

TRIAS

Ein Spiel für 2-5 Spieler ab 12 Jahren von Ralf Lehmkuhl

Die Trias ist das erste der drei Zeitalter des Erdmittelalters. Sie begann vor ca. 250 Mio. Jahren, nachdem durch äußere Einflüsse 95% der Lebewesen vernichtet wurden und dauerte ca. 45 Mio. Jahre.

Es entwickelten sich bereits die ersten großen Reptilien und Saurier an Land. Es schlossen sich Jura, die Blütezeit der großen Saurier, und Kreide an. Während des Erdmittelalters zerbrach der Urkontinent Pangea in viele einzelne Kontinente.

Spielmaterial

- 39 sechseckige Spielplättchen



„Südpol“



9x Gebirge



15x Steppe



12x Wald



2x Wasser

- Zählleiste zum Zählen der Siegpunkte.



- 16 Holzfiguren in 5 verschiedenen Farben (1 Holzfigur = 1 **Herde**).
- Produktionsbedingt können auch mehr Holzfiguren vorhanden sein.
- 39 Karten:

				
1-Stapel:	7x Gebirge	13x Steppe	10x Wald	---
2-Stapel:	2x Gebirge	3x Steppe	3x Wald	Meteoriteneinschlag (Spielendekarte)

Die Stapel sind auf der Kartenrückseite mit 1 bzw. 2 markiert.

<p>Kurzanleitung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pflichtdrift (kostenlos) 2. Bis zu 4 Freiwillige Aktionen: <ul style="list-style-type: none"> • Drift (3 Aktionen pro Feld) • Bewegung (1 Aktion pro Herde und Feld) • Restung (1 Aktion für max. 3 Herden) • Vererbung (1 Aktion pro Herde) 3. Schwärmer und Herden überbevölkerteter Felder zurück in den Vorrat. 4. Nachziehen einer Handkarte 	<p>Short rules</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mandatory Drift (free) 2. Up to 4 optional Actions: <ul style="list-style-type: none"> • Drift (3 Actions per Field) • Movement (1 Action per Herd and Field) • Restue (1 Action for max. 3 Herds) • Reproduction (1 Action per Herd) 3. Return Swimmers and Herds on overpopulated Fields to Stock 4. Refill hand card
--	--

- Diese Spielanleitung und fünf Karten mit Kurzanleitungen.

Spielidee

Der Urkontinent Pangea droht in einzelne Teile zu zerbrechen. Die Spieler repräsentieren jeweils Herden von Lebewesen, die sich vermehren und bewegen können. Durch geschicktes Taktieren muss jeder Spieler versuchen, seine Lebewesen auf die neu entstehenden **Landmassen** (= zusammenhängende Landfläche) in Sicherheit zu bringen und dort die Mehrheit zu erlangen.

Spielvorbereitung

- Die Abweichungen für 2 bzw. 3 Spieler befinden sich am Ende dieser Regel [siehe Seite 12].
1. Die Spieler einigen sich auf einen Startspieler.
 2. Die Kartenstapel 1 und 2 werden getrennt von einander gemischt. Anschließend wird der 1-Stapel verdeckt auf den ebenfalls verdeckten 2-Stapel gelegt. Das Ganze bildet den Zugstapel.

3. Der Spielplan wird als großes Sechseck aufgebaut, wobei der Südpol in der Mitte liegt. Alle Landplättchen werden gemischt. 16 dieser Plättchen plus die zwei Wasserplättchen werden auf die inneren zwei Ringe verteilt. Anschließend wird der dritte Ring mit verbliebenen Plättchen gelegt. Die zwei übrigen Plättchen kommen aus dem Spiel. Nach vollständigem Aufbau werden die Wasserplättchen entfernt, sie bilden Binnenseen.



Alle Bereiche ohne Spielplättchen bilden Wasser.

