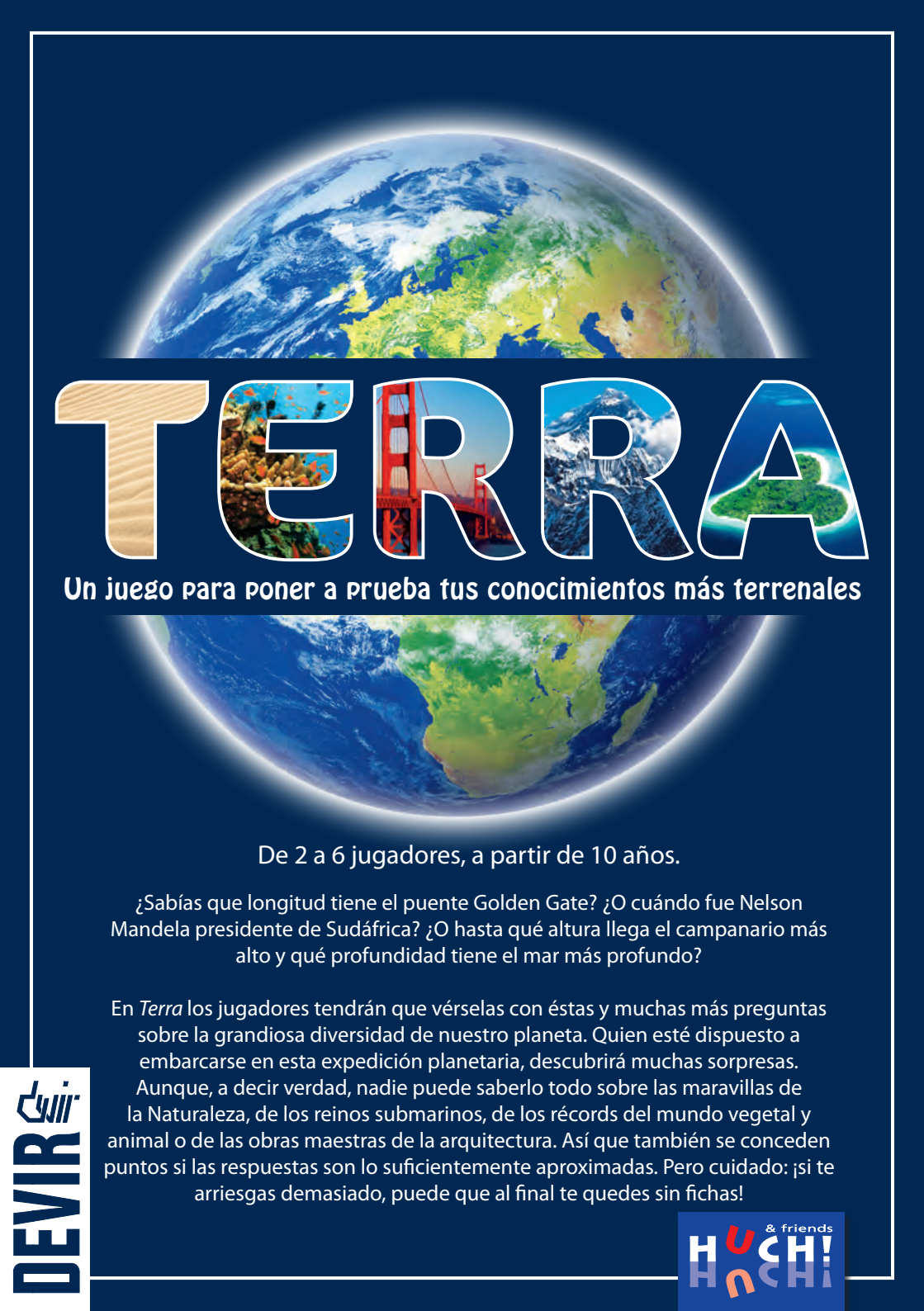

TERRA
Un juego para poner a prueba tus conocimientos más terrenales
De 2 a 6 jugadores, a partir de 10 años.
¿Sabías que longitud tiene el puente Golden Gate? ¿O cuándo fue Nelson Mandela presidente de Sudáfrica? ¿O hasta qué altura llega el campanario más alto y qué profundidad tiene el mar más profundo?
En Terra los jugadores tendrán que vérselas con éstas y muchas más preguntas sobre la grandiosa diversidad de nuestro planeta. Quien esté dispuesto a embarcarse en esta expedición planetaria, descubrirá muchas sorpresas. Aunque, a decir verdad, nadie puede saberlo todo sobre las maravillas de la Naturaleza, de los reinos submarinos, de los récords del mundo vegetal y animal o de las obras maestras de la arquitectura. Así que también se conceden puntos si las respuestas son lo suficientemente aproximadas. Pero cuidado: ¡si te arriesgas demasiado, puede que al final te quedes sin fichas!
DEVIR
HUCH! & friends

COMPONENTES

1 tablero de juego
150 cartas con 4 niveles de dificultad
1 caja para las cartas
36 cubos de apuesta en 6 colores distintos

Las cartas de *Terra* tienen cuatro niveles de dificultad que se identifican por el color de su marco:

Amarillo (para principiantes)
Verde (para viajeros)
Azul (para trotamundos)
Rojo: (para exploradores)

La **rosa de los vientos** que aparece en las cartas con los **bordes azul y verde** señala en qué cuadrante del tablero se sitúa (véase la pág. 5).

Caja para las cartas

Cubos de apuesta del jugador

Tablero (un mapa del mundo con regiones terrestres y marítimas)

Rosa de los vientos en cada esquina

Tablero

Resumen de puntuación

Marcador de puntos

Escalas para año, longitud y número

Cubos de apuesta de los jugadores

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

El **tablero** se sitúa en el centro de la mesa. Cada jugador recibe **6 cubos de apuesta** del color que elija y coloca uno de estos cubos al lado de la primera casilla del marcador de puntuación.

