

# TRIAS

## Een spel voor 2-5 spelers vanaf 12 jaar

### Van Ralf Lehmkuhl

Het Trias is de eerste van de drie periodes van het Mesozoïcum tijdperk (het 2<sup>de</sup> van de 3 grote tijdperken). Het begon ongeveer 250 miljoen jaar geleden, nadat door uitwendige invloeden 95% van de levende wezens vernietigd werden, en duurde ongeveer 45 miljoen jaar.

Er ontwikkelden zich aan land weldra de eerste grote reptielen en sauriërs. Daarna volgde het Jura, de bloeitijd van de grote sauriërs, en vervolgens het Krijt. Tijdens het Mesozoïcum verbrokkelde het oercontinent Pangea in vele kleinere continenten.

## Spelmateriaal

- 39 zeshoekige speelbordjes
  - 9 x Gebergte
  - 15 x Steppe
  - 12 x Woud
  - 2 x Water
  - de Zuidpool
- 16 houten blokjes in 5 verschillende kleuren (1 blokje = 1 kudde).
- 39 kaarten:
  - 1<sup>ste</sup> stapel: 7 x Gebergte, 13 x Steppe, 10 x Woud.
  - 2<sup>de</sup> stapel: 2 x Gebergte, 3 x Steppe, 3 x Woud,
  - meteorietinslag (= 'einde spel'-kaart)De 2 stapels zijn op de rugzijde met 1 en 2 gemarkeerd.
- Scorebord voor het tellen van de winstpunten.
- Een spelreglement en 5 kaarten met korte spelinstructies.

## Spelidee

Het oercontinent Pangea dreigt in afzonderlijke delen te breken. De spelers vertegenwoordigen kuddes van levensvormen, die zich kunnen vermenigvuldigen en bewegen. Door een goede tactiek moet elke speler proberen om zijn levensvormen op de nieuw ontstane landmassa's (dit zijn samenhangende landbordjes) in zekerheid te brengen en daar de meerderheid te bekomen.

## Spelvoorbereiding

De afwijkingen voor 2 spelers volgt aan het einde.

1. Het spelbord wordt als een grote zeshoek opgebouwd, waarbij de zuidpool in het midden ligt. Alle landbordjes worden geschud. 16 van deze bordjes plus de 2 waterbordjes worden willekeurig rond de zuidpool in twee ringen gelegd. Daarna worden de overblijvende bordjes in een 3<sup>de</sup> ring gelegd. De resterende 2 bordjes gaan terug in de doos en verdwijnen uit het spel. Daarna worden de 2 waterbordjes verwijderd, de gaten worden binnenzeeën. Alles waar geen bordje ligt stelt water voor.
2. De kaartenstapels 1 en 2 worden apart geschud. Stapel 1 wordt verdekt op stapel 2 gelegd, dit wordt de trekstapel.
3. Er wordt een startspeler aangeduid.
4. Iedere speler neemt 1 handkaart van de trekstapel en 15 kudde-blokjes. Het 16<sup>de</sup> blokje wordt op het scorebord gelegd.
5. Tegen de klok in legt nu elke speler, beginnend met de startspeler, 2 van zijn kuddes samen op een vrij spelbordje naar keuze.

6. Weer tegen de klok in legt iedereen weer 2 kuddes samen op een vrij spelbordje.
- Tip 1** : Het is voordelig om je blokjes goed te verspreiden en op verschillende landmassa's te staan. Als je te veel op een hoopje staat, komt de ontwikkeling van de soort in het gedrang.
- Tip 2** : Het is meestal nogal nadelig om te ver naar de binnenkant te starten, aangezien alles naar buiten beweegt en men dan veel punten voor beweging verbruikt. Te dicht aan de buitenkant kan daarentegen tot gevolg hebben dat je al in het water zwemt voor je de eerste keer aan de beurt bent geweest.
7. De speler die als laatste zijn kuddes heeft gelegd, begint vervolgens als eerste met het normale spelverloop

## Spelverloop

Er wordt gespeeld in uurwijzerzin. Elke beurt verloopt in 4 fasen die in vaste volgorde afgewerkt moeten worden.