4. Jeder Spieler erhält eine Handkarte vom Zugstapel und 15 Herden. Eine zusätzlicher Zählstein (Herde) wird auf das Feld „Start“ der Zählleiste gesetzt.
5. Gegen den Uhrzeigersinn legt nun jeder Spieler, beginnend beim Spieler rechts vom Startspieler, zwei Herden zusammen auf ein beliebiges **freies** Spielplättchen.
6. Weiter gegen den Uhrzeigersinn legt nun jeder zwei weitere Herden zusammen auf ein beliebiges freies Plättchen.
7. Der Startspieler beginnt mit dem normalen Spielablauf.

TIPP

Eine großflächige Verteilung der eigenen Spielsteine und vorhandensein auf vielen Landmassen ist meist von Vorteil. Zu sehr auf einem Haufen läßt sich die eigene Art nur schwer entwickeln.

TIPP

Es ist meistens ungünstig, zu weit innen (Innenring) zu starten, da sich alles nach außen bewegt und man somit viele seiner Punkte mit Bewegung verbraucht. Zu weit außen (Außenring) kann u.U. dazu führen, dass man bereits im Wasser schwimmt, bevor man überhaupt das erste mal am Zug war.

Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Jeder Spielzug gliedert sich in 4 Phasen, die in fester Reihenfolge durchgeführt werden.

Jeder Spieler spielt immer alle Phasen durch bevor der nächste Spieler am Zug ist.

Phase 1: Pflichtdrift

Phase 2: Freiwillige Aktionen

Phase 3: Schwimmer/Überbevölkerung

Phase 4: Handkarte

Grundregel (gilt während des gesamten Spiels): Auf jedem Plättchen ist ernährungsbedingt nur eine bestimmte Anzahl von Herden erlaubt (Tragfähigkeit). Diese Anzahl darf niemals überschritten werden. Bei maximaler Belegung bilden die vorhandenen Herden somit eine Blockade, so dass dieses Plättchen weder betreten, noch überquert, noch auf diesem Plättchen vermehrt werden darf.

Die erlaubte Anzahl der Herden ist abhängig vom Landschaftstyp.



Anmerkung

Der Südpol ist ein Steppenfeld und kann somit mit maximal 3 Herden belegt werden.

Phase 1: Pflichtdrift

Der Spieler entscheidet, ob er seine Handkarte spielen möchte. Wenn ja, dann spielt er diese, ansonsten zieht er eine Karte vom Zugstapel und muss die gezogene Karte verwenden. Die Farbe der Karte gibt an, welcher Landschaftstyp driften **muss!**

Handelt es sich bei der gezogenen Karte um die Karte Meteoriteneinschlag kommt es sofort zur letzten Spielrunde [siehe Seite 7].

Das Driften:

- Ein Plättchen mit Kante zum umfassenden Wasser (kein Binnensee!) wird entnommen. Das Plättchen wird so wieder angelegt, dass es weiter vom Südpol entfernt ist und mindestens eine Kante zum umfassenden Wasser hat [siehe Bsp.1, Seite 5 und Bsp. 2, Seite 9].
- Es dürfen nur Plättchen von Landmassen genommen werden, wenn auf der Landmasse mindestens eine eigene Herde steht.
- Entnommene Plättchen müssen an die selbe Landmasse wieder angelegt werden. Sonderfall: Entstehen durch das Entfernen des Plättchens zwei oder mehr getrennte Landmassen, so darf der Spieler an alle diese Landmassen anlegen, auch wenn er dort nicht mehr vertreten ist!
- Es dürfen auch Plättchen genommen werden, auf denen sich Herden befinden; diese Herden

bleiben dann auf ihrer Position im Wasser zurück. Im Wasser befindliche Herden heißen **Schwimmer**.

- Falls auf den Landmassen, auf denen der Spieler Herden hat, kein Plättchen mit diesem Landschaftstyp vorhanden ist, oder die möglichen Plättchen nicht weiter entfernt gelegt werden können, dann muss der Spieler ein Plättchen eines anderen Landschaftstyps nehmen.