La **caja para cartas** se rellena con las **cartas.** Es recomendable poner todas las cartas en la caja, aun cuando en una partida sólo se lleguen a utilizar unas pocas.

Atención: no es necesario que mezcles las cartas antes de la primera partida; basta con rellenar la caja de modo que las cartas de borde amarillo queden visibles.

LAS CARTAS

La **mitad superior de cada carta** muestra la información que los jugadores pueden saber antes de colocar sus cubos de apuesta:

1. **Tema –** para cada tema hay 3 preguntas. En su turno cada jugador decidirá cuál de ellas intenta responder.
2. **Foto** – siempre hace referencia al tema indicado en el título de la carta y puede aportar algunas pistas o no. Atención: la foto no siempre muestra el tema en cuestión.
3. **Pregunta 1** – la cantidad de regiones en las que se encuentra el tema señalado en la carta.
4. **Preguntas 2 y 3** – los valores que deben considerarse. Estos se corresponden con dos de las tres escalas del tablero, según los colores señalados a continuación:

Letras verdes: correspondiente con la escala de año.
Letras azules: correspondiente con la escala de longitud/distancia.
Letras naranjas: correspondiente con la escala de número.

Toda esta información queda visible aun cuando la carta esté dentro de la caja.

La **mitad inferior** de cada carta muestra las respuestas así como un poco de información adicional sobre el tema en cuestión.

5. **Respuesta a la pregunta 1** – la región o regiones en las que se encuentra el tema señalado.
6. **Ayuda para localizar la respuesta a la pregunta 1** – una representación a escala del tablero para encontrar rápidamente las regiones indicadas.
7. **Respuestas para las preguntas 2 y 3** – los valores correctos.
8. **Información adicional** – unos breves apuntes sobre el tema de la carta.

La mitad inferior de la carta debe permanecer oculta mientras se colocan los cubos de apuesta y no se debe mostrar hasta llegar a la fase de puntuación, cuando se retire la carta de la caja.

