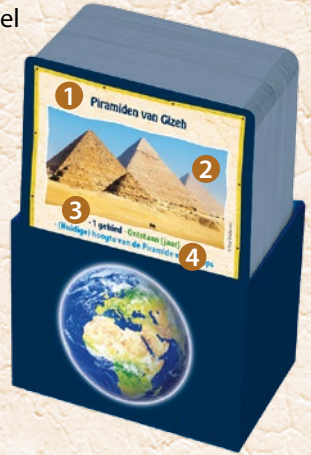
De **bovenste helft van een kaart** toont de informatie die de spelers vóór het zetten van hun raadstenen krijgen:

- 1 Onderwerp:** over elk onderwerp worden 3 vragen gesteld. De speler die aan de beurt is, bepaalt zelf welke en hoeveel vragen hij probeert te beantwoorden.
- 2 Foto:** deze heeft altijd betrekking op het gevraagde en kan meer of minder concrete aanwijzingen geven.
Let op: de foto toont niet in alle gevallen het gevraagde!
- 3 Vraag 1:** aantal gebieden waarin het onderwerp te vinden is.
- 4 Vragen 2 en 3:** specificaties van het onderwerp. De spelers kunnen op 2 van de 3 schaalverdelingen op het speelbord hun schattingen doen. De specificaties zijn met een kleur gemarkeerd:

Groen: schaalverdeling **Jaar**

Blauw: schaalverdeling **Lengte/Afstand**

Oranje: schaalverdeling **Aantal**



Alle bovenstaande informatie is zichtbaar als de kaart zich in de kaartenhouder bevindt.

De **onderste helft van een kaart** bevat de antwoorden op de vragen en extra informatie over het onderwerp.

- 5 Antwoord op vraag 1:** het gebied of de gebieden waarin het onderwerp is te vinden.
- 6 Hulp bij vraag 1:** een afbeelding van de wereldkaart om de gevraagde gebieden sneller te vinden.
- 7 Antwoorden op vragen 2 en 3:** de gevraagde specificaties.
- 8 Informatiekader:** extra informatie over het onderwerp op de kaart.

De onderste helft van de kaart is tijdens het zetten van de raadstenen niet zichtbaar. De spelers zien deze informatie pas als de kaart voor de puntentelling uit de kaartenhouder wordt genomen.



KORT SPELOVERZICHT

Elke ronde schatten de spelers gevraagde gebieden en specificaties met betrekking tot een op een TERRA-kaart genoemd onderwerp. Om beurten zetten ze een raadsteen op de wereldkaart of één van de schaalverdelingen. Een speler krijgt punten voor correcte en bijna correcte schattingen, terwijl hij incorrect gezette raadstenen moet afgeven. De speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint.

SPELVERLOOP

We adviseren om de eerste paar keer de laagste moeilijkheidsgradatie (gele kaders) te gebruiken. Bent u met de spelregels vertrouwd, dan kunt u met de andere moeilijkheidsgradaties (groen, blauw of rood kader) spelen. U kunt ervoor kiezen om per spel 1 moeilijkheidsgradatie te gebruiken, maar u kunt ze ook willekeurig combineren.

Iedere speler moet per spel even vaak startspeler zijn. De spelers kunnen het beste vóór het spel afspreken hoeveel ronden ze willen spelen.

Suggestie: bij 2 spelers ieder 4 kaarten: het spel eindigt na 8 ronden
bij 3 spelers ieder 3 kaarten: het spel eindigt na 9 ronden
bij 4 spelers ieder 2 kaarten: het spel eindigt na 8 ronden
bij 5 of 6 spelers ieder 1 kaart: het spel eindigt na 5 of 6 ronden

Elke ronde bestaat uit 3 fasen:

1. Raadstenen zetten
2. Puntentelling
3. Startspelerwissel

1. Raadstenen zetten

De startspeler neemt de kaartenhouder en leest het onderwerp en de vragen op de voorste kaart in de kaartenhouder voor. De andere spelers mogen de betreffende kaart daarna ook bekijken, maar deze niet uit de kaartenhouder nemen. Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee **moet** iedere speler **één van zijn raadstenen** op het speelbord zetten. Daarbij kiest hij voor een **leeg gebied** of een **vrij veld op één van de schaalverdelingen**.

Raadsteen in een leeg gebied zetten

Een speler mag zijn raadsteen in een land- of zeegebied op de wereldkaart zetten, waar zich **geen** andere raadsteen (ook geen van zichzelf) bevindt.

Zeegebieden zijn met een kader gemarkeerd.