Fase 1: Continent op drift

Fase 2: Vrijwillige acties

Fase 3: Zwemmers/Overbevolking

Fase 4: Handkaart

### **Fase 1 : Continent op drift**

De speler beslist of hij zijn handkaart wil uitspelen. Zo ja, speelt hij ze uit, anders neemt hij een kaart van de trekstapel en **moet** deze vervolgens uitspelen. De kleur van de kaart geeft aan welk landschapstype moet afdrijven. Is de getrokken kaart de kaart "Meteoretinslag" wordt direct de laatste ronde gespeeld.

#### **Het afdrijven :**

- Een spelbordje met één kant aan het omvattende water (geen binnenzee !) wordt weggenomen, en zo weer aangelegd, dat het verder van de zuidpool verwijderd is en met minstens één kant aan het omvattende water ligt.
- Er mag slecht een bordje weggenomen worden van een landmassa waar minstens één eigen kudde op staat.
- Weggenomen bordjes moeten aan de zelfde landmassa aangelegd worden.

**Bijzonder geval** : als er door het wegnemen van een bordje 2 of meer gescheiden landmassa's ontstaan, mag de speler aan elk van die landmassa's aanleggen, zelfs als hij daar geen kudde meer heeft staan.

- Men mag ook een bordje wegnemen waar een kudde op staat. Deze kuddes blijven dan op de zelfde positie in het water staan. Kuddes die in het water staan heten 'zwemmers'.
- In het geval dat er op de landmassa's waarop de spelers kuddes hebben staan, geen bordjes van het landschapstype beschikbaar zijn, of als de mogelijke bordjes niet verder aangelegd kunnen worden, moet de speler een bordje van een andere kleur nemen.

Wanneer er door het afdrijven nieuwe landmassa's ontstaan, kan er een tussenwaardebepaling plaatsvinden (zie verder)

**Opmerking 1** : Als een landmassa uit slechts 1 bordje bestaat, kan dit bordje niet meer afdrijven.

**Opmerking 2** : De zuidpool kan nooit afdrijven (beweegt dus nooit).

## **Fase 2 : Vrijwillige acties**

Elke speler beschikt tijdens zijn beurt over **vier acties**. Voor elk van deze acties zijn er 4 opties beschikbaar die de speler naar believen kan combineren. Niet gebruikte acties vervallen. De speler moet bij elke uitgevoerde optie aangeven hoeveel acties hij verbruikt heeft.

<b>Optie</b>	<b>Kosten</b>	<b>Betekenis</b>
Afdrijven	3 acties per speelbordje	Zonder een handkaart te spelen, kan de speler een bordje laten afdrijven (volgens de normale afdrijf-regels!)
Beweging	1 actie per kudde en speelbordje	Beweging van een kudde is enkel mogelijk van één bordje naar een aangrenzend bordje
Redding	1 actie voor 3 zwemmers	Tot 3 eigen zwemmers (niet noodzakelijk op dezelfde plaats) kunnen in één actie op elk aangrenzend bordje gezet worden.
Vermenigvuldigen alstublieft	1 actie per kudde	Elke kudde die op een landbordje staat, kan zich per beurt maximaal één keer vermenigvuldigen (= verdubbelen op het zelfde bordje). Het vermenigvuldigen is onafhankelijk van het feit of de kudde zich al bewogen heeft of niet. De in deze beurt ontstane kuddes kunnen zich pas terug in de volgende beurt vermenigvuldigen.

Als basisregel geldt voor het ganze spel: op elk bordje is slechts een maximaal aantal kuddes toegestaan. Dit aantal mag nooit overschreden worden. Bij maximale bezetting blokkeren de aanwezige kuddes zodat er op dit veld niet mag gegaan of vermenigvuldigd worden. Het maximaal aantal kuddes is afhankelijk van het landschapstype:

- Gebergte (grijs): 2 kuddes
- Steppe (bruin): 3 kuddes
- Woud (groen): 4 kuddes

## **Fase 3: Zwemmers/Overbevolking**

Alle zwemmers en kuddes op overbevolkte velden keren terug naar de voorraad van de spelers.

Opmerking: Overbevolking treedt uitsluitend op, wanneer er een spelbordje opduikt onder een aantal zwemmers en daardoor de draagkracht (het maximale aantal kuddes) overschreden wordt. Voor overbevolkte gebieden geldt dat ze niet kunnen worden betreden zolang het aantal kuddes niet onder het maximaal toegestane aantal komt. Hierbij geldt natuurlijk de 'maximum-aantal'-regel van hierboven.

