

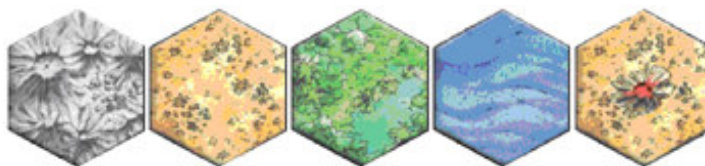
# TRIAS

Un gioco di Ralf Lehmkuhl  
Da 2 a 5 giocatori, dai 12 anni in su.  
Traduzione di Pierluigi Colutta.

Il Triassico è il primo dei tre periodi dell'era Mesozoica della terra. Questo periodo iniziò circa 250 milioni di anni fa, dopo che alcuni fattori esterni distrussero il 95% delle specie viventi, e durò circa 45 milioni di anni. Durante questo periodo i grandi rettili fecero la loro prima comparsa sulla terra. A questo periodo seguì il Giurassico, l'età dell'oro dei dinosauri, poi il Cretaceo. Durante il Mesozoico il supercontinente Pangea si divise creando i diversi continenti.

## Contenuto:

39 tessere esagonali



9 Vulcani    15 Deserti    12 Foreste    2 Mare    1 Polo sud

16 pedine "branco" di legno in cinque colori

Nota: è possibile che nella scatola si trovino più pedine del necessario.

39 carte con sul retro un "1" oppure un "2"



Retro "1":  
Retro "2":

7 Vulcani  
2 Vulcani

13 Deserti  
3 Deserti

10 Foreste  
3 Foreste

1 Impatto del meteorite  
(segna la fine della partita)

1 tabella segnapunti



5 carte "riassunto"

1 regolamento

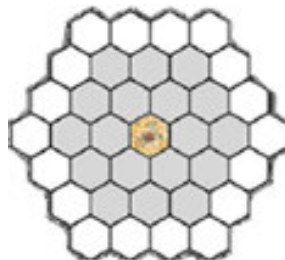
## Descrizione del gioco

Il supercontinente Pangea si sta separando in diversi Continenti. I giocatori controllano dei Branchi di dinosauri, questi possono migrare e riprodursi. Ogni giocatore cerca di far sopravvivere i propri Branchi sui nuovi Continenti e di ottenere la maggioranza su questi.

## Preparazione

**Nota:** le regole per due giocatori si trovano alla fine di questo regolamento.

1. L'area di gioco è costituita da un grande esagono regolare formato dalle Tessere esagonali. Come mostrato in figura è formato da tre anelli concentrici che circondano il Polo sud. Mischiate tutte le Tessere esagonali con un terreno, prendetene sedici ed aggiungete le due Tessere col Mare, disponetele in maniera casuale fino a formare i due anelli centrali, utilizzate le restanti Tessere per formare il terzo anello. Avvanzeranno due Tessere che devono essere rimosse dal gioco. Una volta creata l'area di gioco eliminate le due Tessere col Mare, tutte le aree esagonali senza Tessera sono considerate mare.
  2. Mischiate separatamente le carte aventi un "1" sul retro e quelle aventi un "2", formate un mazzetto, con i numeri in alto, posizionando le carte con "1" su quelle con "2".
  3. Stabilite chi inizia.
  4. Ogni giocatore pesca una carta senza mostrarla agli altri, sceglie un colore e prende 15 pedine "branco", poi piazza una sedicesima pedina sulla Tabella segnapunti.
  5. Procedendo in senso antiorario e partendo dal primo giocatore, ognuno piazza due Branchi su una Tessera vuota (escluso il Polo sud).
  6. Continuando in senso antiorario, ognuno piazza altri due Branchi su una Tessera vuota (escluso il Polo sud).
- Consiglio:** è meglio distribuire i propri Branchi su molte Tessere. Una concentrazione troppo alta renderà più difficile lo sviluppo.
- Consiglio:** non è prudente piazzare i Branchi troppo vicino al centro perché le terre saranno spostate verso l'esterno dell'area di gioco. D'altro canto quelli piazzati sul bordo potrebbero trovarsi in mare prima che il giocatore abbia svolto un turno.
7. L'ultimo giocatore che piazza due Branchi, inizia la partita.



## Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in senso orario. Il turno è composto da **quattro fasi** da svolgere nel seguente ordine:

Fase 1: Deriva obbligatoria

Fase 2: Azioni facoltative

Fase 3: Nuotatori/Sovrappopolazione

Fase 4: Pescare una carta

### Fase 1: Deriva obbligatoria

Il giocatore di turno può giocare la carta che ha in mano o pescare una carta dal mazzo e giocarla obbligatoriamente. Il tipo di terreno mostrato dalla carta indica quale Tessera esagonale va alla Deriva. Se il giocatore pesca la carta "impatto del meteorite", questo turno segna l'inizio dell'ultimo giro di gioco.

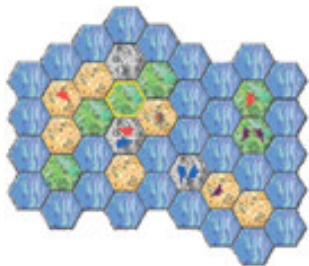
### Deriva

- Si prende una Tessera confinante col mare esterno (non un mare interno!), questa deve essere piazzata accanto ad un'altra Tessera in modo che sia più lontana dal Polo sud rispetto alla posizione di partenza e che confini con almeno un lato con il mare esterno.
- Si può prendere una Tessera esclusivamente da un Continente che contenga almeno un Branco appartenente al giocatore attivo.
- La Tessera presa deve essere ricongiunta al Continente da cui è stata prelevata. Caso particolare: se prendendo la Tessera, il giocatore crea due o più Continenti distinti, può ricongiungere la Tessera ad uno qualsiasi di questi anche se non possiede nessun Branco su questo.
- Si può prendere una Tessera su cui si trovano dei Branchi. In questo caso i Branchi restano sul posto, in acqua, chiameremo questi Branchi "nuotatori".
- Se il giocatore non ha Branchi sui Continenti che hanno il tipo di Tessera che deve spostare o se risulta impossibile ricollocare la Tessera in modo da allontanarla dal Polo sud, egli deve scegliere una Tessera di tipo diverso.

Se lo spostamento di una Tessera fa nascere nuovi Continenti, è probabile che qualcuno ottenga dei punti (vedi: Conteggi intermedi).

**Nota 1:** se un Continente è composto da una sola Tessera, questa non può essere più spostata.

**Nota 2:** il Polo sud non può essere mai spostato (non si muove mai).

**Esempio 1:**

*E' il turno del Rosso. Egli deve spostare una Tessera con lo stesso tipo di terreno della carta che ha in mano dal Continente con 11 Tessere oppure dal piccolo Continente composto da 2 Tessere, non può spostare una Tessera dal Continente con 3 Tessere perché non ci sono Branchi del proprio colore su di esso. La Tessera scelta deve essere ricollocata accanto allo stesso Continente e più lontana dal Polo sud. La Tessera evidenziata non può essere spostata perché non confina con il mare esterno.*

L'Esempio 2 mostrerà come può essere ricollegata una Tessera.

**Fase 2: Azioni facoltative**

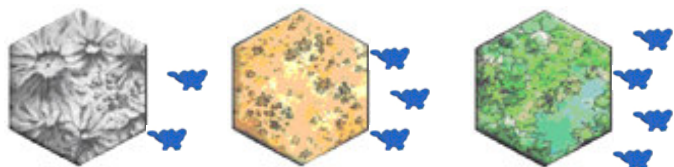
Ogni giocatore ha 4 Punti Azione da spendere durante la Fase 2 del proprio turno. Esistono quattro differenti Azioni possibili. Egli può spendere i propri Punti come preferisce, un'Azione può essere effettuata più volte durante il turno. Il giocatore può anche utilizzare solo una parte dei propri Punti Azione o non utilizzarli per niente ma i Punti non utilizzati vengono persi a fine turno.

**Attenzione:** man mano che il giocatore esegue le proprie Azioni, deve dichiarare quanti Punti Azione (PA) ha già usato.

