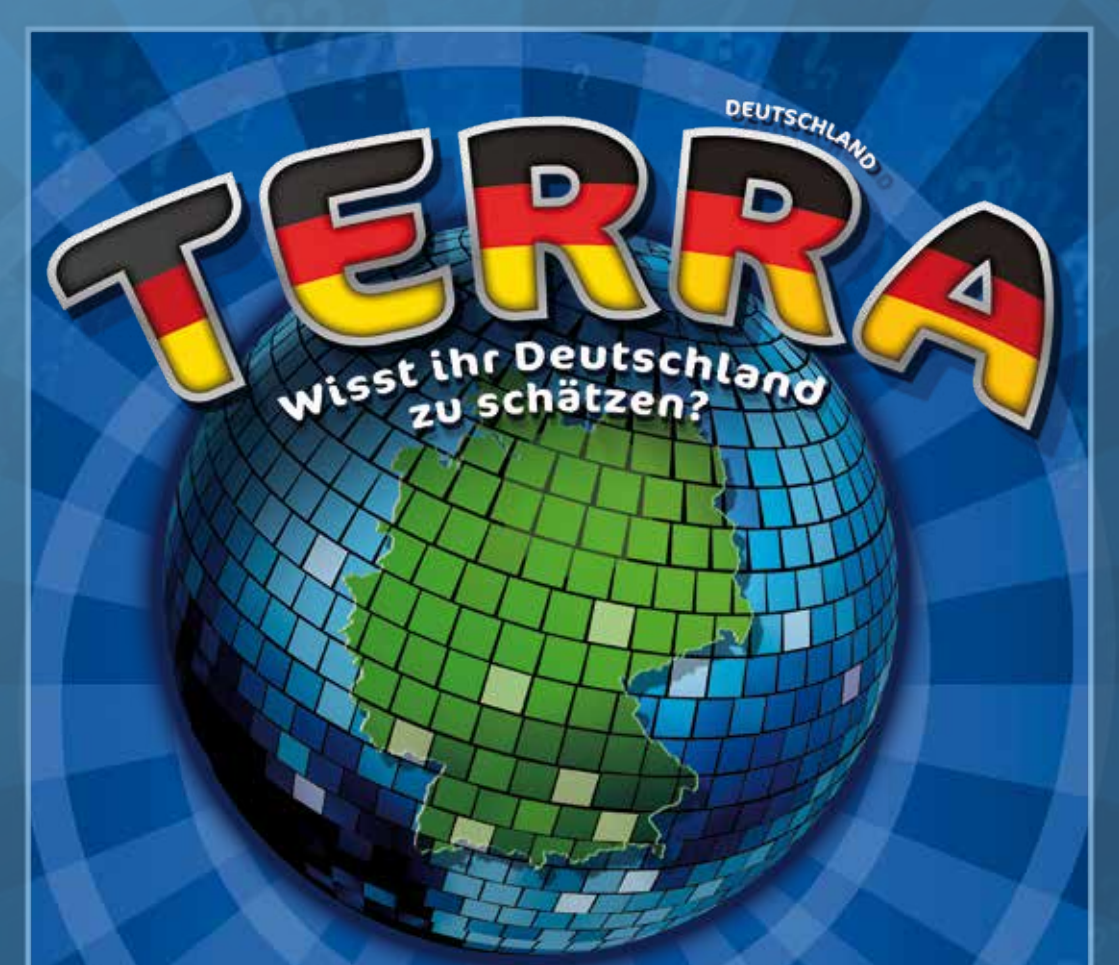


FÜR 2 BIS 5 SPIELER AB 10 JAHREN

Hättet ihr gewusst, wann die Currywurst erfunden wurde? Oder wie viele LEGO-Steine im Legoland Deutschland verbaut wurden? Wo findet das größte Volksfest der Welt statt und wie viele Trabis wurden je gebaut?

Den Spielern von *Terra Deutschland* stellen sich diese und viele weitere Fragen rund um die bunte Vielfalt unseres Landes. Doch wer auf Entdeckungsreise geht, erlebt Überraschungen. Alles kann man schließlich nicht wissen, wenn es um deutsche Naturwunder, Meisterwerke der Architektur, bekannte Persönlichkeiten, Rekorde aus dem ganzen Land und vieles mehr geht. Deshalb gibt es sogar Punkte, wenn die Antwort knapp daneben liegt. Wer jedoch seine Schätzsteine zu riskant einsetzt, kann sie auch leicht verlieren.

HUCH!



INHALT

- 1 Spielplan
- 100 Terra-Karten
- 1 Kartenbox
- 30 Schätzsteine in 5 Spielerfarben



SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält **6 Schätzsteine** in seiner Farbe. Einen dieser Schätzsteine legt jeder Spieler neben Feld 1 der Punkteleiste.

