

ТОВА Е  
ТРИВИЯ  
ИГРАТА!



# ТЕРА



Колко е дълъг мостът Голдън Гейт?

Кога Нелсън Мандела е бил президент на Южна Африка?

Колко статуи има на Великденския остров Рапа Нуи?

За играчите на Тера възникват тези и много други въпроси, свързани с пъстрото разнообразие на нашата планета. Ще откриете много изненади по време на вашето виртуално пътешествие. Но дори да знаете много, все пак е невъзможно да знаете всичко за чудесата на природата, изгубените цивилизации, ботанически факти, архитектурни шедеврови и т.н. Ето защо в тази тривиална игра точки се присъждат и за близък, а не само за точен отговор. Тези, които си поставят маркерите твърде рисковано обаче, може лесно да ги загубят.



## СЪДЪРЖАНИЕ

150 тематични карти **Тера** - 4 нива на трудност

36 маркера - кубчета в 6 цвята

1 кутия за карти

1 игрално поле

Картите **Тера** имат 4 нива на трудност, които са разпознаваеми по цветните рамки:

**Жълта:** за начинаещи

**Зелена:** за запалени любители

**Синя:** за сериозни пътешественици

**Червена:** за закleti изследователи



Компасът се намира на картите със зелена и синя рамка, като той ви осигурява подсказка, която да ви помогне да откриете търсените области.

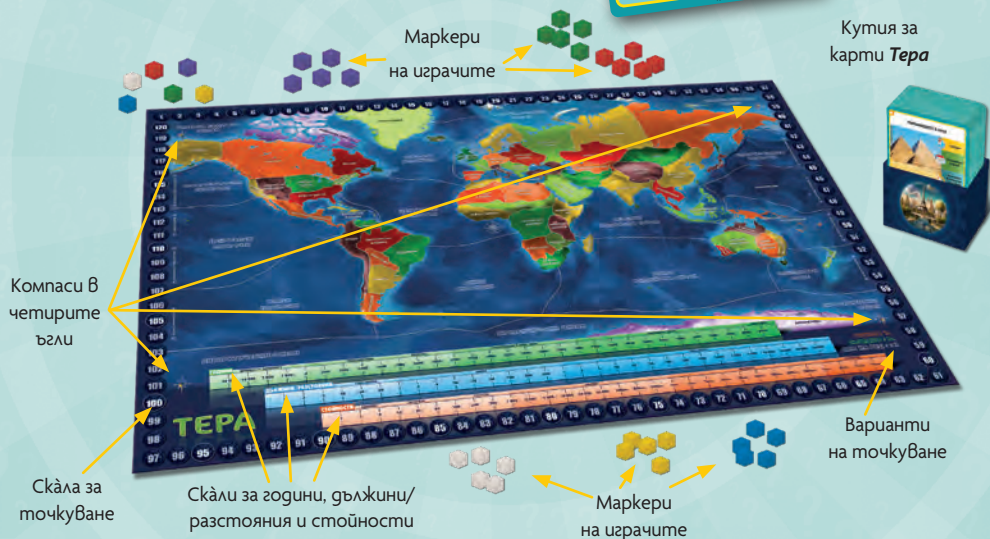
(Виж стр. 5)



Компас

Цветна рамка

Кутия за карти **Тера**



## ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Поставете **игралното поле** в средата на масата. Всеки играч получава **6 маркера** от един цвят и поставя един от тях на **позиция 1** върху ска̀лата за точкуване.

Поставете картите **Тера** в кутията им. Въпреки че се нуждаете само от определен брой карти за една игра на Тера (виж стр. 4), най-добре напълнете кутията. За първата ви игра използвайте картите с жълта или (на гърба им) със зелена рамка. Не е нужно да ги размесвате, направо пхнете съответното тестве в кутията. От едната страна на кутията за карти се вижда Земята. Използвайте я, за да обозначите предната страна, от която ще теглите карти и после ще ги изчиствате в задната страна на кутията.

## КАРТИТЕ ТЕРА

Горната част на картата показва информацията, която играчите получават преди да поставят своите маркери:

- 1 Тема** – има 3 въпроса по всяка тема; активният играч решава на кои въпроси ще се опита да отговори. Ако са употребявани превъзходни степени (най-дълъг, най-висок, най-малък и др.), те винаги се отнасят за целия свят, освен ако изрично не е посочено друго.
- 2 Изображение** – винаги се отнася към темата. Въпреки това, изображението не винаги описва всичко по темата точно.
- 3 Въпрос 1** – винаги касае географско положение, като цифрата отразява броя области на картата на света, където може да бъде открит обекта на темата от заглавието на картата.
- 4 Въпроси 2 и 3** – различни категории, които трябва да бъдат преценени в стойности и винаги на всяка карта се отнасят само за 2 от 3-те скали на игралното поле. Цветовете на полетата са обвързани със следните:

Зелено: скала за години

Синьо: скала за дължини/разстояния

Оранжево: скала за различни стойности

Само тази информация се вижда, когато картата е поставена в кутията.