Falls ein Driften nach den genannten Regeln nicht möglich ist, d.h. nicht alle Voraussetzungen erfüllt sind, dann entfällt die Pflichtdrift.

Entstehen durch Driften von Plättchen neue Landmassen, so kann es zu Zwischenwertungen kommen. Dazu später mehr auf Seite 8.

Anmerkung	Hat ein Spieler nur noch Schwimmer, so kann er nicht driften, da die Voraussetzung mindestens einer Herde auf der Landmasse nicht erfüllt ist.
Anmerkung	Besteht eine Landmasse nur aus einem Plättchen, dann kann dieses Plättchen nicht mehr driften.
Anmerkung	Der Südpol kann nicht driften (bewegt sich niemals)



Beispiel 1: Driftkandidaten

Der Spieler mit den roten Herden ist am Zug. Er muß ein Plättchen von der Landmasse A oder B gemäß der ausgespielten Kartenfarbe driften. Das gewählte Plättchen muß vom Südpol gesehen weiter weg an dieselbe Landmasse angelegt werden. Das gelb umrahmte Plättchen darf nicht genommen werden, weil es nicht ans Wasser grenzt.

Von der bereits vorhandenen Landmasse B darf Rot kein Plättchen nehmen, da er dort nicht vertreten ist.

Beispiel 2 auf Seite 8 und 9 zeigt das Anlegen eines Plättchens.

Phase 2: Freiwillige Aktionen

Jeder Spieler hat, wenn er am Zug ist, vier Aktionen. Für die Aktionen gibt es vier verschiedene Optionen, die beliebig miteinander kombinierbar, also auch **mehrfach** und in **beliebiger Reihenfolge** ausführbar sind. Nicht eingesetzte Aktionen verfallen.

Ansagepflicht: Jeder Spieler muss mit jeder ausgeführten Option ansagen, wieviele Aktionen er bereits verbraucht hat!

Anmerkung

Bei allen folgenden Optionen gilt die Grundregel bzgl. der Tragfähigkeit eines Plättchens.

Option 1: **Freiwillige Drift**

Kosten: 3 Aktionen pro Spielplättchen

Bedeutung: Ohne eine Karte zu spielen wird ein Plättchen beliebiger Farbe gemäß den Drift-Regeln [siehe Seite 4] versetzt.

Option 2: **Bewegung**

Kosten: 1 Aktion pro Herde und Spielplättchen

Bedeutung: Bewegung ist nur von einem Plättchen auf ein direkt angrenzendes Plättchen möglich.

Option 3: **Rettung**

Kosten: 1 Aktion für 3 Schwimmer

Bedeutung: Bis zu drei eigene Schwimmer, die nicht auf der selben Position stehen müssen, können in einer Aktion auf ein jeweils angrenzendes Plättchen gezogen werden. Schwimmer eines Wasserfeldes können auch auf unterschiedliche Landfelder gerettet werden.

Option 4: **Vermehrung**

Kosten: 1 Aktion pro Herde

Bedeutung: Jede Herde an Land (Plättchen) kann sich pro Spielzug maximal einmal vermehren (verdoppeln auf gleichem Plättchen).

Die Vermehrung ist unabhängig davon, ob sich die Herde schon bewegt hat, oder noch bewegen wird.

In diesem Spielzug entstandene Herden können sich erst im nächsten Spielzug weiter vermehren.

Es müssen **nicht alle** Herden eines Plättchens vermehrt werden.

Phase 3: Schwimmer/Überbevölkerung

Alle Schwimmer und Herden auf überbevölkerten Plättchen des aktiven Spielers werden in seinen Vorrat zurückgelegt.