RESUMEN DEL JUEGO

En cada ronda los jugadores intentan adivinar la región o regiones que se corresponden con el tema reseñado en la carta así como sus valores. Por turnos, cada jugador coloca uno de sus cubos en el mapa del mundo o bien en una de las escalas. Al final de la ronda se conceden puntos por cada acierto y por cada aproximación, mientras que los cubos incorrectos no se recuperan. El jugador con más puntos al final de la partida es el vencedor.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Te recomendamos que en las primeras partidas juegues con el nivel de dificultad básico (cartas de borde amarillo). Podrás probar los otros niveles de dificultad (bordes verde, azul y rojo) en posteriores partidas. Si lo deseas, también puedes mezclar los cuatro niveles de dificultad en un solo mazo.
En una partida de *Terra* todos los jugadores deberán ser jugador inicial el mismo número de veces. Antes de empezar la partida los jugadores pueden acordar el número de cartas con las que desean jugar.

Propuesta
Con 2 jugadores a 4 cartas por jugador – la partida termina después de 8 rondas.
Con 3 jugadores a 3 cartas por jugador – la partida termina después de 9 rondas.
Con 4 jugadores a 2 cartas por jugador – la partida termina después de 8 rondas.
Con 5 ó 6 jugadores a 1 carta por jugador – la partida termina después de 5 ó 6 rondas respectivamente.
Una partida dura varias rondas. Cada ronda se divide en 3 fases:

1. **Colocación de los cubos**
2. **Puntuación**
3. **Cambio de jugador inicial**

1. Colocación de los cubos

El jugador inicial sostiene la caja con las cartas y lee en voz alta el tema y las preguntas de la primera carta que hay en la caja. Los jugadores ya pueden ir pensando dónde quieren colocar sus cubos. Cualquier jugador puede mirar la carta de la caja más detenidamente si lo desea, pero en ningún caso se puede sacar la carta de la caja.
A continuación, empezando por el jugador inicial y siguiendo hacia la izquierda, cada jugador **debe colocar** uno de sus cubos, ya sea en **una región vacía del mapa o en una casilla vacía de una de las escalas.**

Colocar en una región

Un cubo puede colocarse en una región terrestre o marítima del mapa siempre y cuando no hubiera **ningún otro** cubo en esa región.
Las regiones marítimas se distinguen por tener un marco alrededor del nombre.
Atención: las zonas de mar también incluyen las islas que hubiera en ellas, aunque éstas no estén señaladas como región terrestre (como Terranova en el Atlántico norte o Sri Lanka en el Océano Índico norte). Excepcionalmente algunas islas pueden estar señaladas como una región específica (p. ej. Japón o Nueva Zelanda).

Ejemplo: *la Costa Oeste, las Montañas Rocosas, el Medio Oeste, el Sur de Estados Unidos y América Central son regiones terrestres.*

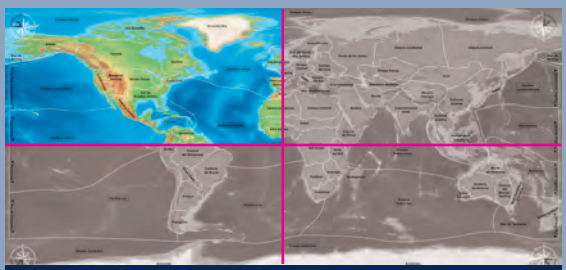
El Caribe es una región marítima que incluye también las islas que se encuentran en ella.

Ejemplo de colocación de un cubo
El jugador rojo quiere colocar uno de sus cubos en una región. En las Montañas Rocosas, el Sur de Estados Unidos y América Central ya hay un cubo, así que tendrá que elegir otra región.