Füllt die **Kartenbox** mit Terra-Karten. Befüllt die Box am besten, bis sie voll ist, auch wenn ihr für eine Partie *Terra Deutschland* nur eine begrenzte Anzahl an Karten benötigt.



DIE TERRA-KARTEN

Die **obere Kartenhälfte** zeigt die Informationen, die die Spieler vor dem Setzen ihrer Spielsteine bekommen:



1. **Thema** – zu jedem Thema gibt es 3 Aufgaben; der Spieler am Zug entscheidet, welche Aufgabe er zu lösen versucht.
   Steht in dem Titel einer Karte eine Formulierung mit „höchste“, „größte“, „kleinste“ usw., bezieht sich dies immer auf Deutschland, sofern nichts anderes angegeben ist.
2. **Foto** – bezieht sich stets auf das Gesuchte und kann mehr oder weniger konkrete Hinweise geben.
   Vorsicht: Das Foto zeigt nicht in allen Fällen genau das Gesuchte.
3. **Aufgabe 1** – Anzahl an Gebieten, in denen das gesuchte Thema der Karte zu finden ist.
4. **Aufgaben 2 und 3** – Kategorien, die eingeschätzt werden sollen; diese beziehen sich auf je 2 der 3 Skalen auf dem Spielplan und sind farblich folgendermaßen markiert:

   Blauer Kasten: bezieht sich auf die Skala **Jahr**
   Lila Kasten: bezieht sich auf die Skala **Länge / Distanz**
   Grüner Kasten: bezieht sich auf die Skala **Anzahl**

Diese Angaben sind sichtbar, wenn die Karte in der Kartenbox steckt.

Auf der **unteren Kartenhälfte** stehen die Lösungen sowie einige kurze Zusatzinfomationen zur gestellten Aufgabe.



5. **Lösung für Aufgabe 1** – das Gebiet bzw. die Gebiete, in denen das Gesuchte zu finden ist.
6. **Hinweis für die Lösung von Aufgabe 1** – eine Deutschlandkarte zum schnellen Finden der gesuchten Gebiete.
7. **Lösungen für die Aufgaben 2 und 3** – die Antworten zu den einzuschätzenden Kategorien.
8. **Infobox** – zusätzliche Informationen zum Thema der Karte.

Die untere Hälfte der Karte ist während des Setzens der Schätzsteine in der Kartenbox verborgen. Die Lösungen werden erst sichtbar, wenn die Karte für die Auswertung aus der Kartenbox genommen wird.

Hinweis: Die Einteilungen der Gebiete sind vereinfacht dargestellt und orientieren sich an Bundesländergrenzen. Da aus spieltechnischen Gründen mehr Gebiete benötigt werden, wurden einige größere Bundesländer noch in weitere Gebiete unterteilt. Die Bezeichnungen orientieren sich an historischen Einteilungen und/oder aktuellen Bezirken.

SPIELZIEL

Jede Runde tippen die Spieler auf Gebiete und schätzen Angaben, die sich auf das Thema einer Terra-Karte beziehen. Reihum platzieren sie ihre Schätzsteine auf der Deutschlandkarte und den passenden Skalen. Am Ende einer Runde werden für richtige und fast richtige Einschätzungen Punkte vergeben, während falsch eingesetzte Schätzsteine abgegeben werden müssen. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

DAS SPIEL

In einer Partie *Terra Deutschland* sollte jeder Spieler gleich oft Startspieler sein. Ihr könnt vor Spielbeginn selbst festlegen, wie viele Karten ihr durchspielen wollt.

Vorschlag: bei 2 Spielern je 4 Karten – das Spiel endet nach 8 Runden
bei 3 Spielern je 3 Karten – das Spiel endet nach 9 Runden
bei 4 Spielern je 2 Karten – das Spiel endet nach 8 Runden
bei 5 Spielern je 1 Karte – das Spiel endet nach 5 Runden

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Eine Runde besteht aus:

1. Setzen der Schätzsteine
2. Auswertung
3. Startspielerwechsel

1. Setzen der Schätzsteine

Der Startspieler erhält die Kartenbox und liest das Thema und die Aufgaben auf der vordersten Karte vor, ohne die Karte aus der Box zu nehmen. Alle Spieler überlegen, wo sie ihre Schätzsteine einsetzen wollen. Die Mitspieler dürfen sich die Karte in der Box auch selbst ansehen, sie jedoch nicht aus der Box herausziehen. Beginnend mit dem Startspieler muss im Uhrzeigersinn **jeder Spieler einen seiner Schätzsteine** auf dem Plan einsetzen, und zwar entweder **auf ein freies Gebiet oder ein freies Feld auf einer der Skalen**.