В долната част на картата се съдържат отговорите, както и кратка допълнителна информация за темата. Затова оставете картата в кутията до края на рунда.

- 5 Отговор на въпрос 1** – областта (областите), в която или които може да бъде намерен обекта на темата на картата на света.
- 6 Визуализация на решението на въпрос 1** – мини-карта на света, която ще ви помогне да откриете по-бързо областите, които търсите.
- 7 Отговори на въпроси 2 и 3** – търсената информация.
- 8 Информационно поле** – допълнителна (незадължителна) за играта, а само разяснителна) информация по темата.

Долната част на картата трябва да остане закрыта от кутията, докато всички играчи поставят маркерите си.

Тя се разкрива чак когато се извади за сверяване на отговорите от кутията.



Египет; пирамидите на Хелиос, Хефрен и на Микерис; пирамидата на Хелиос е била висока около 146 м; най-високата структура до Средновековието; обект на Световното културно наследство ЮНЕСКО от 1979 г.; единственото оцеляло чудо на древни

## ЦЕЛ НА ИГРАТА

Играчите трябва да познаят областта (областите) и да гадат точни или съседни на тях отговори на въпросите от картата **Тера**, която са изтеглили. В последователен ред играчите поставят своите маркери върху картата на света и скълите. В края на всеки рунд, играчите печелят по **7 точки** за всеки точен верен отговор и по **3 точки** за отговор, близък до правилния. Играчът с най-много точки в края на играта печели.

## ИГРАТА

За първата ви игра, препоръчваме да играете с картите с първо ниво на трудност (жълта рамка). Другите нива на трудност, може да играете като ги подредите на отделни тестета по трудност (зелена, синя и червена рамка) за следващите игри. Може също да смесите всички 4 нива на трудност в едно тесте и да играете микс. В една игра на Тера, всеки трябва да бъде стартов играч равен брой пъти. Преди да започнете играта, може да се разберете с колко карти ще играете.

Препоръчваме:

при **2-ма играчи** - по 4 карти на всеки – играта приключва след 8 рунда

при **3-ма играчи** - по 3 карти на всеки – играта приключва след 9 рунда

при **4-ма играчи** - по 2 карти на всеки - играта приключва след 8 рунда

при **5-ма и 6-ма играчи** - по 1 карта на всеки - играта приключва след 5 или 6 рунда

Всеки рунд се състои от:

1. **Поставяне на маркерите** (предположения / опити за познаване)
2. **Оценяване**
3. **Смяна на стартовия играч**

### 1. Поставяне на маркерите

Стартовият играч получава кутията с карти и прочита ясно на глас темата и въпросите на първата карта, без да изважда картата от кутията (така отговорите остават скрити). Останалите играчи може да разглеждат видимата част на картата, но и те не може да я вдаят от кутията. Започвайки със стартовия играч по посока на часовниковата стрелка, **всеки играч поставя по един от своите маркери** на игралното поле или **в незаета област**, или **на празно поле на една от скълите**.

### Поставяне на маркер върху област (сухоземна или морска)

Може да поставите един от своите маркери върху **област със суша или море** на картата на света, където все още **не е** поставен маркер (нито ваш, нито на друг играч).

**Областите с морета и океани** са естествено на син фон с граници белязани от сушата, белите линии и края на картата. Областите с морета и океани **включват в себе си** и прилежащи, **немаркирани** в специален цвят и **ненаименувани** острови (напр. Нюфаундленд в северния Атлантик или Шри Ланка в северния Индийски океан), освен ако тези острови не са изрично маркирани в цвета и включени в територията на друга съседна област със суша или пък някоя по-големи са обособени като отделна такава - Япония, Мадагаскар (друг пример: Нова Зеландия е отделна сухоземна област, а о-в Тасмания принадлежи към морската област Тасманово море).

Западно крайбрежие, Скалистите планини, Среден запад, Източно крайбрежие, Южни щати и Централна Америка са сухоземни области.

Единственото изключение е **Карибският басейн**, който е морска област, към която са включени и маркираните острови в нея.

Една област (със суша или море) се брои за **отделна**, само ако има **написано собствено име** на картата.



Червеният играч иска да постави един от своите маркери върху някоя област. Върху **Средния запад**, **Централна Америка** и **Скалистите планини** вече са поставени други маркери, така че играчът трябва да избере друга **свободна** област, върху която да постави своя маркер, ако я смята за релевантен отговор по темата.