Atención: las regiones reflejan distintas zonas del mundo y se corresponden sólo aproximadamente con algunas fronteras políticas de países actuales. Puede darse pues el caso que un país grande se encuentre repartido por varias regiones, como por ejemplo Estados Unidos (incluido Hawái) o Rusia (incluidas las grandes islas del océano Ártico o del Pacífico noroccidental) y que, del mismo modo, una región cubra total o parcialmente varios países (p. ej. América Central o la zona del Sahel).

La rosa de los vientos (puedes ignorar este apartado si no vas a jugar con las cartas de borde azul o verde).

El mapa del mundo se divide en **4 cuadrantes**, cada uno de los cuales está marcado por una **rosa de los vientos**. Esta misma rosa de los vientos también se encuentra en las cartas de borde azul y verde, con lo que aporta una pista del lugar en el que se encuentra la región o regiones reseñadas.



Ejemplo: cuadrante superior izquierdo del mapa.

La rosa de los vientos que aparece en la carta indica que este telescopio se encuentra en la parte noroccidental del mapa, es decir, en el cuadrante superior izquierdo.

Si la región o regiones reseñadas están repartidas por más de un cuadrante, se señalará el cuadrante en el que se encuentra el objeto en cuestión (de tener una localización exacta). Si el objeto no tuviera un lugar concreto, se señalará entonces el cuadrante que contenga la mayor parte de esa región o regiones. Así pues, en el caso de las Islas británicas o la Península ibérica, según cuál sea la pregunta puede ser que la rosa señale el cuadrante noroccidental o el nororiental.

Colocar en una escala

Un cubo se puede colocar en la casilla de una escala siempre y cuando no hubiera **ningún otro** cubo en la misma.
Atención: hay tres escalas que se corresponden con distintos tipos de valores. En cada carta se preguntará por los valores de dos escalas.

Escala de año – Para preguntas referentes a un determinado momento o a un periodo de tiempo (año o siglo).
Escala de longitud – Para preguntas sobre longitudes, alturas y distancias (centímetros, metros y kilómetros).
Escala de número – Para el resto de medidas. Por ejemplo, preguntas sobre superficies (m^2 o km^2), volúmenes (m^3 o km^3), temperaturas (°C), porcentajes (%), horas (h), pesos (kg), etc. También para señalar una cantidad de objetos o para indicar su edad.

A menudo junto a la pregunta se indica entre paréntesis la unidad de medida a la que hace referencia.

Después de que cada jugador haya colocado un cubo, empezando de nuevo por el jugador inicial y siguiendo hacia la izquierda, cada jugador **tiene la opción** de volver a **colocar** otro cubo o bien de **pasar.**

Colocar otro cubo

Cuando a un jugador le llega de nuevo su turno, coloca un cubo en una región vacía o en una casilla vacía de una escala. Si lo desea, un jugador puede volver a colocar un cubo en una escala donde ya tuviera alguno de sus cubos o colocar otro cubo en una región distinta, siempre y cuando le queden cubos por colocar.

Pasar

Si un jugador pasa, ya sea porque no puede o no quiere colocar más cubos, ya no podrá volver a colocar ningún otro cubo durante el resto de la ronda. Si todos los jugadores han pasado, se procede a la fase de puntuación.

2. Puntuación

Se extrae la carta de la caja. Primero se puntúan las regiones y luego se puntúan las escalas. Cada cubo sólo se puntuará una vez y puede aportar o bien 7 puntos (en caso de acierto) o bien 3 puntos (en caso de estar adyacente a una respuesta acertada). Si un cubo por ejemplo se hubiera colocado correctamente (7 puntos) y a la vez estuviera adyacente a otra casilla correcta, no conseguiría 3 puntos más.

Puntuar las regiones

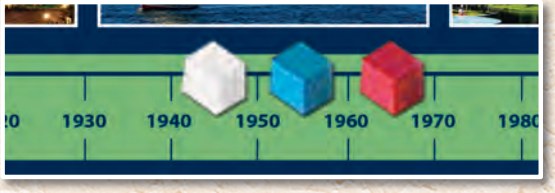
Un jugador obtiene 7 puntos por cada cubo que haya colocado en una región correcta. Un jugador obtiene 3 puntos por cada cubo adyacente a una región correcta. Los puntos se señalan inmediatamente en el marcador de puntuación que rodea el tablero.