Einsetzen in ein Gebiet

Ein eigener Schätzstein kann in ein beliebiges Gebiet auf der Deutschlandkarte eingesetzt werden, in dem sich noch **kein** anderer fremder oder eigener Stein befindet. **Meeresgebiete** sind durch einen Rahmen um den Namen gekennzeichnet.

Achtung: Sie umfassen neben dem Meeresabschnitt auch die Inseln, die in ihnen liegen (wie z.B. Sylt oder Rügen).

Beispiel: *Weser-Ems, Bremen, Lüneburg, Holstein und Schleswig sind Landgebiete.*

Die Nordsee ist ein Meeresgebiet, zu dem auch die darin liegenden Inseln zählen.





Beispiel für das Einsetzen eines Schätzsteins: *Spieler Grün will einen seiner Schätzsteine in ein Gebiet einsetzen. Westfalen, Hessen und Thüringen sind schon mit Steinen belegt. Somit muss Spieler Grün ein anderes Gebiet zum Einsetzen seines Schätzsteins auswählen, z.B. Südöstliches Niedersachsen.*

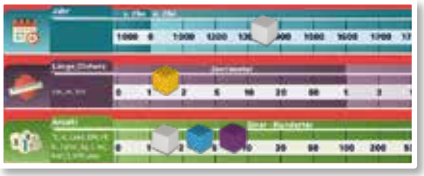
Einsetzen auf einer Skala

Ein eigener Schätzstein kann auf ein Feld einer Skala (Bereich zwischen zwei Strichen) eingesetzt werden, in dem sich noch **kein** anderer fremder oder eigener Stein befindet. **Achtung:** Es gibt drei Skalen, die sich jeweils auf verschiedene Kategorien beziehen. Pro Karte wird nach Kategorien für zwei Skalen gefragt.

- Skala **Jahr** – Fragen nach einem Zeitpunkt oder Zeitraum (Jahr oder Jahrhundert)
- Skala **Länge / Distanz** – Fragen nach Längen, Höhen und Entfernungen (Zentimeter, Meter, Kilometer)
- Skala **Anzahl** – alle anderen Kategorien, z. B. Fragen nach Fläche (m^2 / km^2), Geldeinheiten (€, DM etc.), Grad (°C) , Prozent (%), Stunden (h), Liter (l), Tonne (t) etc. sowie nach der Anzahl von unterschiedlichen Dingen oder deren Alter

Nach welchen Kategorien gefragt wird, ist bei Fragen nach Anzahl und Jahr oft (in Klammern) angemerkt.

Nachdem jeder Spieler einen Stein eingesetzt hat, **kann** – wiederum beginnend mit dem Startspieler – jeder reihum entweder einen **weiteren Stein einsetzen** oder **passen**.



Weitere Steine einsetzen

Ist ein Spieler an der Reihe, setzt er einen weiteren eigenen Schätzstein in ein **freies** Gebiet oder auf ein **freies** Feld einer Skala. Im Laufe einer Runde kann ein Spieler auch mehrere Steine auf derselben Skala einsetzen, ebenso wie er mehrere Steine in unterschiedliche Gebiete einsetzen darf, solange er noch Schätzsteine zum Einsetzen hat.

Passen

Passt ein Spieler, weil er keine Steine mehr einsetzen möchte oder kann, ist das Einsetzen für ihn in dieser Runde beendet. Ein späteres Einsteigen in dieser Runde ist nicht mehr möglich. Haben alle Spieler gepasst, kommt es zur Auswertung der Runde.

2. Auswertung

Die Terra-Karte wird vollständig aus der Box herausgezogen. Zuerst werden die Gebiete ausgewertet, dann die Skalen. Jeder platzierte Stein wird nur 1x gewertet und kann entweder **7 Punkte (korrekt)** oder **3 Punkte (benachbart)** einbringen. Ist zum Beispiel ein Stein korrekt platziert (= 7 Punkte) und zugleich zu einem weiteren korrekten Feld benachbart, gibt es hierfür keine weiteren 3 Punkte.

Auswertung der Gebiete

Die Spieler erhalten 7 Punkte für jeden Schätzstein, den sie in ein korrektes Gebiet gesetzt haben, und 3 Punkte für Schätzsteine, die sie in Gebiete gesetzt haben, die benachbart zu einem korrekten Gebiet liegen. Die Punkte werden sofort auf der Punkteleiste am Spielplanrand vorgerückt.

Benachbarte Gebiete: Zwei Gebiete sind benachbart, wenn sie entweder eine gemeinsame Grenzlinie haben oder als Land- und Meeresgebiet aneinanderstoßen.