Let op: zeegebieden omvatten naast het zeedeel ook de eventueel in het gebied liggende eilanden (zoals bijvoorbeeld Newfoundland in de Noordelijke Atlantische Oceaan of Sri Lanka in de Noordelijke Indische Oceaan), voor zover deze niet als eigen landgebieden aanwezig zijn (zoals bijvoorbeeld Japan of Nieuw-Zeeland)!

Voorbeeld: Westkust, Rocky Mountains, Midwesten, Oostkust, Zuidelijke staten en Midden-Amerika zijn landgebieden.

De Caraïbische Zee is een zeegebied, waar de erin liggende eilanden ook onder vallen.



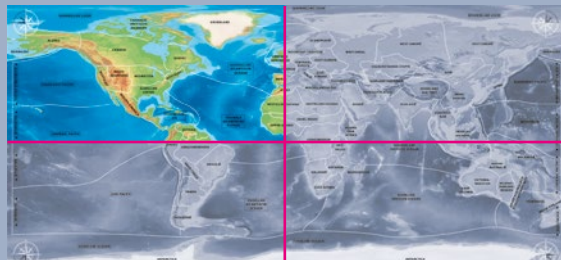
Voorbeeld van het zetten van een raadsteen:
Rood wil één van zijn resterende raadstenen in een gebied zetten. Zuidelijke staten, Midden-Amerika en Rocky Mountains zijn al bezet. Hij moet zijn raadsteen daarom in één van de andere gebieden zetten.

Belangrijk: de gebieden op het spelbord stellen verschillende wereldregio's voor en houden zelden bestaande landsgrenzen aan. Daardoor kan het enerzijds voorkomen dat grote landen zich over meerdere gebieden uitstrekken (zoals de Verenigde Staten (inclusief Hawaï) of Rusland (inclusief de grotere eilanden in de Noordelijke IJsee en Noordwest-Pacific), terwijl een gebied anderzijds meerdere landen (geheel of gedeeltelijk) omvat (zoals bijvoorbeeld Midden-Amerika of de Sahel-regio).



De windroos (Sla deze tekst over als u geen kaarten met een blauw of groen kader gebruikt.)

Twee lijnen delen **de wereldkaart** in **4 kwarten** op. Elk kwart is met een **windroos** gemarkeerd. Kaarten met een blauw of groen kader tonen ook een windroos, die aangeeft waar het/de gezochte gebied(en) zich ongeveer bevind(t)(en).



Voorbeeld: het noordwestelijke kwart van het spelbord (linksboven).

De windroos op de kaart geeft aan dat dit onderwerp zich in het noordwestelijke deel van de wereldkaart bevindt.

Strekken 1 of meer gezochte gebieden zich over meerdere kwarten uit, dan is het kwart waarin het gevraagde zich bevindt (indien exact lokaliseerbaar) aangegeven, anders het kwart met het grootste ter zake doende gebiedsaandeel. Zo kan in het geval van bijvoorbeeld Iberia of het Verenigd Koninkrijk het noordwestelijke of het noordoostelijke kwart aangegeven zijn, afhankelijk van het gevraagde.



Raadsteen op een vrij veld van een schaalverdeling zetten

Een speler kan zijn raadsteen op een veld van een schaalverdeling (bereik tussen twee lijntjes) zetten, waar zich **geen** andere raadsteen bevindt (ook geen van zichzelf).

Let op: er zijn 3 schaalverdelingen, die zich elk op verschillende specificaties richten. Op elke kaart wordt naar specificaties op 2 schaalverdelingen gevraagd.

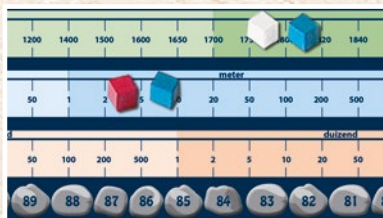
Schaalverdeling **Jaar:** vragen naar een jaartal of tijdvak (jaar of eeuw)

Schaalverdeling **Lengte/Afstand:** vragen naar lengte, hoogte en afstand (centimeter, meter, kilometer)

Schaalverdeling **Aantal:** vragen naar alle andere specificaties, zoals bijvoorbeeld oppervlakte (m^2/km^2), volume (m^3), graden ($^{\circ}C$), procent (%), uren (u), liter (l), ton (t), het aantal verschillende zaken of de leeftijd ervan.

Meestal is bij vragen tussen haakjes aangegeven naar welke maateenheid wordt gevraagd.

Nadat ieder 1 raadsteen heeft ingezet, **mag** iedere speler, weer te beginnen bij de startspeler, **nog een raadsteen zetten of passen**. Dit gaat zo door totdat iedereen heeft gepast of niemand nog raadstenen heeft.



