

Winnaar

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij gelijke eindstand, wint van hen de speler die nog het meeste kudde in zijn voorraad heeft. Indien dan nog een gelijke stand optreedt, dan wint de speler die op het meeste landmassa's kudde heeft. Als ook dan geen winnaar kan worden aangeduid, dan winnen al deze spelers.

Spelregels voor 2 spelers

Men gebruikt nu slechts het volgende spelmateriaal :
10 kuddestenen per speler plus 1 bijkomende telsteen
19 speltegels (1 Zuidpool, 5 gebergtes, 7 steppes, 5 wouden)
1-stapel : 5 gebergtes, 6 steppes, 5 wouden
1-stapel : 1 gebergte, 2 steppes, 1 woud, 1 meteorietinslag

In de tweede fase heeft elke speler slechts 3 actiepunten
Er vinden geen tussentijdse puntentellingen plaats.

De dinosaurussen



Hyperodapedon (late trias, 1,3 m)



Plateosaurus (late trias, 7 m)

Dankbetuiging

Zie originele tekst



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

TRIAS

Een spel voor 2 tot 5 spelers vanaf 12 jaar

Auteur : Ralf Lehmkuhl

Vertaling : Koen Windels voor de VZW Vlaams Spellenarchief

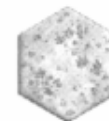
Het Trias is de eerste van de drie perioden die samen het Mesozoïsch tijdperk vormen. Het tijdperk begon ongeveer 250 miljoen jaar terug nadat 95% van het leven door externe factoren vernietigd werd, en duurde zo'n 45 miljoen jaar. De grote reptielen en dinosaurussen ontwikkelden zich toen op het land. Met het Jura, de bloeitijd van de grote dinosaurussen, en het Krijt kwam een eind aan het Mesozoïcum, een tijdperk waarbinnen het oercontinent Pangea in verschillende individuele continenten uiteenviel.

Spelmateriaal

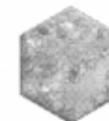
- 39 zeshoekige tegels



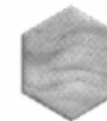
9 x gebergte



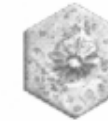
15 x steppe



12 x woud



2 x water



'Zuidpool'

- 16 houten kubussen in vijf verschillende kleuren (1 houten kubus = 1 kudde). Door productiegebonden factoren kunnen supplementaire kubussen voorkomen.
- 39 kaarten



stapel 1 : 7 x gebergte



stapel 2 : 2 x gebergte 13 x steppe



10 x woud



3 x woud meteorietinslag
(=einde van het spel)

De kaarten zijn op de rug gemarkeerd met het cijfer 1 of 2.

- Een scorebord om de punten bij te houden.
- De spelregels en 5 kaarten met de samenvatting van de regels

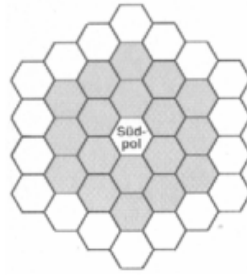
Spelconcept

Het supercontinent Pangea dreigt in verschillende delen uiteen te vallen. De spelers stellen kuddes levende wezens voor die zich kunnen bewegen en voortplanten. Elke speler probeert zijn wezens in veiligheid te brengen op de nieuwe landmassa's en er tevens de meerderheid te behalen.

Spelvoorbereiding

De regels om het spel met twee spelers te spelen bevinden zich op het eind van deze handleiding.

