



# TERRA

Um jogo de conhecimento aTerroradamente bom

**Para 2 a 6 jogadores, a partir dos 10 anos.**

Você saberia dizer qual é o comprimento da ponte Golden Gate Bridge?  
Ou saberia dizer quando Nelson Mandela foi presidente da África do Sul?  
Qual o mais alto campanário de igreja que quase alcança o céu?  
E qual a profundidade do lago mais profundo de todos?

Os jogadores de Terra se depararão com essas e muitas outras questões que abrangem a ampla diversidade de nosso planeta. Dirigir-se para o descobrimento, fará com que você tenha muitas surpresas. Afinal, não é possível que saiba tudo sobre as maravilhas naturais, os impérios perdidos, os recordes alcançados na fauna e na flora, as obras-primas da arquitetura, e muitas outras coisas. Portanto, você pontua mesmo se sua resposta estiver um pouquinho incorreta. Mas se você usar seus cubos de aposta de maneira arriscada, poderá perdê-los!

# CONTEÚDO

- 1 Tabuleiro
- 150 cartas de Terra com 4 níveis de dificuldade
- 1 porta-cartas
- 36 cubos de aposta em 6 cores

As **cartas de Terra** têm quatro níveis de dificuldade que são identificados pela cor de sua borda:

- amarelo:** para Iniciantes
- verde:** para Viajantes Entusiastas
- azul:** para Viajantes Incansáveis
- vermelho:** para Exploradores



A **rosa-dos-ventos** que aparece nas cartas com **bordas verde e azul** indica em que parte do tabuleiro ela se situa (ver explicação na pág. 5).



Porta-cartas

Cubos de aposta do jogador

Mapa mundi com regiões terrestres e marítimas

Rosa dos ventos em cada canto

Tabuleiro

Marcador de pontos

Escalas para **ano**, **comprimento/distância** e **número**

Resumo de pontuação

Cubos de aposta do jogador

## PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Coloque o **tabuleiro** no centro da mesa. Cada jogador recebe **6 cubos de aposta** da cor que ele escolheu e coloca um deles próximo à primeira casa do marcador de pontos.

Preencha o **porta-cartas** com **cartas de Terra**. É recomendável colocar todas as cartas, mesmo quando em uma partida se chegar a usar apenas algumas poucas.

**Nota:** Antes da primeira partida, você não precisa embaralhar as cartas - apenas coloque-as no porta-cartas, de modo que as cartas de borda amarela fiquem visíveis.

## AS CARTAS DE TERRA

A **parte superior da carta** mostra a informação que os jogadores podem saber antes de colocar seus cubos de aposta.

- 1 Tema:** Há 3 perguntas para cada tema. O jogador da vez decide quais e quantas perguntas ele tentará responder.
- 2 Foto:** Sempre se refere ao tema indicado no título da carta e pode ou não dar algumas pistas!  
Atenção: A foto nem sempre mostra o tema em questão.
- 3 Pergunta 1:** Número de regiões nas quais o tema questionado na carta pode ser encontrado.
- 4 Perguntas 2 e 3:** Medidas a serem estimadas. Cada pergunta se refere a 2 das 3 escalas no tabuleiro. Neste caso, as cores funcionam da seguinte forma:



**Texto em verde:** refere-se à escala de **ano**

**Texto em azul:** refere-se à escala de **comprimento/distância**

**Texto em laranja:** refere-se à escala de **número**

Esta informação é visível mesmo quando a carta está no porta-cartas.

A **parte inferior da carta** mostra as respostas e mais alguma informação adicional sobre o tema em questão.

- 5 Solução da pergunta 1:** A região ou regiões nas quais o tema questionado pode ser encontrado.
- 6 Pista para encontrar a resposta da pergunta 1:** Um mapa do mundo para encontrar rapidamente as regiões indicadas.
- 7 Respostas das perguntas 2 e 3:** Os valores corretos.
- 8 Informação adicional:** Notas rápidas sobre o tema da carta.

A metade inferior da carta deve permanecer oculta pelo porta-cartas durante a colocação dos cubos de aposta e não deve ser mostrada até chegar a fase de pontuação quando a carta é retirada do porta-cartas.



