

TERRA

MAGYARORSZÁG

Országjárás a tudás birodalmában

A magyar nyelvű játékszabály a Reflexshop Kft. tulajdonát képi.
Engedély nélkül nem másolható, sokszorosítható és terjeszthető
sem online, sem nyomtatott formában.

2-5 játékos részére, 10 éves kortól

Tudod, melyik az ország leghosszabb barlangrendszere? Na és azt, hogy mióta gyártják a Túró Rudit? Hogy hány másodperc alatt ér vissza a tihanyi visszhang? És hogy hol vannak Magyarországon játékmúzeumok?

A Terra: Magyarország társasjátékban számtalan hasonló kérdéssel teheted próbára, hogy mennyire mozgatsz otthonosan az ország ismert és rejtett nevezetességei között. Persze a legnagyobb kalandorok is eltévednek időnként – a jó hír, hogy nem kell precíz válaszokat adnod! Úgy is szerezhetsz pontokat, ha ügyesen becsülöd meg a helyszíneket és az értékeket, vagy ha jól választod meg, melyik tapasztaltabb országismerőt érdemes követni. Azért csak óvatosan: ha mindig vaktában tippelsz, könnyen hoppon maradhatsz!



A DOBOZ TARTALMA

1 szabályfüzet
1 játéktábla
100 kétoldalas feladványkártya
(199 feladvány 3 nehézségi szinten)
1 kártyatartó doboz
30 tippkocka
(játékosonként 6 darab)



A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok minden fordulóban kockáik lehelyezésével egymás után tippelnek az épp sorra kerülő kártyához tartozó területekre és számadatokra. A helyes, illetve közeli tippekért értékes pontok járnak, azonban a túl távolra helyezett kockák kárba vésznek. A játékot az nyeri meg, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjti a játék végéig.



ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a **játéktáblát** az asztal közepére! Minden játékos válasszon magának egy színt, vegye maga elé az azonos színű tippkockákat, majd mindenki tegyen egy kockát a pálya szélén található pontozósáv 1-es mezőjére!

A **kártyákat** tegyék a **kártyatartó dobozba**! Egy játék során csupán néhány kártyára lesz szükségetek, de érdemes teljesen megtölteni dobozt, nehogy véletlenül kilátszódjanak a megoldások.

Tipp: az első játék előtt ne keverjétek meg a kártyákat, egyszerűen tegyék őket a kártyatartó dobozba a zöld keretes oldalukkal kifelé!

Válasszátok ki magatok közül a legműveltebb játékost, majd adjátok a kártyatartó dobozt a bal oldali szomszédjának: ő lesz a kezdőjátékos. A játék fordulóinak száma a játékosok számától függ:

2 játékos: 8 forduló (fejenként 4 kártya)

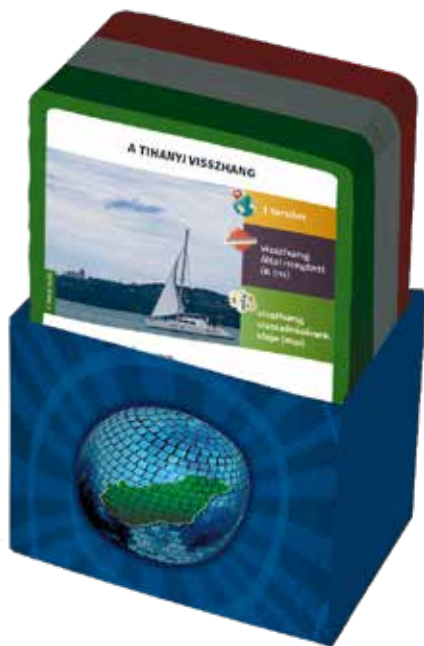
3 játékos: 9 forduló (fejenként 3 kártya)

4 játékos: 8 forduló (fejenként 2 kártya)

5 vagy 6 játékos: 5 vagy 6 forduló (fejenként 1 kártya)

A fordulók számát szabadon megváltoztathatjátok, de figyeljetek arra, hogy az egyenlő esélyek érdekében minden játékos ugyanannyiszor legyen kezdőjátékos!

Tipp: az első néhány játék során játsszatok a könnyebb (zöld keretes) kártyákkal! A nehezebb (fehér és piros keretes) kártyákat csak később vegyék elő, és megkeverés nélkül, külön paklikban használjátok őket. Végül az igazán változatos játszmaához keverjétek össze többféle kártyát!