Anmerkung

Überbevölkerung tritt nur dann auf, wenn ein Plättchen unter einer Ansammlung von Schwimmern auftaucht, und damit die Tragfähigkeit des Gebietes überschritten ist. Für überbevölkerte Gebiete gilt, dass sie nicht betreten werden können, solange die Anzahl der Herden nicht unter die erlaubte Anzahl absinkt. Ansonsten gilt natürlich die Grundregel (Tragfähigkeit) von Seite 4.

Der aktive Spieler muss maximal so viele seiner Herden zurücknehmen, dass die Tragfähigkeit des Plättchens wieder erreicht wird. Die Herden der anderen Spieler werden erst nach dem Zug des jeweiligen Spielers betrachtet.

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass alle Herden eines Spielers ertrunken oder verhungert sind, so scheidet der Spieler aus.

Phase 4: Handkarte

Hat der Spieler in Phase 1 seine Handkarte gespielt, so erhält er nun eine neue Karte vom Kartenstapel. Handelt es sich dabei um die Karte Meteoriteneinschlag, so muss diese sofort aufgedeckt werden und die letzte Runde beginnt. Jeder Spieler hat immer genau eine Handkarte.

Letzte Runde und Spielende

Sobald die Meteoritenkarte gezogen wird startet sofort die letzte Runde. Das bedeutet, wird die Karte in Phase 1 gezogen, so beginnt der aktive Spieler die letzte Runde. Wird die Karte in Phase 4 gezogen, so endet damit der Zug des Spielers und der nächste Spieler beginnt die letzte Runde.

In der letzten Runde gibt es keine Pflichtdrift mehr, Phase 1 entfällt. Jeder Spieler hat in der letzten Runde nur noch 2 Aktionen. Anschließend kommt es zur Schlusswertung.

TIPP

Es ist von Vorteil vor dem letzten Zug noch 1 oder 2 Herden im Vorrat zu haben, sonst kann man sich nur noch bewegen. Diese verbliebenen Herden im Vorrat können vielleicht aber noch Mehrheiten ändern.

Wertung

Wertungen werden mit dem Zählstein des jeweiligen Spielers auf der Zählleiste angezeigt.

a. Zwischenwertung (ggf. nach Pflichtdrift oder freiwilliger Drift)