**Областите в играта** обхващат различни региони по света и грубо се ориентират по съществуващите граници на държавите. Възможно е обаче големи държави да се простират върху **няколко** игрови области, напр. **САЩ** (вкл. Хавай) или **Русия** (вкл. поголемите острови в Северния ледовит океан и северозападния Пасифик); **освен това** съществува и обратния вариант, където една област може да обхваща няколко държави (части от тях или изцяло), например **Централна Америка** или зоната на **Сахел** в Африка.

**Компасът** (може да пропуснете този раздел, например в първите си игри, ако няма да използвате карти със зелена или синя рамка.)



Картата на света е разделена условно на 4 части - квадранти. Компасът е изобразен на карти със зелена или синя рамка, като той ви осигурява подсказка, която да ви помогне да откриете търсените обекти/области.



Пример за северозападния квадрант: търсете обекта в горната лява четвърт на картата.

Компасът (горе вдясно) на картата **Тера** с маркирани в жълто северен и западен лъч (жълто ъгълче) подсказва, че търсеният телескоп се намира на картата на света в северозападния квадрант, т.е. някъде из горната лява четвърт на картата.

Оцветената четвърт на компаса ви показва, в коя част на картата на света се намира търсената област от картата **Тера**. В случаите когато дадена област се намира в два квадранта, т.е. засяга две четвъртини на компаса, е оцветена само тази, в която се намира по-голямата част от областта. Също така е възможно, в случаи като с **Британските острови** и **Пиренейски п-ов**, в зависимост от въпроса, да бъде оцветена понякога североизточната, а друг път северозападната четвъртина. При множество валидни, но пръснати по картата области, са оцветени всички релевантни четвъртини.



## Поставяне на маркер върху скъла

Може да поставите своя маркер на **празно поле** (пространството между 2 вертикални линии), на което няма други маркери (ваши или на ваш противник) върху някоя скъла.

На игралното поле има **три скъли**, всяка отговаря за различна категория въпроси.

Вторият и третият въпрос на всяка карта **Тера** се отнасят винаги само за 2 от 3-те скъли.

Скъла за **години** – въпроси за момент или за период във времето (година или век).

Скъла за **гължини/разстояния** – въпроси за гължина, височина или разстояние (в сантиметри, метри, километри).

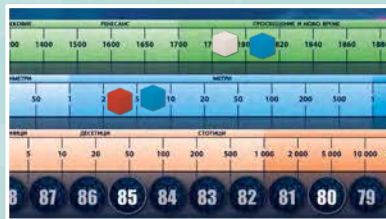
Скъла за **стойности** – всякакви други разнородни измервания, например въпроси за категории като площ ( $m^2/km^2$ ), обем ( $m^3/km^3$ ), градуси ( $^{\circ}C$ ), проценти (%), часове (ч), литри (л), тонове (т), възраст или брой години, бройка на най-различни други неща.

Въпросите за брой и година често поясняват (в скоби) за коя категория става въпрос.

След като всеки играч е поставил своя първи маркер, започвайки със стартовия играч, играчите може да продължат да поставят допълнителни маркери или да пасуват.

## Поставяне на допълнителни маркери

Редувайки се, играчите може да продължат да поставят по 1 маркер на ход върху празна област от картата на света или празно поле на някоя от релевантните скъли. За всяка карта **Тера** може да поставяте по **няколко маркера** на една и съща скъла, както и на различни области, стига да имате все още налични кубчета, които да използвате (няма други ограничения).



## Пасуване

Поставянето на маркери протича по посока на часовниковата стрелка и играчите се редуват да поставят по 1 маркер, докато всички не пасуват. Когато пасувате, защото вече не желаете или нямате възможност да поставяте маркери, вашият ход за рунда приключва окончателно. Не може да се включите отново по-късно да отговаряте на въпроси по тази карта. Когато всички играчи пасуват, започва точкуването на картата **Тера**.

## 2. Оценяване

Извадете картата **Тера** от кутията. Първо се точкуват **областите**, а след това и **скълите**. Всеки поставен маркер ви носи точки **само веднъж**: или **7 точки** (за точен отговор), или **3 точки** (за съседен на точния отговор). Например, ако маркер е поставен **съвсем точно** (за 7 точки) и **въщото време е съседен до друг точен отговор** (възможно е, защото някои въпроси имат повече от един верен отговор), **няма да получите още 3 точки за него**.

### Точкуване на области

Получавате **7 точки** за всеки маркер, който сте поставили върху **правилната област**. Получавате **3 точки** за всеки маркер, който сте поставили върху област, **съседна** на правилната. Незабавно преместете маркера си напред върху скълата за точкуване. **Съседни области**: Две области са съседни, ако делят обща граница или брегова линия.