## OBJETIVO DO JOGO

Em cada rodada (ronda), os jogadores tentam adivinhar quais são as regiões e medidas que correspondem ao tema resenhado na carta de Terra. Em turnos, cada jogador coloca seus cubos de aposta no mapa e em uma das escalas correspondentes. No final da rodada (ronda), os jogadores ganham pontos conforme estimativas corretas e aproximações, mas os cubos de aposta colocados em lugar incorreto são postos de lado. O jogador que acumular mais pontos no final da partida vence.

## COMO JOGAR

Recomendamos que nas primeiras partidas vocês joguem com as cartas com o nível de dificuldade básico (bordas amarelas). As cartas de maior nível de dificuldade (bordas verde, azul e vermelha) podem ser usadas - sem embaralhar - em partidas posteriores, em pilhas separadas. Mas também é possível combinar os 4 níveis de dificuldade num só maço de cartas.

Em uma partida de TERRA, todos os jogadores deverão ser o primeiro jogador o mesmo número de vezes. Antes da partida começar, os jogadores determinam quantas cartas eles irão usar.

**SUGESTÃO:** Com 2 jogadores, 4 cartas para cada um - a partida termina depois de 8 rodadas  
Com 3 jogadores, 3 cartas para cada um - a partida termina depois de 9 rodadas  
Com 4 jogadores, 2 cartas para cada um - a partida termina depois de 8 rodadas  
Com 5 ou 6 jogadores, 1 carta para cada um - a partida termina depois de 5 ou, respectivamente, 6 rodadas.

Uma partida dura várias rodadas. Cada rodada (ronda) consiste de:

1. Colocação dos cubos
2. Pontuação
3. Troca do primeiro jogador

### 1. Colocação dos cubos

O primeiro jogador pega o porta-cartas e lê em voz alta o tema e as perguntas da primeira carta. Os outros jogadores já podem ir pensando onde querem colocar seus cubos. Qualquer jogador pode olhar a carta no porta-cartas com mais vagar, mas não pode em caso algum tirá-la do lugar. Começando com o primeiro jogador, e depois em sentido horário, **cada participante coloca um de seus cubos no tabuleiro: numa região não ocupada ou numa casa vazia de uma das escalas.**

### Colocando um cubo em uma região

O cubo pode ser colocado em uma região terrestre ou em uma região marítima do mapa sempre e quando **não houver** outro cubo nessa região (nem seu nem de outro jogador).

**As regiões marítimas** se distinguem por ter uma moldura em volta de seus nomes.

**Atenção:** As regiões marítimas também incluem ilhas que porventura existam nelas (como Terra Nova no Atlântico Norte ou Sri Lanka no Norte do Oceano Índico), a menos que essas regiões estejam marcadas como regiões terrestres (ex: Japão ou Nova Zelândia)!

**Exemplos:** A Costa Oeste, as Montanhas Rochosas, o Meio-Oeste, a Costa Leste, o Sul dos Estados Unidos e a América Central são regiões terrestres.

O Caribe é uma região marítima que também inclui as ilhas que se encontram nela.



**Exemplo de colocação de um cubo de aposta:**

O jogador vermelho quer colocar um de seus cubos em uma região. O Sul dos EUA, a América Central e as Montanhas Rochosas já estão ocupadas por outros cubos. Portanto, o jogador vermelho precisa escolher uma região diferente para colocar seu cubo de aposta.



**Atenção:** As regiões se referem a zonas diferentes no mundo e são baseadas livremente nas fronteiras reais dos países. Alguns países grandes se estendem por várias regiões (ex: os EUA, incluindo o Havaí, ou a Rússia, incluindo as ilhas maiores no Oceano Ártico e no Noroeste do Pacífico). Por sua vez, uma região pode também se estender sobre vários países (parcialmente ou por completo), como por exemplo, a América Central ou o Sahe.



**A rosa-dos-ventos** (essa seção pode ser ignorada se você ainda não vai jogar com as cartas de borda verde ou azul).

Duas linhas dividem o **mapa do mundo** em **4 quadrantes**, cada um dos quais é marcado com uma **rosa-dos-ventos**. A mesma rosa-dos-ventos também se encontra nas cartas de borda verde ou azul e lhe dá uma pista sobre onde se encontra a região ou regiões questionadas.