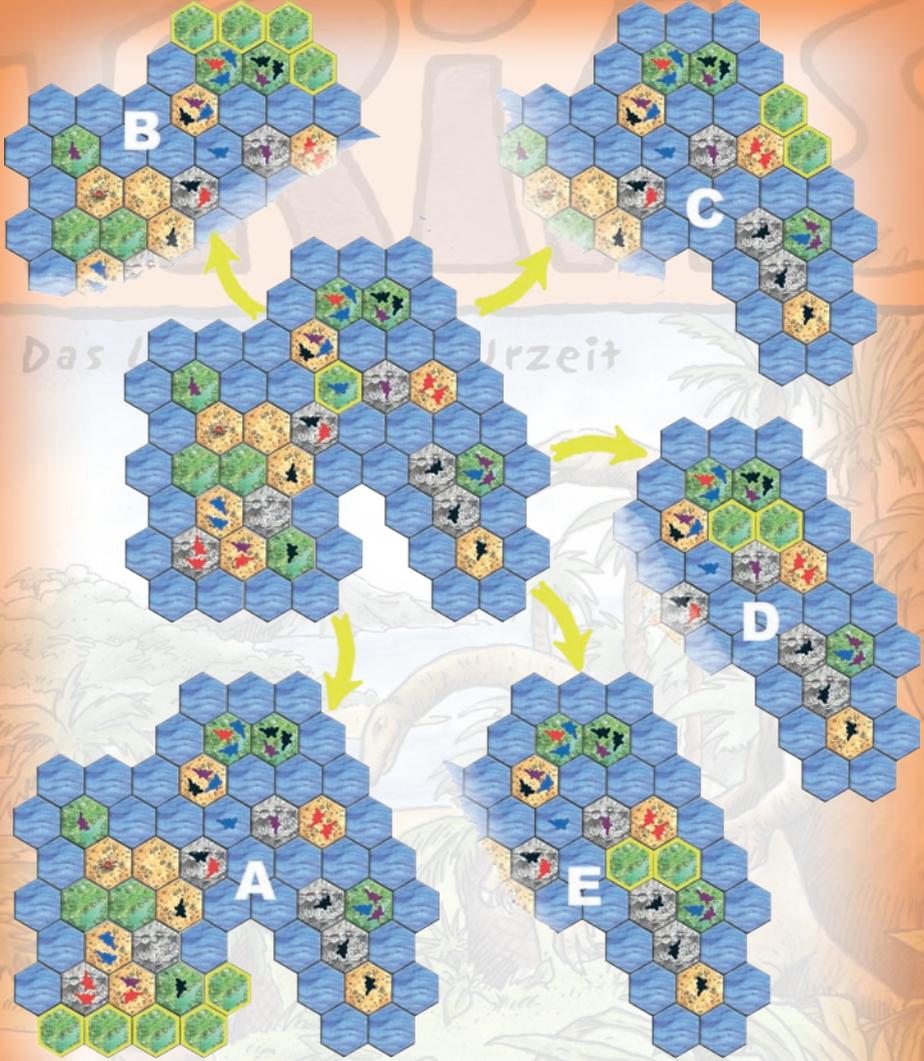
- Entsteht durch Trennung vom Festland (=Landmasse mit dem Südpol) eine neue Landmasse, so wird diese sofort gewertet, wenn das entnommene Plättchen an die neue Landmasse angelegt wird. Beim Anlegen an das Festland wird nicht gewertet!
- Entsteht durch Teilung einer Landmasse zwei oder drei neue getrennte Landmassen, so wird die Landmasse sofort gewertet, an die das entnommene Plättchen angelegt wird.
- Sollte es durch das Ablegen des Teils zu irgendeiner Verschmelzung von Landmassen kommen, so gibt es keine Zwischenwertung.
- Als Wertung erhält jeder Spieler, der die größte Anzahl Herden auf der Landmasse besitzt 2 Siegpunkte, alle Spieler mit zweitgrößter Anzahl 1 Siegpunkt.

Beispiel 2: Anlegen von Plättchen und Zwischenwertung

Der rote Spieler ist am Zug und nimmt das gelb umrandete Teil der ursprünglichen Landschaft. Die auf dem Plättchen stehende blaue Herde bleibt im Wasser zurück. Der Spieler hat nun folgende Anlegemöglichkeiten (siehe folgende Abbildung):

Er legt sein Teil auf eine der gelb markierten Positionen entsprechend

- Bild A: Es kommt zu keiner Wertung, da die Landmasse mit Südpol nicht gewertet wird.
- Bild B: Es kommt auf der neu entstandenen 4er Landmasse zu einer Zwischenwertung. Der blaue und der schwarze Spieler sind je dreimal vorhanden und erhalten 2 Punkte. Der lila Spieler ist zweimal vorhanden und erhält 1 Punkt. Der rote Spieler selbst ist nur einmal vorhanden und erhält somit keine Punkte.
- Bild C: Es kommt auf der 3er Landmasse zu einer Zwischenwertung. Rot ist zweimal vorhanden und erhält 2 Punkte, Lila ist einmal vorhanden und erhält 1 Punkt.
- Bild D: Es kommt gleich wieder zu einer Verschmelzung von Landmassen und somit gibt es keine Zwischenwertung.
- Bild E: Es kommt gleich wieder zu einer Verschmelzung von Landmassen und somit gibt es keine Zwischenwertung.
- Alle anderen Wasserpositionen sind nicht erlaubt, da sie entweder nicht weiter vom Südpol entfernt sind oder nicht an die ursprüngliche Landmasse angrenzen.



b. Schlusswertung (nur einmal am Ende)

- Alle Landmassen werden getrennt abgerechnet.
- Die Landmasse, die den Südpol enthält zählt nicht!
- Bei der Schlusswertung werden alle nicht ganzzahligen Werte aufgerundet.
- Der Spieler mit der größten Anzahl Herden der abzurechnenden Landmasse erhält pro Plättchen der Landmasse einen Siegpunkt. Der Spieler mit zweitgrößter Anzahl Herden erhält die

halbe Plättchenanzahl.