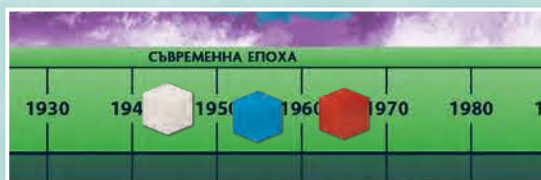


Картата **Пирамидите в Гиза** има **една** правилна област: тя е **Източна Сахара**. Областта **Източна Сахара** има 5 съседни области: 4 сухоземни (Атлас, Западна Сахара, Сахел и Арабски п-ов) и 1 морска (Средиземно море). Синият играч получава 7 точки; белият играч получава 6 точки (2 съседни области). Жълтият играч не получава никакви точки (Анадола и Кавказ не е съседна на Източна Сахара).

След точкуването на областите следва точкуването на **скълите**.

### Точкуване на скъли

Подобно на точкуването на области, получавате точки за точни правилни отговори и за такива, близки до правилния. Получавате **7 точки** за всеки маркер, който е на **правилното** поле върху скълата. Получавате **3 точки** за всеки маркер, който е поставен върху **съседно** на правилното поле.



**Пример за точкуване на скъли**: Тъй като правилният отговор е **1950**, двете полета отляво и отдясно се считат за точни отговори. Ако отговорът беше **50-те години** или **1952** само позицията вдясно от **1950** щеше да е точно правилен отговор. Позицията вляво щеше да се счита само за съседна. В този пример обаче, верният отговор е по средата и белият и синият играч получават по 7 точки, докато червеният получава 3 точки. Точките се отбелязват веднага.

## Сам играч на скъла

Ако **само един** играч е поставил един или повече маркери на **гадена скъла**, всички точки, които спечели ще бъдат **угвоени**.

**Пример:** Синият играч е единственият с 2 маркера на скълата за години. Единият маркер е поставен грешно, а другият е съседен на верен отговор. Играчът не получава точки за сгрешения маркер и го губи (виж по-долу), но за този със съседния на верния отговор, получава двойни точки - 6, вместо стандартните 3 (ако беше уцелил правилния отговор, защото е сам, щеше да получи, 14 точки вместо стандартните 7).



## Маркери, които не носят точки

Маркерите, които са ви донесли точки, трябва да бъдат върнати в личния запас на всеки от играчите. Маркерите, които **не са ви донесли** точки се оставят на **купчинка до игралното поле**. Част от тях може да бъдат временно загубени, а друга част биват върнати на играчите, след като се смени стартовият играч (виж по-долу).

## 3. Смяна на стартовия играч

В края на рунда, след като всички са получили своите точки, кутията с карти се подава на следващия играч (по посока на часовниковата стрелка). Той става стартовия играч за следващия рунд. Всеки играч получава обратно по **един** от своите маркери от купчинката до игралното поле (ако има такива).

**Само** играчите, които имат **по-малко** от 3 маркера пред себе си след като са си върнали стандартно по един от купчинката обратно, може да си допълнят бройката на маркерите **до общо 3**. С други думи, никога не започва нов рунд с по-малко от 3 маркера.

## КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва, след като се разпределят точките в края на последния рунд, определен според броя играчи и картите в игра (може да варират по ваша преценка). Играчът с **най-много точки, печели играта**. В случай на равенство, победата е **споделена**.

Информацията в картите **Тера** идва от различни интернет източници и справочници по темите. В различните източници информацията може да се различава в по-голяма или по-малка степен. Понякога местата или датите в различните източници може да не съвпадат. Следователно е възможно да намерите различна информация от тази, която е използвана в нашата игра. Освен това, част от съдържанието, което се търси в играта, е обект на ежегодни промени и информацията може да варира с течение на времето. В играта е направен опит да се използват актуални стойности за периода от 2018 г. до 2022/2023 г., доколкото е възможно. За картите, които питат за година на откриването, за основа служи европейската гледна точка. Когато се говори за превъзходни степени (най-голям, най-висок, най-дълъг и т.н.), те винаги се отнасят за целия свят, освен ако не е посочено изрично друго (напр. „най-големият ХУЗ В Азия“).

Българско издание 2023  
**ФАНТАСМАГОРИЯ ООД**  
онлайн магазин: [BigBag.bg](http://BigBag.bg)  
София, ул. Лъвски рид 6  
[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg)



**Превод:** Силвия Стоянова  
**Редакция:** Георги Кацарски, Александър Геров  
**Дизайн на кутия и игрално поле:** Александър Геров

**Автор:** Фригеман Фризе  
**Илюстрации по картите:** kinetic  
**Дизайн на картите:** Сабине Кондиролу, HUCH!  
**Редактори:** Брита Щюкман, Тина Ландвер-Рього

© 2014, 2023 HUCH!  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