A FELADVÁNYKÁRTYÁK

A játékban lévő feladványok három nehézségi kategóriába sorolhatók. A nehézségi szintet a kártya keretének színe jelöli:

zöld: lelkes kirándulóknak

fehér: gyakorlott túrázóknak

piros: avatott országjáróknak

A tippkockáitok lehelyezése előtt mindig csak a kártyák felső felén lévő információkat nézhetitek meg (ha a kártyákat a kártyatartó dobozba teszitek, pont ez a részük fog kilátszódni):

1 Téma

Minden témához 3 feladvány tartozik. Az éppen soron következő játékos mindig eldöntheti, hogy melyiket próbálja megoldani ezek közül. Ha egy kártya címében felsőfokú melléknév szerepel (pl. legnagyobb, legmagasabb, legkisebb stb.), akkor az a jelző az egész országra vonatkozik.

2 Kép

Ezek az illusztrációk segíthetnek a feladványok megoldásában, de tartsátok észben, hogy nem mindig pontosan ábrázolják az aktuális témát!

3 Első feladvány

Megmutatja, hány területen található az adott téma. A játékban 20 területet különböztetünk meg: Magyarország 19 megyéjét és Budapestet.

4 Második és harmadik feladvány

Minden kártya két további, számokban kifejezhető mennyiségre kérdez rá, ezeket a tippelősávokon kell megbecsülnötök. A feladványok színe határozza meg, hogy melyik skálát kell használnotok, a megfelelő mértékegység pedig a feladvány végén, zárójelben van feltüntetve.

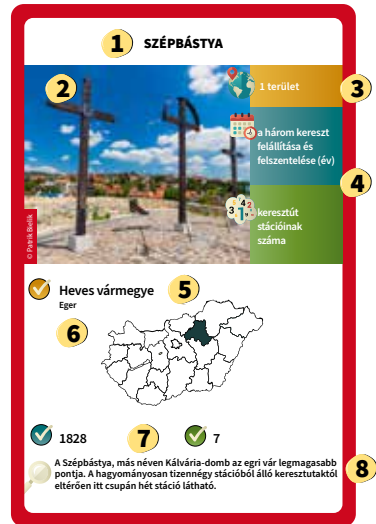
A táblán három tippelősáv található:

Kék felirat: évszála

Lila felirat: méretszála (magasság/távolság/hosszúság/terület)

Zöld felirat: számszála (a kártyán megadott paraméter)

Ezek az információk akkor is látszódnak a kártyán, amikor még a dobozban van.



A kártyák alsó részén olvashatók a megoldások, illetve néhány érdekesség az adott témáról. Ügyeljenek rá, hogy a kockák lehelyezésének ideje alatt a kártyák ezen része ne látszódjon! Miután minden játékos megtette tippjeit, vegyék ki a kártyát a dobozból, ekkor következhet a pontozás!

5 Segítség az első feladvány megoldásához

A válaszok beazonosítása érdekében az országtérképen színessel vannak jelölve a megfelelő területek.

6 Az első feladvány megoldása

Itt találjátok felsorolva az összes területet, ahol a kártya témája megtalálható.

7 A második és a harmadik feladvány megoldása

Az itt feltüntetett adatokhoz kell minél közelebb tippelnetek.

8 Érdekességek

A témához tartozó izgalmas információk.

A JÁTÉK MENETE

Minden forduló három fázisból áll:

- 1. Tippkockák lehelyezése**
- 2. Pontozás**
- 3. Új kezdőjátékos kijelölése**

1. Tippkockák lehelyezése

A forduló kezdőjátékosa vegye magához a kártyatartó dobozt, és hangosan olvassa fel az első kártya témáját és feladványait! Később bármelyik játékos megnézheti az aktuális feladványokat, de a kártyát nem szabad kihúzni a dobozból! Ezután a kezdőjátékostól kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba haladva egyesével mindenki tegye a táblára egy tippkockáját! A kockát az országtérképen vagy valamelyik tippelősáv egyik üres mezőjén kell elhelyezni (azok a mezők számítanak üresnek, amelyeken nincs tippkocka). Minden kockád lehelyezésekor külön eldöntheted, hogy a térképre vagy valamelyik tippelősávra teszed.

a) A térképre helyezett tippkocka

A tippkockát leteheted egy területre (egy megyére vagy Budapestre), amennyiben az adott mezőn még nincs másik tippkocka (sem a sajátod, sem más játékosé). Egy terület egy mezőnek számít.