*Exemplo: parte superior esquerda do mapa mundial.*

A rosa-dos-ventos na carta indica que o telescópio está localizado na seção noroeste do mapa mundial, ou seja, na parte superior esquerda.

Se a região ou regiões em questão se estenderem por mais de um quadrante, a rosa-dos-ventos assinalará o quadrante no qual o tema em questão se encontra (se for possível localizá-lo com precisão). Se o objeto não tiver um lugar concreto, ela indicará o quadrante que contém a maior porção dessa região ou regiões. Portanto, no caso das Ilhas Britânicas ou da Península Ibérica, por exemplo, dependendo de qual for a pergunta, a rosa poderá assinalar o quadrante Noroeste ou Nordeste.



## Colocando um cubo em uma escala

Você pode colocar um de seus cubos numa casa de uma escala sempre que **não houver** outro cubo (seu cubo ou de outro jogador) na mesma casa.

**Nota:** existem três escalas com tipos distintos de valores. Cada carta pergunta por valores de duas escalas.

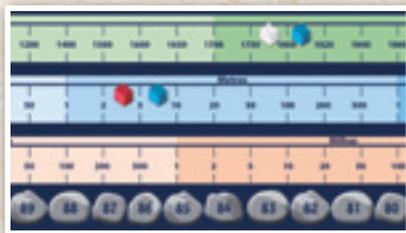
Escala de **ano**: perguntas sobre um ponto no tempo ou período de tempo (ano ou século).

Escala de **comprimento/distância**: perguntas sobre distância, altura ou comprimento (em centímetros, metros ou quilômetros).

Escala de **número**: todas as outras medidas ex: perguntas sobre área ( $m^2/km^2$ ), volume ( $m^3/km^3$ ), grau ( $^{\circ}C$ ), porcentagem (%), horas (h), litros (l), toneladas (t), etc. ou o número ou idade de coisas diferentes.

Muitas vezes, junto à pergunta se indica (entre parênteses) a unidade de medida a que se faz referência.

Depois que todo jogador tiver colocado um cubo, começando de novo pelo primeiro jogador e seguindo no sentido horário, todo jogador **tem a opção** de colocar outro cubo ou **passar**.



## Colocar outro cubo

Quando é novamente o turno de um jogador, ele coloca um cubo em uma região vazia ou em uma casa vazia de uma escala. Se assim o desejar, o jogador pode voltar a colocar um cubo em uma escala onde já havia um de seus cubos ou colocar outro cubo em uma região diferente, se ainda houver cubos para colocar.

## Passar

Se um jogador passa a vez porque não pode ou não quer colocar mais cubos, ele não poderá voltar a colocar nenhum outro cubo durante o resto da rodada (ronda).

Se todos os jogadores tiverem passado a vez, começa a fase de pontuação.

## 2. Pontuação

Retire a carta de Terra do porta-cartas. Primeiro, as regiões são pontuadas, depois as escalas. Cada cubo colocado é pontuado somente uma vez e pode valer 7 pontos (em caso de acerto) ou 3 pontos (se estiver adjacente a uma resposta certa). Se, por exemplo, um cubo estiver colocado corretamente (7 pontos) e, ao mesmo tempo, estiver adjacente a outra casa correta, você não conseguirá mais 3 pontos por isso.

### Pontuação das regiões

O jogador ganha 7 pontos para cada cubo colocado na região correta. Ele ganha 3 pontos para cada cubo colocado numa região adjacente à região correta. Os pontos são marcados imediatamente no marcador de pontuação que rodeia o tabuleiro.



**Exemplo de pontuação de uma região:** No caso da carta de Terra „Pirâmides de Giza“ só existe uma região correta: Saara Oriental. A região do Saara Oriental tem **5 regiões adjacentes** (4 regiões terrestres e 1 região marítima). O jogador branco obtém 7 pontos, o jogador azul consegue 6 pontos (duas adjacências). O jogador amarelo não pontua (o Oriente Médio não é adjacente à região do Saara Oriental).