De actieve speler moet zoveel eigen kuddes weghalen tot de maximale draagkracht van het veld terug bereikt wordt. De kuddes van de andere spelers worden in aanmerking genomen na de beurt van deze spelers.

## **Fase 4: Handkaart**

Als de speler zijn handkaart had gespeeld, neemt hij nu een nieuwe kaart van de trekstapel. Als hij de kaart 'meteorietinslag' trekt, laat hij die direct zien en begint de laatste ronde.

### **Laatste ronde en speleinde**

In de laatste ronde wordt geen kaart meer getrokken, en worden er geen spelbordjes meer verplaatst. Elke speler kan na de meteorietinslag nog 2 acties uitvoeren. Daarna wordt de eindwaardebepaling gedaan.

Wanneer men tijdens de laatste beurt geen kuddes meer in zijn voorraad heeft, kan men enkel nog bewegen. Eén of twee kuddes in de voorraad kunnen misschien nog de meerderheid op één of meer plaatsen wijzigen.

# Waardebepaling

Punten worden met de telsteen van de spelers op het scorebord aangeduid.

a. **Tussenwaardebepaling** (na verplichte of vrijwillige drift):

- Als er door afscheiding van het vasteland (= landmassa met de zuidpool) een nieuwe landmassa ontstaat, wordt er slechts een waardebepaling gedaan wanneer het weggenomen bordje aan de nieuwe landmassa aangelegd wordt. Wanneer aan het vasteland aangelegd wordt, is er geen tussenwaardering.
- Bij deling van een landmassa wordt het nieuwe deel van de landmassa gewaardeerd waaraan het bordje aangelegd wordt.
- Als er door aanleggen van een bordje een landmassa met een andere landmassa of met het vasteland versmolten wordt, is er geen waardering.
- De speler die het grootste aantal kuddes op de te waarden landmassa heeft, krijgt 2 punten, de speler met het op één na hoogste aantal kuddes krijgt 1 punt.

b. **Eindwaardebepaling** (aan het einde van het spel)

- Er wordt voor alle landmassa's afzonderlijk een waardebepaling gedaan.
- Er wordt GEEN waardering gedaan voor het vasteland (de landmassa met de zuidpool).
- De speler die het grootste aantal kuddes op de te waarden landmassa heeft, krijgt per spelbordje van die landmassa 1 punt, de speler met het op één na hoogste aantal kuddes krijgt een half punt (afgerond naar boven).
- Als een speler alleen op de landmassa staat, krijgt hij enkel de punten van de eerstgeplaatste (dus 1 punt per veld).
- Als 2 of meer spelers tegelijk het grootste aantal kuddes op de landmassa hebben staan, worden de punten van eerste en tweede geplaatste opgeteld en gedeeld door het aantal spelers die de meerderheid hebben op de landmassa. De andere spelers krijgen geen punten voor die landmassa.
- Als 2 of meer spelers tegelijk het op één na grootste aantal kuddes op de landmassa hebben staan, worden de punten van hen gedeeld door het aantal spelers die de tweede plaats hebben op de landmassa.

**Tip:** de eindwaardebepaling geeft het meeste punten en de grootste verschillen, maar men moet de tussenwaarderingen niet verwaarlozen.

## Winnaar

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij gelijke stand wint de speler die het meeste kuddes in zijn voorraad heeft. Is er dan nog een gelijke stand, wint de speler die op de meeste landmassa's aanwezig is. Is er dan nog een gelijke stand, dan zijn er 2 (of meer) winnaars.

## Afwijkende regels voor 2 spelers

Het aantal onderdelen wordt beperkt:

- 10 spelstenen (kuddes) per speler + 1 telsteen
- 19 spelbordjes (1 x zuidpool, 5 x gebergte, 7 x steppe, 6 x woud)
- 1-stapel: 5 x gebergte, 6 x steppe, 5 x woud
- 2-stapel: 1 x gebergte, 2 x steppe, 1 x woud, 1 x meteorietinslag

In fase 2 worden slechts 3 acties uitgevoerd.

Er zijn geen tussenwaardebepalingen.