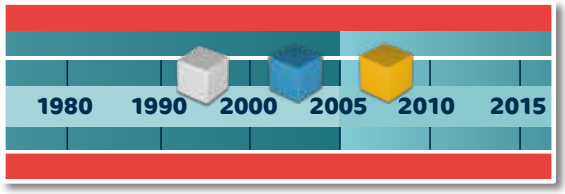
Beispiel Gebietswertung: *Bei der Terra-Karte „Herrenhäuser Gärten" gibt es ein korrektes Gebiet: Weser-Ems. Das Gebiet Weser-Ems hat* ***4 benachbarte Gebiete*** *(3 Landgebiete und 1 Meeresgebiet). Spieler Weiß bekommt 7 Punkte, Spieler Blau 6 Punkte (2x benachbart) und Spieler Gelb erhält keine Punkte (Lüneburg ist nicht zu dem Gebiet Weser-Ems benachbart).*

Nach der Auswertung der Gebiete folgt die Auswertung der Skalen.

Auswertung der Skalen

Wie bei der Gebietswertung erhalten die Spieler sowohl für genaue Treffer als auch für knapp danebenliegende Antworten Punkte. Es gibt 7 Punkte für jeden Schätzstein, den ein Spieler auf ein korrektes Feld einer Skala gesetzt hat. Es gibt 3 Punkte für Steine, die benachbart zu einem korrekten Feld liegen. Ist genau die Zahl, die unter dem Strich der Skala angegeben ist, die richtige Lösung, zählen sowohl das Feld links davon als auch das Feld rechts davon als Treffer.





Beispiel einer Wertung: *Da die Antwort 2000 lautet, gelten die beiden Felder links und rechts von der 2000 als Treffer. Wäre die Antwort hingegen 2000er Jahre oder 2002, würde nur das Gebiet rechts der 2000 als Treffer zählen. Das Gebiet links der Jahreszahl wäre in diesem Fall nur benachbart. In diesem Beispiel bekommen die Spieler Weiß und Blau je 7 Punkte, Spieler Gelb erhält 3 Punkte. Die Punkte werden sofort auf der Punkteleiste vorgerückt.*

Falsch gesetzte Schätzsteine

Eingesetzte Schätzsteine, die in der Auswertung Punkte eingebracht haben, gehen in den Vorrat ihrer Besitzer zurück. Schätzsteine, für die man keine Punkte bekommen hat, werden **neben dem Spielplan gesammelt**. Sie stehen den Spielern erst nach dem Startspielerwechsel (teilweise) wieder zur Verfügung.

Allein auf einer Skala

Hat ein Spieler auf einer Skala **als Einziger** einen oder mehrere Steine eingesetzt, erhält er für alle dort erzielten Punkte die doppelte Punktzahl.

Beispiel: *Spieler Blau hat als Einziger (2) Steine auf die Jahresskala gesetzt. 1 Stein ist falsch, einer benachbart. Er verliert den falsch gesetzten Stein, aber bekommt für den anderen (benachbarten) Stein 6 Punkte statt der üblichen 3 Punkte. (Ein Treffer hätte 14 statt 7 Punkte gebracht.)*



3. Startspielerwechsel

Am Ende der Runde wird die Kartenbox an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Er wird somit der Startspieler der neuen Runde.
Jeder Spieler bekommt **einen** seiner Schätzsteine – sofern vorhanden – aus dem Vorrat neben dem Spielplan wieder zurück.

Hat nun ein Spieler **weniger als 3 Schätzsteine** vor sich liegen, füllt er seinen eigenen Vorrat auf 3 Schätzsteine auf, so dass er in der nächsten Runde mindestens 3 Steine zum Einsetzen hat.

SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem ihr die zu Beginn des Spiels festgelegte Anzahl von Runden gespielt habt. Der Spieler mit den meisten Punkten nach dieser letzten Runde gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Hinweis: Die Informationen auf den Terra-Deutschland-Karten stammen aus verschiedenen Quellen im Internet sowie aus Fachbüchern. Je nach Quelle weichen die Angaben mehr oder weniger stark voneinander ab. Manchmal stimmen auch die Orte bzw. das Datum der Rekorde in den verschiedenen Quellen nicht überein. Entsprechend sind für die Informationen auf den Karten oft Durchschnittswerte verschiedener Quellen verwendet worden. Ein Teil der im Spiel abgefragten Inhalte unterliegt zudem jährlichen Schwankungen, bzw. Rekorde werden mit der Zeit gebrochen. Im Spiel wurde versucht, soweit wie möglich die aktuellen Werte aus den Jahren 2018 bis 2020 zugrunde zu legen.







Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

© 2020 HUCH!
www.hutter-trade.com
Autor: Friedemann Friese
Design: kinetic, HUCH!

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