**Regiões adjacentes:** Duas regiões são adjacentes se elas tiverem uma fronteira em comum ou se forem uma região terrestre e outra marítima que se tocam. A pontuação das regiões é seguida pela pontuação das escalas.

### Pontuação das escalas

Os jogadores recebem pontos para cada cubo que tenham colocado em uma casa correta de uma escala. Também neste caso se concedem pontos tanto pelos acertos como pelos cubos que estão adjacentes a uma casa correta. Você ganha 7 pontos por uma resposta correta e 3 pontos para cada cubo que estiver adjacente a uma casa correta.



**Exemplo de pontuação de escala:** Visto que a resposta correta é “1950”, as duas casas à direita e à esquerda de “1950” são consideradas acertos. Se em vez disso a resposta fosse a década de “1950” ou “1952”, somente o cubo azul seria considerado como acerto e o cubo branco da esquerda seria considerado adjacente. Neste exemplo, o jogador branco e o jogador azul recebem 7 pontos cada um, enquanto o jogador vermelho consegue 3 pontos. Os jogadores anotam imediatamente os pontos no marcador de pontuação.

## Cubos em lugar errado

Os cubos que marcaram algum ponto para o jogador são devolvidos para seu proprietário. Os cubos que não pontuaram são colocados junto a **um dos lados do tabuleiro**. Os jogadores poderão ir recuperando alguns destes cubos quando houver uma mudança do primeiro jogador.

## 3. Mudança de primeiro jogador

No final da rodada, o porta-cartas é passado para o próximo jogador (em sentido horário). Ele se torna o primeiro jogador da nova rodada. Depois, todos os jogadores recuperam **1 cubo** de sua cor da reserva comum (se houver algum).

Mas, se depois de fazer isso, um jogador **tiver menos que 3 cubos disponíveis**, ele deverá retirar tantos cubos da reserva comum quantos forem necessários para voltar a ter 3 cubos, de modo a começar a nova rodada com 3 cubos diante de si.

## FIM DA PARTIDA

A partida termina quando os jogadores tiverem jogado todas as rodadas (rondas) combinadas no início. O jogador com mais pontos no final da última rodada vence a partida. No caso de empate, haverá mais de um vencedor.

**Nota:** A informação nas cartas de Terra foram extraídas de várias fontes da Internet e de enciclopédias e livros de referência nos assuntos tratados. Dependendo da fonte, detalhes podem divergir. Em alguns casos, os locais ou as datas de registro diferem de uma fonte para outra. Por isso, a informação encontrada nas cartas é geralmente baseada numa média dos valores encontrados nas diversas fontes. Além disso, parte do conteúdo das questões também sofrem variações anuais, e os recordes vão sendo superados com o passar do tempo. Foi feito todo o possível para que o jogo trouxesse valores obtidos em 2013 e 2014. Nas cartas em que se pergunta o ano de uma descoberta, as respostas foram baseadas na perspectiva europeia. Se um superlativo for usado (o mais alto, o maior, o mais longo etc), isso sempre se refere ao mundo todo, a menos que uma restrição seja apontada (ex: o maior seja-lá-o-que-for na Ásia).

© 2014 HUCH! & friends  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)  
Autor: Friedemann Friese  
Design: Sabine Kondrilli /  
HUCH! & friends

Hersteller + Vertrieb:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm. Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg

Tradução para o português:  
Douglas Quinta Reis  
Editor da versão em português:  
Marcelo Fernandes  
Adaptação gráfica: Ana Lopes

DEVIR

Distribuído no Brasil por  
DEVIR LIVRARIA LTDA-BRASIL  
R. Teodoro Souto, 624  
São Paulo - SP  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
soc@devir.com.br  
Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal por  
EDIÇÕES DEVIR, LDA  
PORTUGAL  
Pólo Industrial Brejos  
de Carreteiros, Esc. 2  
Olhos de Água  
2950-554 Palmela – Portugal  
devir.pt@devir.com  
Tel: (351) 212 139 440



Aviso! Não recomendável para crianças com menos de 3 anos, pois contém peças pequenas que podem ser engolidas.

& friends  
**HUCH!**