Azione	Costo in Punti Azione	Chiarimento
Deriva:	3 Punti Azione per Tessera	Non è necessaria una carta. La Tessera deve essere spostata in accordo con le regole (vedi: Deriva).
Migrazione:	1 Punto Azione per Branco	Si può spostare un Branco da una Tessera ad un'altra adiacente. Lo stesso Branco può essere mosso più volte per turno.
Salvataggio:	1 Punto Azione per 3 Nuotatori	Si possono salvare fino a 3 Nuotatori, questi non devono trovarsi nello stesso posto. I Nuotatori vengono spostati su una Tessera adiacente alla loro posizione, possono anche andare su differenti Tessere.
Riproduzione:	1 Punto Azione per Branco	Ogni Branco presente su una Tessera può riprodursi solo una volta per turno, questo significa che il giocatore piazza un nuovo Branco della riserva accanto al primo. Un Branco può riprodursi anche se ha mosso nello stesso turno. I Branchi appena nati possono riprodursi dal turno successivo.

**Regola generale**

La capacità di una Tessera di nutrire i Branchi è limitata. Questa capacità non può essere superata in nessun caso. Questo limite impedisce l'ingresso di nuovi Branchi (anche se di passaggio) ed impedisce loro di riprodursi. Il numero di Branchi sostenibili dipende dal tipo di terreno:



Vulcani (grigi)  
Massimo 2 Branchi

Deserti (gialli)  
Massimo 3 Branchi

Foreste (verdi)  
Massimo 4 Branchi

**Fase 3: Nuotatori/Sovrappopolazione**

Tutti i Nuotatori ed i Branchi in sovrannumero del giocatore di turno sono ritirati dal gioco e messi nella riserva.

**Nota:** si può verificare una Sovrappopolazione solo quando una Tessera viene posizionata sotto dei Nuotatori e questi superano la capacità della stessa. Le Tessere su cui si è già raggiunta la capacità massima o che sono Sovrappopolate non possono ospitare nuovi Branchi e nemmeno essere attraversate da questi. Se la capacità della Tessera viene superata il giocatore attivo deve riprendere tanti Branchi fino a

rientrare nei limiti. I Branchi degli altri giocatori presenti sulla Tessera saranno influenzati da questa regola solo durante il loro turno.

#### **Fase 4: Pescare una carta**

Se il giocatore usa la carta che ha in mano durante la Fase 1, pesca una carta dal mazzo.

Quando un giocatore pesca la carta "impatto del meteorite", deve immediatamente rivelarla. L'ultimo giro inizia con il giocatore alla sua sinistra. Ogni giocatore deve sempre avere una sola carta in mano.

#### **Ultimo giro e fine della partita**

Durante l'ultimo giro si salta la Fase 1: Deriva obbligatoria ed ogni giocatore dispone di 2 Punti Azione. Dopo di ciò si passa al calcolo finale dei punti.

**Consiglio:** chi non ha più Branchi nella riserva prima dell'ultimo giro, potrà solo spostare i Branchi presenti. Uno o due Branchi nella riserva potrebbero servire per modificare la maggioranza sui Continenti.

#### **Calcolo dei punti**

I Punti Vittoria si segnano, con una pedina del colore scelto dal giocatore, sulla Tabella segnapunti.

##### **A. Conteggi intermedi (subito dopo una Deriva obbligatoria o facoltativa)**

- Se si crea un nuovo Continente a causa della separazione dal Continente principale (quello con il Polo sud), si effettua un Conteggio se la Tessera viene connessa con questo. Un collegamento al Continente principale non causa Conteggi.
- Se la divisione provoca la nascita di più Continenti, si effettua un Conteggio solo per il Continente a cui la Tessera spostata viene ricollegata.
- Se diversamente dai casi suddetti non si genera nessun nuovo Continente, ma piuttosto un Continente viene collegato con un altro o con il Continente principale non si effettua un Conteggio.
- Tutti i giocatori che hanno il maggior numero di Branchi sul Continente per cui si effettua il Conteggio ricevono 2 Punti Vittoria. Tutti i giocatori che hanno il secondo maggior numero di Branchi ricevono 1 Punto Vittoria.