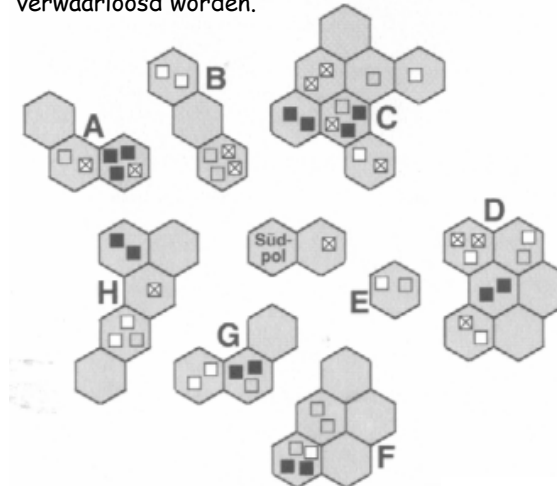
- Het bord wordt als een grote zeshoek opgebouwd waarbij de Zuidpool-tegel in het midden ligt. Alle landtegels worden geschud, waarna 16 van deze tegels samen met de twee "watertegels" gebruikt worden om de binnenste twee ringen rond de zuidpool op te bouwen. Met de overblijvende tegels wordt tenslotte de derde ring gevormd. Er blijven twee tegels over, die uit het spel worden genomen. Vervolgens worden de twee watertegels uit het bord gelicht - dit zijn de twee binnenzeeën. Elk gedeelte van het speelbord waar geen tegel ligt, wordt beschouwd als water.
- Beide stapels kaarten worden afzonderlijk geschud. Vervolgens wordt de stapel met rugnummer 1 verdekt bovenop de stapel met rugnummer 2 gelegd om zo de trekstapel te vormen.
- Er wordt een startspeler bepaald.
- Elke speler krijgt een handkaart van de trekstapel en 15 kuddes. Een bijkomende gekleurde kubus wordt als telsteen bij het scorebord geplaatst.
- Elke speler plaatst nu twee kuddes samen op een vrij veld naar keuze, beginnend met de startspeler en verdergaand in tegenwijzerzin.
- Verdergaand in tegenwijzerzin plaatst nu elke speler opnieuw twee kuddes samen op een vrij veld naar keuze.
Speltip: een grote verspreiding van de kuddes en de aanwezigheid op verschillende continenten is een belangrijk voordeel. Een concentratie van kuddes op één plek bemoeilijkt de verdere ontwikkeling.
Speltip: het is meestal niet gunstig om te veel naar de binnenkant van het spelbord te beginnen. Aangezien de speltegels naar buiten toe bewegen, worden dan te veel actiepunten gependend aan beweging. Indien echter te veel naar de buitenkant van het spelbord gestart wordt, kan dit betekenen dat kuddes reeds in het water terecht komen vooraleer men aan de beurt geweest is.
- De speler die het laatst zijn kuddes geplaatst heeft begint als eerste.



- op een positie met de letter D : er komt geen puntentelling aangezien twee landmassa's versmelten
- alle andere posities zijn niet mogelijk, ofwel omdat de plaats niet verder van de zuidpool-tegel verwijderd is of omdat ze niet grenzen aan de originele landmassa waar de tegel deel van uitmaakte.

- Eindpuntentelling** (vindt slechts éénmaal plaats)
 - Alle landmassa's worden afzonderlijk geteld
 - De landmassa met de zuidpool wordt niet geteld !
 - Bij de eindpuntentelling worden alle fracties naar boven afgerond
 - De speler met het grootste aantal kuddes op een landmassa, krijgt één punt per tegel van de landmassa. De speler met het tweede grootste aantal kuddes krijgt een aantal punten gelijk aan de helft van het aantal tegels.
 - Indien een speler als enige kuddes op een landmassa heeft, krijgt hij enkel punten voor de eerste plaats
 - Indien meerdere spelers (met een gelijk aantal) de meeste kuddes hebben, dan worden de punten voor het grootste aantal kuddes en het tweede grootste aantal kuddes opgeteld, en verdeeld onder deze spelers. Andere spelers krijgen in dit geval niets.
 - Indien er één speler de meerderheid heeft op een landmassa, maar verschillende spelers met een gelijk aantal de tweede plaats delen, dan krijgt de eerste het punten gelijk aan het totaal aantal tegels van de landmassa, en verdelen de spelers op de tweede plaats een aantal punten gelijk aan de helft van het totaal aantal tegels.

Speltip: de eindpuntentelling brengt de meeste punten op en creëert ook de grootste verschillen. De tussentijdse puntentellingen mogen echter niet verwaarloosd worden.



Voorbeeld 3:

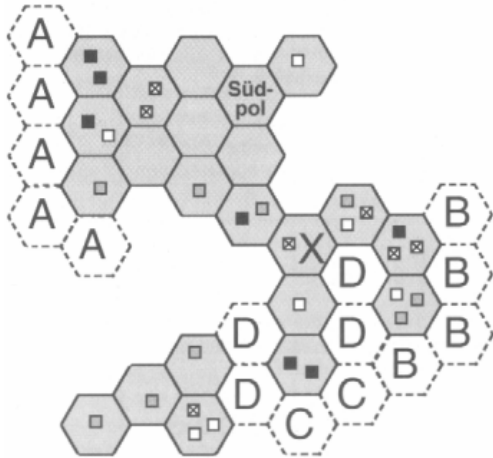
	■	□	⊗	▣
A	3	-	2	-
B	-	2	2	2
C	6	-	6	-
D	-	5	5	-
E	-	1	-	1
F	3	-	-	5
G	3	3	-	-
H	4	4	-	-
Σ	19	15	15	8

De punten in deze tabel waren op het scorebord aangeduid.

Puntentelling

De punten worden met de telsteen op het scorebord bijgehouden.