Példa egy tippkocka lehelyezésére:

A kék játékos szeretné valahová a Balaton környékére helyezni a tippkockáját. Mivel Veszprém, Fejér és Somogy már foglalt, ezekre nem helyezheti a kockáját, csak Zala megyére.



b) Típpelősávra helyezett tippkocka

A táblán három típpelősáv látható, amelyek más-más típusú adatokhoz kapcsolódnak. Ezek közül minden kártya két-két értékre kérdez rá. A tippkockát az aktuális kártyához tartozó két típpelősáv valamelyikének egyik mezőjére is leteheted, amennyiben az adott mezőn még nincs kocka (sem a sajátod, sem más játékosé).

Évskála: ezen típpelhetsz időpontra vagy időszakra. Ez lehet egy év, de akár évszázad, évezred vagy évmilliomod is.

Méretskála: ezen típpelhetsz magasságra, távolságra, hosszra vagy területre.

Számskála: ezen típpelhetsz az egyéb adatokra, például darabszámmra, százalékra, hőmérsékletre, térfogatra, időtartamra, tömegre, mennyiségre stb. A számskálához tartozó paraméter és mértékegység az adott feladványkártyán fel van tüntetve.

Miután minden játékos a táblára tette egy tippkockáját, a kezdőjátékostól egyesével folytatva a kört letehetitek egy-egy újabb kockákat vagy passzolhattok, egészen addig, amíg mindenki passzolt.

További tippkockák lehelyezése

Amikor rád kerül a sor, letehetsz egy újabb kockát egy szabadon maradt területre vagy egy szabadon maradt mezőre valamelyik típpelősávon. Egy fordulóban több kockát is letehetsz ugyanarra a sávra (természetesen csak különböző mezőkre), illetve több területen is lehet kockád.

Passzolás

Ha nem szeretnél további tippkockákat lehelyezni, passzolhatsz. Ha már nem maradt több kockád, kötelező passzolnod. Aki passzolt, többször nem kerül sorra az aktuális fordulóban. Amikor minden játékos passzolt, kezdődhet a forduló második fázisa: a pontozás.

2. Pontozás

Vegyétek ki az aktuális feladványkártyát a dobozból! Értékeljétek ki először a területekre, majd a tippelősávokra helyezett kockákat. A telitalálatok 7-7 pontot érnek, a megoldással szomszédos mezőkön lévő kockák pedig 3-3 pontot. Fontos, hogy minden kockáért csak egyszer kaphatsz pontot. Azaz ha egy kockáddal helyesen tippeltél, és a mező, amelyen van, szomszédos egy másik helyesnek számító területtel is, akkor 7 pontot kapsz a pontos találatért, de amiatt, hogy egy pontos találattal szomszédos is, már nem jár érte plusz 3 pont. Minden kocka legfeljebb 7 pontot érhet.

Területek pontozása

Minden olyan kocka, amely a kártya által megnevezett területek valamelyikén van, 7-7 pontot ér, a feltüntetett területekkel szomszédos területeken lévő kockák pedig 3-3 pontot. Két terület akkor számít szomszédosnak, ha van közös határvonaluk. Lépj előre a pontozósávon a pontjaidnak megfelelő értékben!

Példa a területek pontozására:

Az „A tihanyi visszhang” kártyának terület tekintetében csak egy pontos megoldása van: Veszprém megye. Veszprémmel 6 terület szomszédos: Zala, Vas, Győr-Moson-Sopron, Komárom-Esztergom, Fejér és Somogy. A fehér játékos 7 pontot szerez, a kék 6 pontot (2 szomszédos területért), a sárga pedig egyet sem, mivel Budapest nem szomszédos Veszprém megyével.

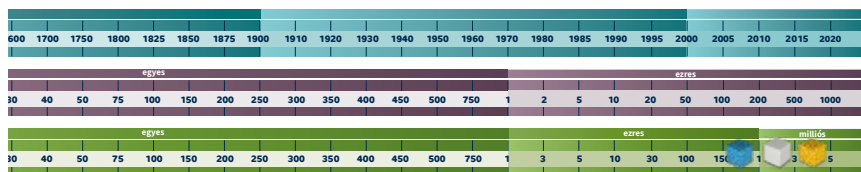
A területek kiértékelése után a tippelősávok pontozása következik.



Tippelősávok pontozása:

A területek pontozásához hasonlóan a tökéletes és a közeli találatokért egyaránt jár pont. A helyes válaszmezőn lévő kocka itt is 7, a helyes válaszokkal szomszédos mezők megjelölése pedig 3 pontot ér. Ha a megoldás olyan szám, amely egy mező határvonalán van feltüntetve, akkor a szám mindkét oldalán lévő mező pontos válasznak számít.