- Wenn ein Spieler allein vorhanden ist erhält er auch nur die Siegpunkte für den Erstplatzierten.
- Haben zwei oder mehr Spieler die größte Anzahl Herden und gleiche Anzahl, so teilen sie sich die Summe aus voller und halber Plättchenanzahl als Siegpunkte. Weitere Spieler erhalten nichts.
- Gibt es einen Ersten und haben zwei oder mehr Spieler gleiche Anzahl Herden und sind Zweitplatziert, so erhält der Erste die volle Plättchenanzahl als Siegpunkte und die Zweitplatzierten teilen sich die halbe Plättchenanzahl als Siegpunkte.

TIPP

Die Schlusswertung bringt die meisten Punkte und auch die größten Differenzen, dennoch sollte man die Zwischenwertung nicht vernachlässigen.

Beispiel 3: Schlusswertung



Insel				
A	3	-	2	-
B	-	2	2	2
C	6	-	6	-
D	-	5	5	-
E	-	1	-	1
F	3	-	-	5
G	3	3	-	-
H	4	4	-	-
Summe (Σ)	19	15	15	8

Die hier als Tabelle aufgeführten Werte sind auf der Zählleiste weiterzugehen.

Gewinner

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch mehr Herden im Vorrat hat. Sollte immer noch Gleichstand bestehen gewinnt der Spieler, der auf mehr Landmassen vertreten ist. Sollten jetzt immer noch beide Spieler gleich stehen, so haben beide Spieler gewonnen.

Abweichende Regel für 3 Personen

Aus dem 1-Stapel wird von jedem Landschaftstyp eine Karte aus dem Spiel genommen. Für ein noch kürzeres Spiel sollten sogar 2 Karten jeden Landschaftstyps aus dem 1-Stapel entfernt werden.

Abweichende Regel für 2 Personen

Verwendet werden nur:

- 10 Spielsteine pro Spieler plus 1 Zählstein
- 19 Spielplättchen (1x Südpol, 5x Gebirge, 7x Steppe, 6x Wald)
- 1-Stapel: 5x Gebirge, 6x Steppe, 5x Wald
- 2-Stapel: 1x Gebirge, 2x Steppe, 1x Wald, 1x Meteoriteneinschlag.

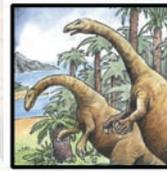
In Phase 2 werden nur 3 freiwillige Aktionen gespielt.

Es gibt keine Zwischenwertungen.

Die Saurier



Hyperodapedon (Obertrias, 1,3m)



Plateosaurus (Obertrias, 7m)

Danksagung

Meinen herzlichsten Dank an die vielen freiwilligen Spieletester. Allen voran meiner lieben Frau Sabine, die immer wieder Rücksicht nehmen musste und auch gerne mitgespielt hat. Ebenso wie Doris und Frank, die immer wieder positive Kritik geübt und dadurch das Spiel maßgeblich mitgeformt haben sowie Doris für ihren Einsatz bei der Erstellung der Grafik und der Anleitung, obwohl sie eigentlich wichtigere Dinge zu tun gehabt hätte.



© 2002 Ralf Lehmkuhl
 Gecko Games / Ralf Lehmkuhl, Eichenweg 19, 91080 Spardorf
<http://geckogames.spieleck.de>
 e-mail: geckogames@spieleck.de

Version September 2005