##### **Esempio 2:**

*E' il turno del Rosso, egli prende la Tessera evidenziata, il Branco che si trova sulla Tessera diventa un Nuotatore. Il giocatore ha le seguenti opzioni per posizionare la Tessera:*

- In una posizione contrassegnata da una A. In questo caso non ci sarà alcun Conteggio perché il Continente contiene il Polo sud.*
- In una posizione contrassegnata con una B. Si crea un nuovo Continente formato da quattro Tessere per il quale si effettua un Conteggio. Il Blu ed il Nero hanno tre Branchi a testa ed otterranno 2 Punti Vittoria, il Viola ha due Branchi ed otterrà 1 Punto Vittoria. Il Rosso, terzo con un Branco, non otterrà punti.*
- In una posizione contrassegnata con una C. Si effettua un Conteggio sul nuovo continente formato da tre Tessere. Il Rosso otterrà 2 Punti Vittoria perché ha la maggioranza con due Branchi ed il Viola otterrà 1 Punto Vittoria col suo unico Branco.*
- In una posizione contrassegnata con una D. Poiché si riconnettono due Continenti, non si effettuerà alcun Conteggio intermedio.*
- Non è possibile riconnettere la Tessera altrove in accordo con le regole.*



##### **B. Conteggio finale (una sola volta al termine della partita)**

- Si effettua un Conteggio per ogni Continente separatamente.
- Il Continente con il Polo sud non dà Punti.
- Nel Conteggio finale i numeri decimali sono sempre arrotondati al numero intero superiore.
- Il giocatore con il maggior numero di Branchi su un Continente riceve 1 Punto Vittoria per ogni Tessera del Continente. Il giocatore con il secondo maggior numero di Branchi riceve metà di questi Punti.
- Se solo un giocatore ha Branchi su un Continente ottiene Punti Vittoria solo per il primo posto.
- Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di Branchi ed ottengono la maggioranza, si dividono i Punti per il primo ed il secondo posto. Gli altri giocatori non guadagnano Punti Vittoria.
- Se un giocatore ottiene la maggioranza e due o più giocatori sono secondi, il primo ottiene i Punti Vittoria normalmente, gli altri dividono i punti per il secondo posto.

**Consiglio:** il Conteggio finale porta il maggior numero di Punti Vittoria e anche le maggiori differenze; in ogni caso nessun giocatore dovrebbe sottovalutare i Conteggi intermedi.

**Esempio 3:**

	Red	Purple	Blue	Black
<b>A</b>	3	-	2	-
<b>B</b>	-	2	2	2
<b>C</b>	6	-	6	-
<b>D</b>	-	5	5	-
<b>E</b>	-	1	-	1
<b>F</b>	3	-	-	5
<b>G</b>	3	3	-	-
<b>H</b>	4	4	-	-
<b>TOT.</b>	<b>19</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>8</b>

I Punti Vittoria mostrati in questa griglia devono essere riportati sulla Tebela Segnapunti.

**Vincitore**

Vince la partita il giocatore che ha più Punti Vittoria. In caso di parità, vince il giocatore che ha più Branchi nella sua riserva. Se c'è ancora parità, il giocatore che è presente su più Continenti vince. Se anche così c'è parità i giocatori condividono la vittoria.

**Regole particolari per due giocatori**

Quando si gioca in due si utilizzano soltanto i seguenti componenti:

10 Branchi per giocatore più 1 per la Tabella segnapunti

19 Tessere esagonali (1 Polo sud, 5 Vulcani, 7 Deserti e 6 Foreste)

Carte con retro "1": 5 Vulcani 6 Deserti 5 Foreste

Carte con retro "2": 1 Vulcani 2 Deserti 1 Foreste 1 Impatto del meteorite

Durante la Fase 2: Azioni facoltative, ogni giocatore ha a disposizione solo **3 Punti Azione**. Non si effettua nessun Conteggio intermedio.

**I dinosauri**

Hyperodapedon  
(Triassico superiore, 1,3 metri)



Plateosaurus  
(Triassico superiore, 7 metri)

**Ringrazamenti**

Ringrazio sentitamente tutti quelli che hanno volontariamente testato il gioco. Soprattutto la mia cara moglie Sabine, che ha sopportato le nostre sessioni di gioco e che si è divertita giocando. Grazie a Doris e a Frank che le cui critiche sono state sempre utili. Ringrazio Doris anche per le sue meravigliose illustrazioni e per il suo aiuto nell'impaginazione di queste regole, anche quando aveva cose più importanti da fare. Un ringraziamento speciale a Rick Heli che ha tradotto questo regolamento in inglese.



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