- a. **Tussentijdse puntentelling** (direct na een verplichte of vrijwillige continentendrift)
 - Indien een nieuwe landmassa zich losmaakt van het vasteland (= landmassa waar de zuidpool-tegel zich bevindt), vindt enkel een tussentijdse puntentelling plaats, als de verplaatste tegel aan de nieuw ontstane landmassa wordt aangelegd. Indien het aanleggen gebeurt aan het vasteland is er geen puntentelling.
 - Indien door splitsing van een landmassa twee afzonderlijke landmassa's ontstaan, vindt enkel een puntentelling plaats voor die landmassa waaraan de tegel aangelegd wordt.
 - Indien door één van beide bovenstaande gevallen geen nieuwe landmassa gevormd wordt, maar daarentegen een versmelting met een andere landmassa of het vasteland plaatsvindt, dan vindt er geen tussentijdse puntentelling plaats.
 - Bij een puntentelling krijgt elke speler die het grootste aantal kuddes op de landmassa heeft 2 punten. Alle spelers die op de tweede plaats komen, krijgen nog één punt.



Voorbeeld 2 :

de zwarte speler is aan de beurt en verplaatst de tegel met X gemarkeerd. De kudde die op de tegel staat blijft op die positie in het water achter. De speler kan vervolgens op de volgende plaatsen de tegel terug aanleggen :

- a) op een positie met de letter A : er komt geen tussentijdse puntentelling, aangezien het aanleggen aan het vasteland gebeurt.

- b) op een positie met de letter B : er komt op de nieuw ontstane landmassa van 4 tegels een tussentijdse puntentelling. De grijze speler en de

speler met x hebben beide drie kuddes, en krijgen elk 2 punten. De witte speler heeft twee kuddes en krijgt 1 punt. De zwarte speler heeft er zelf geen kuddes en krijgt geen punten.

- c) op een positie met de letter C : Er ontstaat een landmassa met 3 tegels, waardoor tussentijdse puntentelling plaatsvindt. Zwart heeft 2 kuddes en krijgt 2 punten, wit heeft er 1 kudde en krijgt 1 punt.

Spelverloop

Er wordt gespeeld in uurwijzerzin. Iedere spelbeurt heeft 4 fasen, die in vaste volgorde worden gespeeld.

Fase 1 : verplichte continentendrift

Fase 2 : vrije acties

Fase 3 : zwemmers / overbevolking

Fase 4 : aanvullen van de handkaart

Fase 1 : verplichte continentendrift

De speler beslist of hij zijn handkaart wil uitspelen. Indien dit het geval is dan doet hij dit, in het andere geval neemt hij een kaart van de trekstapel die hij onmiddellijk moet uitspelen. De kleur van de kaart bepaalt welke landssoort moet afdrijven. Indien de kaart "meteorietinslag" wordt getrokken, dan begint de laatste spelronde.

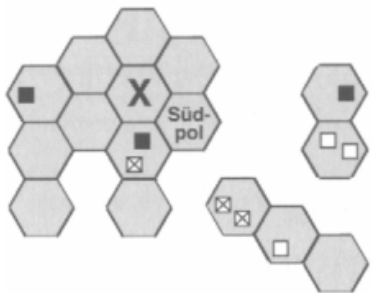
De continentendrift

- Een tegel die aan water grenst (let wel : geen binnensee !) word weggenomen en vervolgens zó terug aangelegd aan het spelbord, dat hij verder is verwijderd van de zuidpool-tegel en minstens aan één zijde aan water grenst.
- Er mogen slechts tegels weggenomen worden van landmassa's waarop de speler minstens één kudde van zijn kleur heeft staan.
- Weggenomen tegels moeten aan dezelfde landmassa terug worden aangelegd. Uitzondering : indien door het wegnemen van een tegel twee of meer afgescheiden landmassa's ontstaan, dan mag de tegel aan elk van deze nieuwe landmassa's worden aangelegd, zelfs indien de speler er niet op aanwezig is.
- Er mogen ook tegels waarop zich kuddes bevinden worden weggenomen. Deze kuddes blijven dan op de plaats van de weggenomen tegel in het water achter. Kuddes die zich in het water bevinden worden 'zwemmers' genoemd.
- Indien een speler geen enkele kudde heeft op de landmassa's die de tegels van het type bevatten dat moet worden verlegd of, indien hij niet in staat is een tegel van dat type verder van de zuidpool te verleggen, dan moet hij een andere type tegel kiezen.

Indien door continentendrift nieuwe landmassa's ontstaan, dan kan er een tussentijdse puntentelling plaatsvinden. Daarop wordt later ingegaan.

Opmerking 1 : indien een landmassa uit slechts één tegel bestaat, dan kan deze niet verder meer afdrijven.