Ejemplo de puntuación de región: *con la carta "Pirámides de Guiza" hay una sola región correcta: el Sahara oriental. El Sahara oriental tiene 5 regiones adyacentes 4 regiones terrestres y 1 marítima). El jugador blanco obtiene 7 puntos, el jugador azul 6 puntos (dos adyacentes) y el jugador amarillo no obtiene ningún punto (Asia occidental no está adyacente al Sahara oriental).*

Regiones adyacentes: dos regiones se consideran adyacentes si tienen una línea limítrofe común o si son regiones de mar y de tierra que se están tocando.
Después de puntuar las regiones se puntúan las escalas.

Puntuar las escalas

Los jugadores obtienen puntos por cada cubo que hayan colocado en una casilla correcta de una escala. También en este caso se conceden puntos tanto por los aciertos como por los cubos que estén adyacentes a una casilla correcta.
Se conceden 7 puntos por una respuesta correcta y 3 puntos por cada cubo en una casilla adyacente.



Ejemplo de puntuación de escala: *como la respuesta indica 1950, ambas casillas a izquierda y derecha de 1950 se consideran aciertos. Si en vez de ello la respuesta fuera la década de 1950 o 1952, únicamente el cubo azul sería correcto y el cubo blanco de la izquierda se consideraría adyacente. En este ejemplo, el jugador blanco y el azul reciben cada uno 7 puntos, mientras que el rojo obtiene 3. Los puntos se anotan de inmediato en el marcador de puntuación.*

Cubos incorrectos

Los cubos que hayan aportado algún punto al jugador se devuelven a su propietario. Por el contrario, los cubos que no hayan supuesto ningún punto **se dejan juntos a un lado del tablero.** Los jugadores podrán ir recuperando estos cubos cada vez que se produzca el cambio de jugador inicial.

3. Cambio de jugador inicial

Al finalizar la ronda se entrega la caja para las cartas al siguiente jugador en sentido horario, que se convertirá en el jugador inicial de la nueva ronda.
Después, todos los jugadores recuperan **1 cubo** de su color de la reserva común (si hubiera alguno).

Si después de hacerlo un jugador todavía tuviera **menos de 3 cubos** disponibles, deberá tomar tantos de sus cubos de la reserva común como sean necesarios para que vuelva a tener 3, de modo que empiece la siguiente ronda con 3 cubos ante sí.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se hayan jugado todas las rondas que los jugadores acordaron al principio. El jugador que tenga más puntos al final de esta última ronda es el vencedor. En caso de empate, hay varios vencedores.

Atención: la información que aparece en las cartas está extraída de distintas páginas de Internet así como de varias enciclopedias y libros. A veces las cifras pueden variar según las fuentes empleadas, y a veces los lugares o los propios datos del récord no coinciden entre las distintas fuentes. Es por ello que a menudo la información de las cartas ha tomado valores promedio a partir de distintas fuentes. Parte del contenido de las preguntas puede experimentar variaciones anuales y además los récords se van superando con el tiempo. El juego ha intentado transmitir, en la medida de lo posible, los valores obtenidos en los años 2013 y 2014. En las cartas en las que se pregunta por el año de un descubrimiento se ha tomado la perspectiva europea como base. Cuando se ha empleado un superlativo (el mayor, el más largo, el más alto, etc.) nos referimos a todo el mundo, a menos que no se especifique una limitación concreta (p.ej. "el mayor lo-que-sea de Asia").

Créditos
Autor: Friedemann Friese
Diseño: Sabine Kondirolli / HUCH! & friends

Créditos de esta edición
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción: Oriol Garcia
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

ATENCIÓN: no apto para niños menores de 3 años ya que contiene piezas pequeñas que podrían ingerirse.

Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/ Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.es

© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com