

# TRIAS

## 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 Landrassen 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.

## Abweichende Regel für 2 Personen

Aus dem 1-Stapel wird von jedem Landschaftstyp eine Karte aus dem Spiel genommen.  
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.

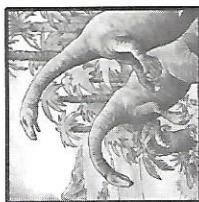
Es entwickelten sich bereits die ersten großen Reptilien und Saurier an Land. Es schlossen sich Jura, die Blütezeit der großen Saurier, und Kreide an. Während des Erdmittelalters zerbrach der Urkontinent Pangea in viele einzelne Kontinente.

## Spielmaterial

### Die Saurier



Plateosaurus (Obertrias, 1,3m)



Hyperodapedon (Obertrias, 7m)



2x Wasser



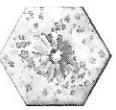
12x Wald



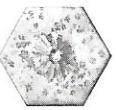
15x Steppe



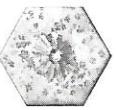
12x Wald



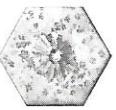
2x Wasser



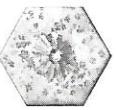
12x Wald



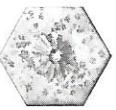
2x Wasser



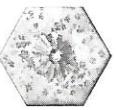
12x Wald



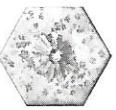
2x Wasser



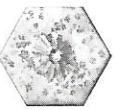
12x Wald



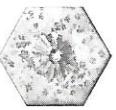
2x Wasser



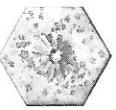
12x Wald



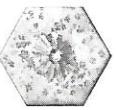
2x Wasser



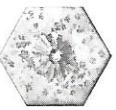
12x Wald



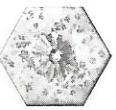
2x Wasser



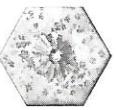
12x Wald



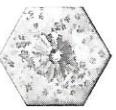
2x Wasser



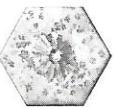
12x Wald



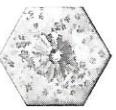
2x Wasser



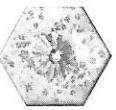
12x Wald



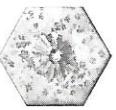
2x Wasser



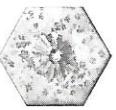
12x Wald



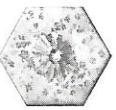
2x Wasser



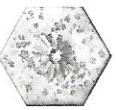
12x Wald



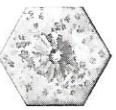
2x Wasser



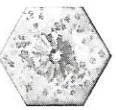
12x Wald



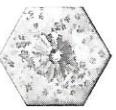
2x Wasser



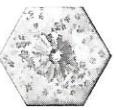
12x Wald



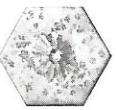
2x Wasser



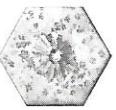
12x Wald



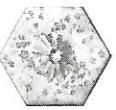
2x Wasser



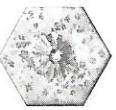
12x Wald



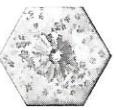
2x Wasser



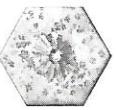
12x Wald



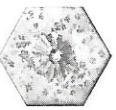
2x Wasser



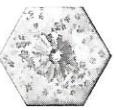
12x Wald



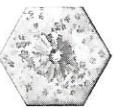
2x Wasser



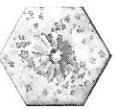
12x Wald



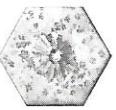
2x Wasser



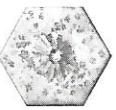
12x Wald



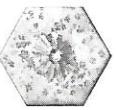
2x Wasser



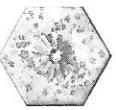
12x Wald



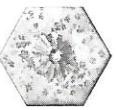
2x Wasser



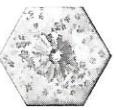
12x Wald



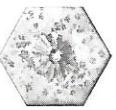
2x Wasser



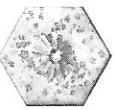
12x Wald



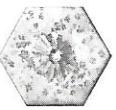
2x Wasser



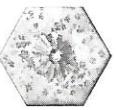
12x Wald



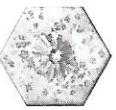
2x Wasser



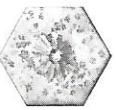
12x Wald



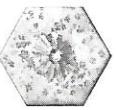
2x Wasser



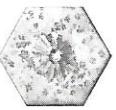
12x Wald



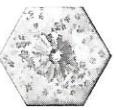
2x Wasser



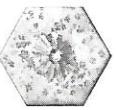
12x Wald



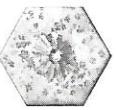
2x Wasser



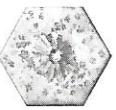
12x Wald



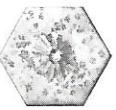
2x Wasser



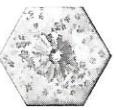
12x Wald



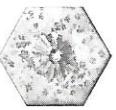
2x Wasser



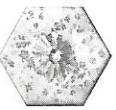
12x Wald



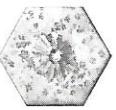
2x Wasser



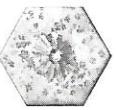
12x Wald



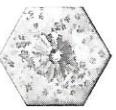
2x Wasser



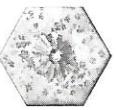
12x Wald



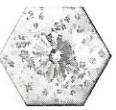
2x Wasser



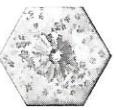
12x Wald



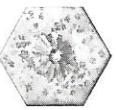
2x Wasser



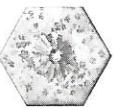
12x Wald



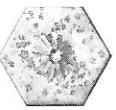
2x Wasser



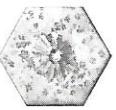
12x Wald



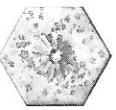
2x Wasser



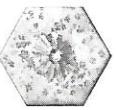
12x Wald



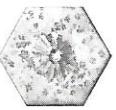
2x Wasser



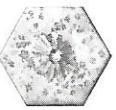
12x Wald



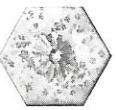
2x Wasser



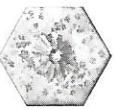
12x Wald



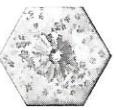
2x Wasser



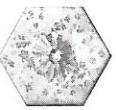
12x Wald



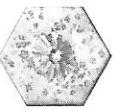
2x Wasser



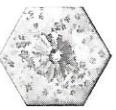
12x Wald



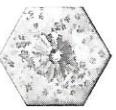
2x Wasser



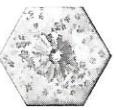
12x Wald



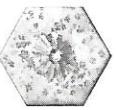
2x Wasser



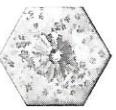
12x Wald



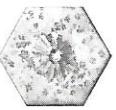
2x Wasser



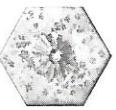
12x Wald



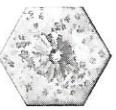
2x Wasser



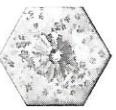
12x Wald



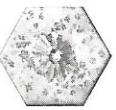
2x Wasser



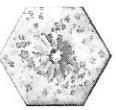
12x Wald



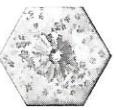
2x Wasser



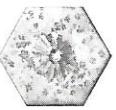
12x Wald



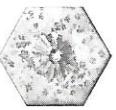
2x Wasser



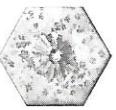
12x Wald



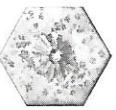
2x Wasser



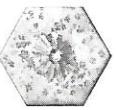
12x Wald



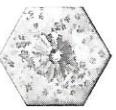
2x Wasser



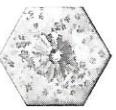
12x Wald



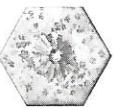
2x Wasser



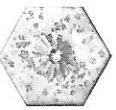
12x Wald



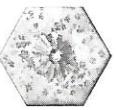
2x Wasser



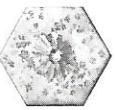
12x Wald



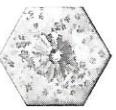
2x Wasser



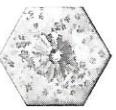
12x Wald



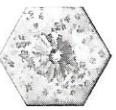
2x Wasser



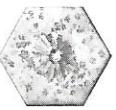
12x Wald



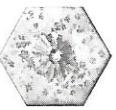
2x Wasser



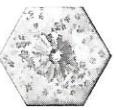
12x Wald



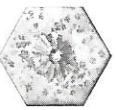
2x Wasser



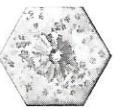
12x Wald



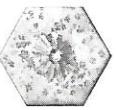
2x Wasser



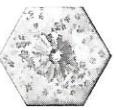
12x Wald



2x Wasser



12x Wald



# 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.

- 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.
- 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.
- Die Spieler einigen sich auf einen Startspieler.
- Jeder Spieler erhält eine Handkarte vom Zugstapel und 15 Herden. Eine zusätzlicher Zählstein wird neben die Zähleiste gesetzt.
- Gegen den Uhrzeigersinn legt nun jeder Spieler, beginnend beim Startspieler, zwei Herden zusammen auf ein beliebiges freies Spielplättchen.
- Weiter gegen den Uhrzeigersinn legt nun jeder zwei weitere Herden zusammen auf ein beliebiges freies Plättchen.

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.

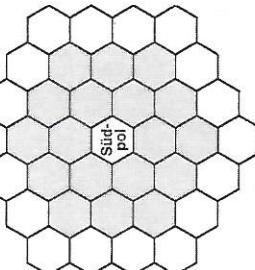
- Der Startspieler beginnt mit dem normalen Spielablauf.

## 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

## Phase 1: Pflichtdrift



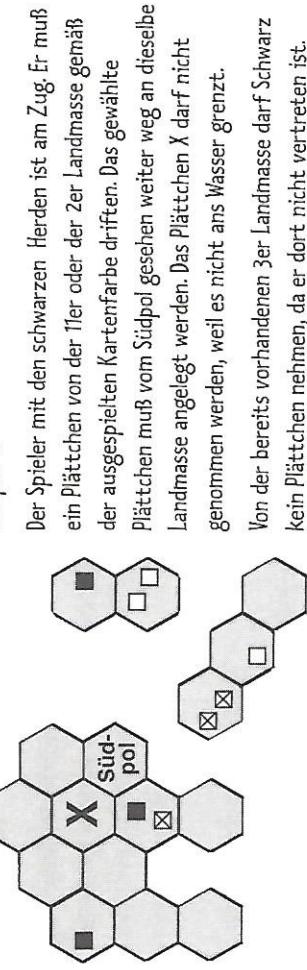
Der Spieler entscheidet, ob er seine Handkarte spielen möchte. Wenn ja, dann spielt er diese, ansonsten zieht er eine Karte vom Zugstapel und muss die gezogene Karte verwenden. Die Farbe der Karte gibt an, welcher Landschaftstyp driften **muss!**  
Handelt es sich bei der gezogenen Karte um die Karte Meteoriteinschlag kommt es sofort zur letzten Spieldrunde.

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.
- Es dürfen nur Plättchen von Landmassen genommen werden, wenn auf der Landmasse mindestens eine eigene Herde steht.
- Entnommene Plättchen müssen an dieselbe Landmasse wieder angelegt werden.  
Sonderfall: Entstehen durch das Entfernen des Plättchens zwei oder mehr getrennte Landmassen, so darf der Spieler an allen diesen 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 6.  
Anmerkung 1: Besteht eine Landmasse nur aus einem Plättchen, dann kann dieses Plättchen nicht mehr driften.  
Anmerkung 2: Der Südpol kann nicht driften (bewegt sich niemals).

### Beispiel 1:



### 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 ausführbar sind. Nicht eingesetzte Aktionen verfallen.

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

Option	Kosten	Bedeutung
Driften	3 Aktionen pro Spielplättchen	Es wird keine Karte gespielt, sondern ein <b>zulässiges Plättchen</b> gemäß den Drift-Regeln (s. Seite 3) genommen.
Bewegung	1 Aktion pro Herde und Spielplättchen	Bewegung ist nur von einem Plättchen auf ein direkt angrenzendes Plättchen möglich.
Rettung	1 Aktion für 3 Schwimmer	Bis zu <b>drei</b> eigene Schwimmer, die nicht auf der selben Position stehen müssen, können in einer Aktion auf ein jeweils <b>angrenzendes</b> Plättchen gezogen werden.
Vermehrung	1 Aktion pro Herde	Jede Herde an Land (Plättchen) kann sich pro Spie zug maximal <b>einmal</b> vermehren (verdoppeln auf gleichem Plättchen).

**Grundsätzlich gilt für das ganze Spiel:** Auf jedem Plättchen ist ernährungsbedingt nur eine bestimmte Anzahl von Herden erlaubt. 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.



### Beispiel 2 auf Seite 6 zeigt das Anlegen eines Plättchens.

### 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 Maximalanzahlregel von oben.

Der aktive Spieler muss maximal soviele 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 Kartentapete. Handelt es sich dabei um die Karte Meteoriten einschlag, 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 keinen Pflichtzug mehr. Jeder Spieler hat in der letzten Runde noch einmal 2 Aktionen. Anschließend kommt es zur Schlusswertung.

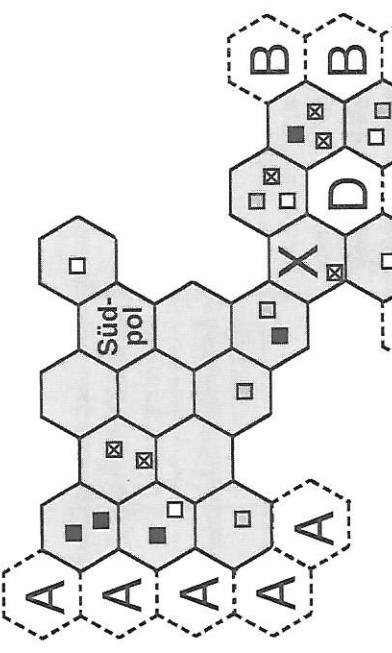
**Tipp:** Wenn man vor dem letzten Zug keine Herden mehr im Vorrat hat, kann man sich nur noch bewegen. Ein oder zwei Herden im Vorrat können vielleicht aber noch Mehrheiten ändern.

## 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 die Landmasse gewertet, wenn das entnommene Plättchen angelegt wird.
- Entsteht durch einen der obigen Fälle keine zusätzliche neue Landmasse, sondern wird mit einer anderen Landmasse oder dem Festland verschmolzen, dann wird nicht gewertet.
- 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:  
Der schwarze Spieler ist am Zug und nimmt das Teil X. Die auf dem Plättchen stehende Herde bleibt im Wasser zurück. Der Spieler hat nun folgende Anlegemöglichkeiten:

- Auf eine A-Position. Es kommt zu keiner Wertung, da die Landmasse mit Südpol nicht gewertet wird.
- Auf eine B-Position. Es kommt auf der neu entstandenen 4er Landmasse zu einer Zwischenwertung. Der graue Spieler und der Kreuz(x)-Spieler sind je dreimal vorhanden und erhalten 2 Punkte. Der weiße Spieler ist zweimal vorhanden und erhält 1 Punkt. Schwarz selbst ist nur einmal vorhanden und erhält somit keine Punkte.
- Auf eine C-Position. Es kommt auf der 3er Landmasse zu einer Zwischenwertung. Schwarz ist zweimal vorhanden und erhält 2 Punkte, Weiß ist einmal vorhanden und erhält 1 Punkt.

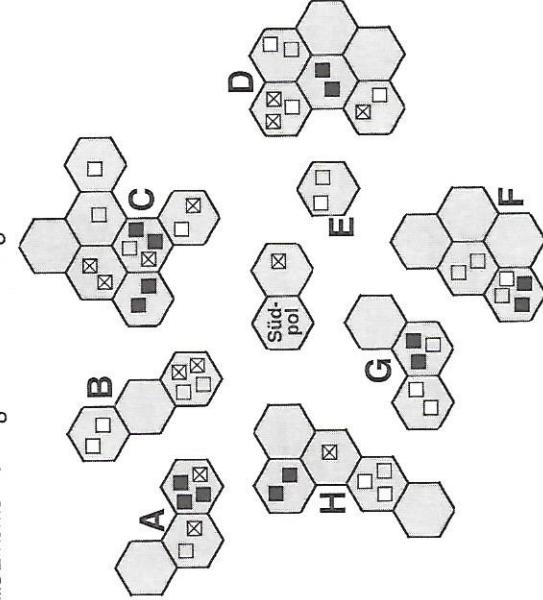
- d) Auf eine D-Position. Es kommt gleich wieder zu einer Verschmelzung von Landmassen und somit gibt es keine Zwischenwertung.
- e) Alle anderen Wassерpositionen sind nicht erlaubt, da sie entweder nicht weiter vom Südpol entfernt sind oder nicht an die ursprüngliche Landmasse angrenzen.

### 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:



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