Opmerking 2 : de zuidpool kan niet afdrijven (de tegel wordt nooit verplaatst).



Voorbeeld 1 :

de speler met de zwarte kuddes is aan de beurt. Hij moet een tegel van de grote landmassa van 11 tegels of van de kleine landmassa van 2 tegels verplaatsen. De te verplaatsen tegel moet overeen komen met het type van de uitgespeelde kaart.

De gekozen tegel moet verder weg van de zuidpool-tegel aan dezelfde landmassa terug worden geplaatst. De tegel gemarkeerd met X mag niet worden verplaatst, aangezien hij niet aan water grenst. Zwart mag geen tegel van de derde

landmassa verplaatsen, aangezien hij er niet op aanwezig is met een kudde. Voorbeeld 2 op pagina 6 toont op welke manieren een tegel kan worden aangelegd.

Fase 2 : vrije acties

Elke speler heeft 4 actiepunten wanneer hij aan de beurt is. Er zijn vier mogelijke acties, die met elkaar kunnen worden gecombineerd. Niet verbruikte actiepunten vervallen.

Aankondigingsplicht : elke speler moet bij elke uitgevoerde actie bekend maken hoeveel actiepunten hij reeds gebruikt heeft.

Optie	Kost	Betekenis
Continentendrift	3 actiepunten per tegel	Een tegel mag worden verplaatst zoals in fase 1, indien hij aan alle voorwaarden voldoet (pag. 3). Er dient <u>geen kaart</u> te worden uitgespeeld.
Beweging	1 actiepunt per kudde en per tegel	Het verplaatsen van een kudde kan enkel van een tegel naar een <u>aangrenzende</u> tegel.
Redding	1 actiepunt per 3 zwemmers	Tot <u>drie</u> eigen 'zwemmers', die zich niet op dezelfde positie moeten bevinden, kunnen per actiepunt op een <u>aangrenzende</u> tegel geplaatst worden.
Reproductie	1 actiepunt per kudde	Elke kudde die zich op een landtegel bevindt kan zich per spelbeurt max. <u>éénmaal</u> reproduceren (verdubbelen op dezelfde tegel). Dit kan onafhankelijk van het feit of de kudde reeds bewogen heeft of nog zal bewegen. Kuddes kunnen niet reproduceren in de spelbeurt dat ze zelf ontstaan zijn.

Gedurende het ganse spel geldt de volgende regel : op elke tegel kan, afhankelijk van het beschikbare voedsel, maar een beperkt aantal kuddes overleven. Dit aantal mag nooit overschreden worden. Indien de maximale capaciteit van een tegel bezet is, vormen de aanwezige kuddes een blokkade, zodat een dergelijk veld niet betreden, noch bij een beweging gepasseerd mag worden. Op een 'volzet' veld kan ook geen reproductie meer plaatsvinden. Het maximaal aantal kuddes op een tegel hangt af van het type



Gebergte (grijs) 2 kuddes steppe (bruin) 3 kuddes woud (groen) 4 kuddes

Fase 3 : zwemmers / overbevolking

Alle 'zwemmers' en kuddes van de actieve speler die zich op overbevolkte velden bevinden worden in zijn voorraad teruggeplaatst.

Opmerking : overbevolkte tegels kunnen enkel ontstaan wanneer een tegel op de plaats van 'zwemmers' terug aangelegd wordt, en daarmee de capaciteit van een tegel overschreden wordt. Voor overbevolkte tegels geldt dat ze niet kunnen betreden worden zolang het aantal kuddes erop niet onder het maximaal toegelaten aantal terugvalt.

Indien overbevolking optreedt, moet de actieve speler zoveel van zijn eigen kuddes op de overbevolkte tegel terug in zijn voorraad plaatsen, zodat de maximale capaciteit wordt gerespecteerd. De kuddes van andere spelers worden pas in hun beurt verwijderd (indien er op dat moment nog overbevolking is).

Fase 4 : aanvullen van de handkaart

Indien de speler in fase 1 zijn handkaart uitgespeeld heeft, dan neemt hij nu een nieuwe van de trekstapel. Indien de genomen kaart de kaart "meteorietinslag" is, dan moet deze direct gespeeld worden en begint de laatste ronde. Elke speler heeft altijd exact één handkaart .

Laatste ronde en speleinde

In de laatste ronde is er geen verplichte continentendrift meer. Elke speler heeft na het spelen van de kaart "meteorietinslag" nog twee actiepunten. Daarna komt de eindpunttelling.

Speltip : wanneer men voor de laatste beurt geen kuddes meer in de voorraad heeft, dan kan men enkel nog bewegen. Eén of twee kuddes in de voorraad kunnen nog invloed hebben op welke speler een meerderheid heeft op landmassa's.