Példa a tippelősávok kiértékelésére:



Mivel a pontos válasz 1 millió Ft, ezért az egymilliósi érték vonalától jobbra és balra elhelyezkedő mezők is pontos találatnak számítanak. Ha a válasz az 1 200 000 lenne, csak a jobb oldali mező lenne 7 pontos találat, a bal oldali pedig 3 pontot érő, szomszédos mezőnek számítana. Ebben a példában a kék és a fehér játékos 7-7 pontot, míg a sárga 3 pontot szerez.

Egyedüli tipp egy sávon:

Amennyiben az egyik sávra csak egy játékos helyezte le a kockáit a forduló végéig, ezek a kockák dupla pontot érnek: a telitalálatért így 14, a szomszédos területre helyezett kockáért pedig 6-6 pont jár.

Túl távoli tippek:

A pontozás végén minden játékos visszakapja azokat a kockákat, amelyekkel pontot szerzett. Azok a kockák azonban, amelyekért nem kaptatok pontot, visszakérülnek a tábla mellett kialakított közös készletbe. A forduló végén visszaszerezhetek majd innen egy-egy kockát.

Tipp: *ha kiértékeléskor elveszítetek azokat a kockákat, amelyekért már megkaptátok a pontot, átláthatóbb lesz a számolás. A végén pedig a maradék, nullapontos kockákat elég egyszerűen lesöpörnötök a tábláról és a közös készletbe helyeznetek.*

3. Új kezdőjátékos kijelölése

A forduló végén az eddigi kezdőjátékos adja át a kártyatartó dobozt a bal oldali szomszédjának! Ő lesz a következő forduló kezdőjátékosa. Azok a játékosok, akiknek van kockájuk a közös készletben, visszavehetnek onnan egyet-egyet. Ha valamelyik játékosnak háromnál kevesebb tippkockája maradt, akkor annyit kap vissza, hogy ismét három kockával kezdhesse a fordulót.

A JÁTÉK VÉGE

Mikor lejátszottátok az utolsó fordulót, a játék véget ér. A játék győztese az a játékos, akinek a legtöbb pontot sikerült gyűjtenie. Egyenlőség esetén a játéknak több győztese van.

Megjegyzés: a feladványkártyák adatai számos különböző forrásból származnak. Az egyes adatok a forrásoktól függően kisebb vagy nagyobb mértékben eltértek, ezekben az esetekben a kártyákon a különböző források adatainak átlagát tüntettük fel. Fontos azonban, hogy az adatok idővel változhatnak: egyes rekordok például megdőlhetnek. Ahol csak lehetett, a 2022-ben aktuális adatokat vettük alapul.



TERRA

Egy világraszóló kaland
a tudás birodalmába

Izgalmas és lebilincselő kvízversenyre készítheted
fel magad, miközben felfedezed Földünk csodáit.



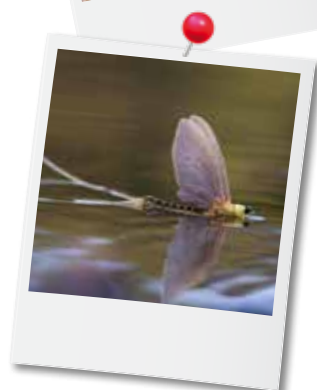
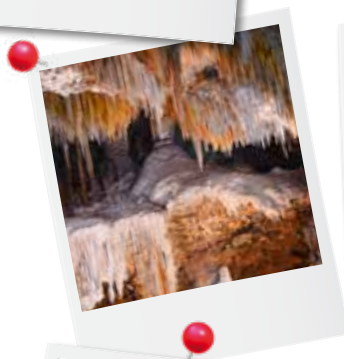
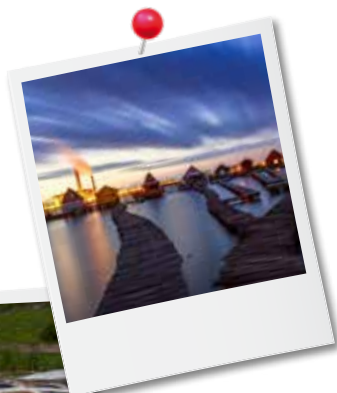
Tartalom:

- 1 játéktábla
- 150 kártya
- 1 kártyatartó doboz
- 36 tippkocka
- 1 játékszabály



<https://reflexshop.hu/terra-tarsasjatek>





Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



FIGYELEM! A játék apró alkatrészeket tartalmaz. 3 éven aluli gyermekek számára nem ajánlott.

© 2020, 2023 HUCH!
www.hutter-trade.com

 **reflexshop**

HUCH!