Nog een raadsteen zetten

Wil een speler die aan de beurt is nog een raadsteen zetten, dan zet hij deze ook weer op een leeg gebied of een vrij veld van een schaalverdeling. Hij mag in de loop van een ronde meerdere raadstenen op dezelfde schaalverdeling of in verschillende gebieden hebben.

Passen

Een speler die geen raadsteen kan of wil zetten, moet passen. Hij mag later deze ronde niet meer instappen. Hebben alle spelers gepast, dan volgt de puntentelling van deze ronde.

2. Puntentelling

Neem de TERRA-kaart volledig uit de kaartenhouder. Handel eerst de puntentelling voor de gebieden af, daarna die voor de schaalverdelingen. Elke gezette raadsteen wordt 1x geteld en kan 7 punten (correct) of 3 punten (aangrenzend) opleveren. Is een raadsteen bijvoorbeeld correct gezet (=7 punten), maar grenst hij tegelijkertijd aan een ander correct veld, dan krijgt de speler daar geen 3 punten extra voor.

Puntentelling van de gebieden

Iedere speler krijgt 7 punten voor elke eigen raadsteen die hij op een correct gebied heeft gezet, en 3 punten voor elke eigen raadsteen die hij op een gebied heeft gezet die aan een correct gebied grenst. Houd de behaalde punten op het scorespoor bij.



Voorbeeld: er is 1 correct gebied: Oostelijke Sahara. Dit gebied heeft **5 aangrenzende gebieden** (4 landgebieden en 1 zeegebied) Wit krijgt 7 punten, Blauw 6 (2x aangrenzend) en Geel 0 punten (Zuidwest-Azië grenst niet aan Oostelijke Sahara).

Aangrenzende gebieden: 2 gebieden grenzen aan elkaar als ze een gemeenschappelijke grenslijn hebben of elkaar als land- en zeegebied raken.

Na de puntentelling van de gebieden volgt die van de schaalverdelingen.

Puntentelling van de schaalverdelingen

Iedere speler krijgt 7 punten voor elke eigen raadsteen die hij op een correct veld heeft gezet, en 3 punten voor elke eigen raadsteen die hij op een veld heeft gezet dat aan een correct veld grenst.



Voorbeeld: het antwoord luidt "1950". Zowel het veld links als het veld rechts van 1950 geldt als correct. Zou het antwoord echter "1950'er jaren" of "1952" geweest zijn, dan zou uitsluitend het veld rechts van 1950 als correct gelden, het veld links ervan is dan aangrenzend. In dit voorbeeld krijgen Wit en Blauw ieder 7 en Rood 3 punten.

Verkeerd gezette raadstenen

Iedere speler krijgt gezette raadstenen die hem punten hebben opgeleverd terug in zijn voorraad. Leg gezette raadstenen die geen punten hebben gegeven in een voorraad **naast het speelbord**. Een speler kan (een deel van) zijn raadstenen tijdens de startspelerwissel terugkrijgen.

3. Startspelerwissel

De huidige startspeler geeft de kaartenhouder na afloop van een ronde aan zijn linkerbuurman. Deze wordt startspeler in de nieuwe ronde. Iedere speler krijgt nu, indien mogelijk, **één** van zijn raadstenen naast het speelbord terug in zijn voorraad.

Heeft een speler nu **minder dan 3 raadstenen** voor zich, dan vult hij zijn voorraad tot 3 aan (iedere speler kan in elke ronde altijd ten minste 3 raadstenen inzetten).

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na het aan het begin van het spel afgesproken aantal ronden. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.

Opmerking: de informatie op de TERRA-kaarten is van verschillende internetbronnen en uit vakboeken overgenomen. Omdat deze niet altijd identieke gegevens vermelden, zijn voor de informatie op de kaarten vaak gemiddelden van verschillende bronnen gebruikt. Een deel van de in het spel gevraagde onderwerpen zijn tijdsafhankelijk (zo kunnen gegevens veranderen of records worden gebroken). In dit spel hebben we geprobeerd om zoveel mogelijk de actuele gegevens in de jaren 2013 en 2014 te gebruiken. Bij kaarten waarbij naar het jaar van ontdekking wordt gevraagd, geldt het Europese perspectief als basis. Spreken we van een superlatief (grootste, hoogste, langste), dan heeft dit betrekking op de hele wereld, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld (zoals bijvoorbeeld "de grootste XY van Azië").



© 2014 HUCH! & friends
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur:
Friedemann Friese
Illustraties:
Sabine Kondirolli, HUCH! & friends
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU