

Il vincitore

Il vincitore è il giocatore che ha più punti vittoria alla fine della partita. In caso di parità, è il giocatore che ha più branchi nella sua riserva. Se c'è ancora parità, il vincitore è il giocatore che è presente su più continenti. In caso vi sia ancora parità, i vincitori sono tutti gli ex æquo.

Regole particolari per 2 giocatori

Contenuto :

10 branchi per giocatore più 1 cubetto per la tavola dei punti.
19 tessere (1 Polo Sud, 5 montagne, 7 steppe, 6 boschi)
carte con retro « 1 » : 5 montagne, 6 steppe, 5 boschi
carte con retro « 2 » : 1 montagna, 2 steppe, 1 bosco, 1 impatto del meteorite.
Durante la fase 2, ogni giocatore dispone solo di 3 punti azione per turno.
Non si effettua nessun conteggio intermedio.

I DINOSAURI



Hyperodapedon
(Triassico superiore, 1,3 metri)



Plateosaurus
(Triassico superiore, 7 metri)

Ringraziamenti

I miei sinceri ringraziamenti ai numerosi tester. Soprattutto alla mia cara moglie, Sabine, che ha sempre mostrato benevolenza per le nostre riunioni e che si è anche divertita giocando. Grazie a Doris e a Frank che sono sempre stati dei critici puntuali. Grazie ancora a Doris per le sue meravigliose illustrazioni nonché per il suo aiuto nella stesura di queste regole, quando aveva veramente delle cose più importanti da fare. Grazie a Rick Heli che ha tradotto queste regole in inglese. Traduzione italiana di Aldo Cristilli.



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

TRIAS

Giocatori: 2 - 5 Età: a partire da 12 anni
Ideato da Ralf Lehmkuhl

Il Triassico, o Trias, è il primo dei tre periodi dell'era Mesozoica della terra. Tale periodo è iniziato circa 250 milioni di anni fa, dopo che dei fattori esterni avevano distrutto il 95 % di tutte le creature viventi, ed è durato circa 45 milioni di anni. E' durante questo periodo che i grandi rettili ed i dinosauri hanno fatto la loro prima comparsa sulla terra. Questo periodo è stato seguito dal Giurassico, l'età dell'oro dei grandi dinosauri, poi dal Cretaceo. E' durante l'era del Mesozoico che il super continente Pangea si è separato in diversi continenti.

Contenuto

- 39 tessere esagonali



9 montagne 15 steppe 12 boschi 2 mari 1 'Polo Sud'

- 16 cubetti di legno in 5 colori differenti (1 cubetto di legno = 1 branco). Inoltre, per vincoli di produzione, è possibile vi siano dei cubetti supplementari.
- 39 carte



Retro « 1 » : 7 montagne 13 steppe 10 boschi

Retro « 2 » : 2 montagne 3 steppe 3 boschi 1 impatto di meteorite
(Carta di fine gioco)

Sul retro delle carte vi è stampato un « 1 » o un « 2 ».

- una tavola segnapunti.
- Le regole e 5 carte di riassunto delle regole in tedesco ed in inglese.

Descrizione del gioco

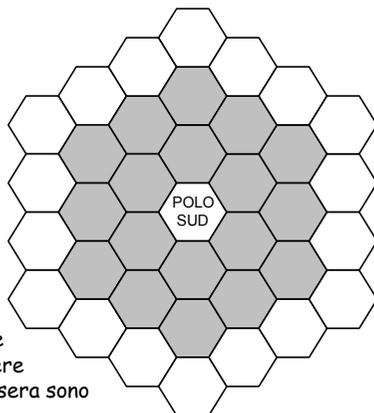
Il super continente Pangea minaccia di separarsi in diversi continenti. I giocatori rappresentano i branchi di animali che possono spostarsi e riprodursi.

Ogni giocatore proverà a tenere in vita i suoi animali sulle nuove superfici (cioè sui pezzi di terra connessi) e, il più abile, sarà colui che vi otterrà la maggioranza.

Preparazione

(N.b. Le regole particolari per 2 giocatori sono alla fine del documento).

- L'area di gioco è costituita da un grande esagono simmetrico, composto a partire da tessere esagonali. Come indicato in figura, consiste di tre anelli concentrici che circondano il Polo Sud al centro. Mescolare tutte le tessere di terra. Prenderne sedici di esse e mescolarle con le due tessere d'acqua, poi piazzarle in maniera casuale per formare i due anelli più interni. Utilizzare il resto delle tessere per costruire il terzo anello. In tal modo resteranno due tessere, che saranno ritirate dal gioco. Quando si è costituita l'area di gioco, togliere le tessere d'acqua. Tutte le aree esagonali senza tessera sono considerate aventi acqua.



- Mescolare separatamente i mazzi di carte aventi "1" e "2" sul retro; poi collocarli uno sull'altro tenendo il lato con il numero rivolto verso l'alto, in modo che le carte con il numero 1 stiano sopra quelle con il numero 2. Questo sarà il mazzo da cui pescare.
- I giocatori si mettano d'accordo su chi debba cominciare.
- Ogni giocatore pesca una carta e la guarda, senza mostrarla agli avversari; inoltre sceglie un colore e ne prende 15 cubetti. Il sedicesimo cubetto sarà utilizzato per il conteggio dei punti.
- Procedendo in senso antiorario, e cominciando dal primo giocatore, ognuno piazza 2 cubetti su una tessera vuota.
- Sempre procedendo in senso antiorario, ogni giocatore piazza altri 2 cubetti su una tessera vuota. Consiglio: è meglio spargere i propri branchi su varie tessere di terra. Una concentrazione troppo alta in un settore rende difficile lo sviluppo.

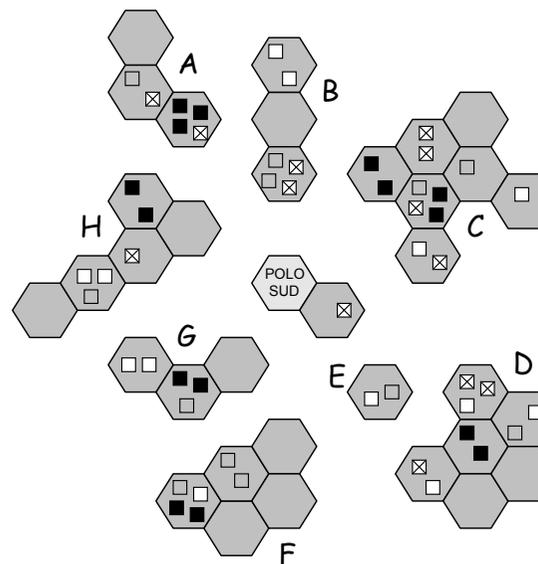
Consiglio: è imprudente piazzare gli animali troppo al centro poichè le terre tendono a spostarsi verso l'esterno del piano di gioco; in tal modo si avrà la necessità di usare molti punti movimento. D'altronde, piazzare gli animali troppo verso l'esterno potrebbe voler dire farli diventare "naufraghi" precocemente.

- Comincia la partita l'ultimo giocatore che piazza i suoi 2 cubetti.

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

- Tutti i continenti sono conteggiati separatamente.
- Il continente contenente il Polo Sud non è conteggiato.
- Nel conteggio finale, tutti i valori decimali sono arrotondati all'intero superiore.
- Il giocatore che ha il più grande numero di branchi sul continente conteggiato riceve 1 punto vittoria per esagono di quel continente. Il giocatore che possiede il secondo bronco in numero riceve la metà dei punti del primo giocatore.
- Se un giocatore è l'unico con dei branchi su di un continente, riceve soltanto i punti spettantegli come primo giocatore.
- Se due o più giocatori hanno la maggioranza e un numero uguale di branchi, si dividono il totale dei punti vittoria del primo e del secondo posto. Tutti gli altri giocatori non guadagnano alcun punto.
- Se un solo giocatore ha la maggioranza e due o più giocatori hanno un numero uguale di branchi per il secondo posto, allora il primo giocatore riceve in punti vittoria il numero di tessere e tutti i giocatori secondi ex æquo si dividono la metà di questo numero di punti vittoria.

Consiglio: il conteggio finale porta la maggior parte dei punti del gioco; ciò nondimeno, non si trascurino i conteggi intermedi.



	■	□	⊗	■
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

I punti mostrati in tabella sono trasposti sulla tavola dei punti vittoria.

Calcolo dei punti

I punti sono indicati dal cubetto del colore del giocatore sulla tavola dei punteggi.

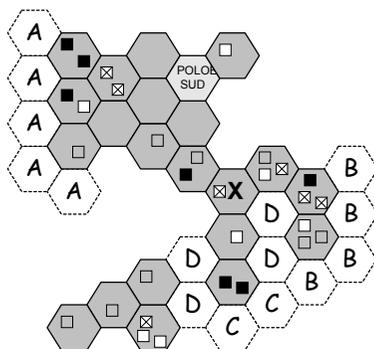
A. Conteggi intermedi (immediatamente dopo una deriva obbligatoria o facoltativa)

- Se un nuovo continente si erge dopo la separazione dal continente iniziale (cioè quello contenente il Polo Sud), si effettua un conteggio di questo nuovo continente se la tessera che ha derivato è ivi connessa. Una connessione della tessera al continente iniziale non provoca il calcolo dei punti.
- Se il ritiro di una tessera provoca la nascita di più continenti, il calcolo dei punti viene effettuato sul nuovo continente al quale la tessera viene ricollocata.
- Se contrariamente ai casi precedenti, non viene creato nessun nuovo continente, non verrà effettuato nessun conteggio.
- Tutti i giocatori che hanno la maggioranza dei rami sul continente sul quale si effettua il conteggio ricevono 2 punti vittoria. Tutti gli altri giocatori aventi il secondo più grande numero di rami ricevono 1 punto vittoria.

Esempio 2 :

E' il turno del Nero che prende la tessera marcata 'X'. Il ramo che si trova su questa tessera diventa 'nuotatore' e resta lì. Il giocatore può ricollocare la tessera presa in uno dei seguenti modi :

- In un punto indicato con 'A'. Non ci sarà alcun conteggio perché si tratta del continente iniziale, contenente il Polo Sud.
- In uno dei punti indicati con 'B'. Il nuovo continente formato da 4 tessere è immediatamente conteggiato. I giocatori Grigio e Croce hanno 3 rami ciascuno e segnano 2 punti. Bianco è solo secondo con 2 cubetti e segna 1 punto. Nero, che è terzo con 1 solo cubo, non raccoglie punti.
- In uno dei punti indicati con 'C'. In questo caso ci sarà un conteggio del nuovo continente formato da 3 tessere. Qui, Nero è presente 2 volte e guadagna 2 punti. Bianco è presente una volta e guadagna 1 punto.
- In uno dei punti indicati con 'D'. La tessera provoca l'unione di due continenti e quindi non ha luogo alcun conteggio intermedio.
- Non è possibile nessun altro tipo di piazzamento, sia per la distanza dal Polo Sud, sia perché non sono adiacenti al continente dove è stata presa la tessera d'origine.



Svolgimento del gioco

Il gioco si sviluppa in senso orario. Il turno di ogni giocatore è composto da quattro fasi, giocate nell'ordine seguente:

Fase 1 : Deriva obbligatoria

Fase 2 : Azioni facoltative

Fase 3 : Nuotatori / Sovrappopolazione

Fase 4 : Pesca di una carta

Fase 1 : Deriva obbligatoria

Ogni giocatore decide se giocare o meno la carta che ha in mano. In quest'ultimo caso il giocatore può pescare una carta dal mazzo. In tal caso è obbligato a giocare la carta appena pescata. Il colore della carta indica il tipo di tessera da derivare. Se la carta pescata è quella dell'impatto del meteorite, il turno di questo giocatore segna l'inizio dell'ultimo giro di gioco.

Deriva :

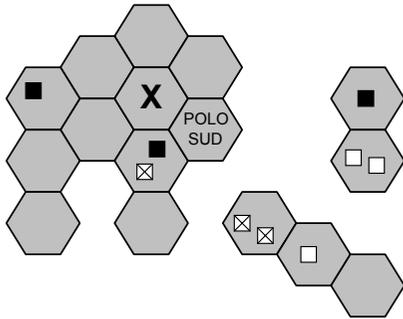
- Si prende dal tavolo una tessera confinante col mare esterno (attenzione: non col mare interno!). Tale tessera si rimette sul tavolo, accanto ad un'altra tessera, in modo tale da essere più lontana di prima dal Polo Sud ed in modo tale che almeno uno dei lati di tale tessera sia confinante col mare esterno.
- E' possibile prendere una tessera di un continente ove sia collocato almeno un ramo di quel giocatore.
- La tessera presa deve essere ricongiunta con il continente da cui è stata prelevata. Caso speciale : se prendendo una tessera, il giocatore fa nascere due o più continenti distinti, può ricongiungere la tessera con qualsiasi di questi continenti, anche se non vi possiede alcun ramo.
- E' possibile prendere una tessera dove si trovano dei rami. In tal caso, essi restano sul posto e si ritrovano in acqua. D'ora in poi li chiameremo 'Nuotatori'.
- Se un giocatore non possiede alcun ramo sulle terre che comprendono il tipo di tessera che bisogna far derivare, o se risulta impossibile prendere e ricollocare le tessere in modo da poterle allontanare dal Polo Sud, si DEVE scegliere una tessera di un altro colore.

Se la deriva di una tessera fa nascere nuovi continenti, è possibile che si debbano calcolare dei punteggi parziali. Il dettaglio sui punteggi parziali si trova a pagina 6.

Nota 1 : se un continente è composto da una sola tessera, essa non può essere derivata.

Nota 2 : il Polo Sud non può essere mai derivato (non si muove).

Nota 3 : i rami possono essere collocati sul Polo Sud (nota del traduttore).



Esempio 1 :

E' il turno del Nero: deve far derivare una tessera avente lo stesso colore della carta che ha in mano, sia del continente con 11 esagoni, sia del piccolo continente con 2 esagoni. La tessera che sceglie deve essere ricollocata più lontana dal Polo Sud e collegata al continente da cui è stata prelevata. La tessera indicata con X non può essere presa perchè non confina col mare esterno. Il Nero non può prendere una tessera del continente con 3 esagoni perchè lì non vi sono rami del suo colore.

L'esempio 2 a pagina 6 spiega i diversi modi in cui una tessera può essere ricollegata.

Fase 2 : Azioni facoltative

Nel suo turno ogni giocatore può utilizzare fino a 4 punti azione. Vi sono quattro tipi di azione differenti. Tali azioni possono essere realizzate nel modo che si desidera. Ad esempio, un tipo particolare di azione può essere eseguito più volte per turno. Il giocatore non è obbligato a utilizzare tutti i suoi punti azione, ma i punti azione non utilizzati vengono persi.

Dichiarazione : Man mano che il giocatore esegue delle azioni, deve dichiarare quanti punti azione (PA) ha già utilizzato.

Tipo	Costo in PA	Spiegazione
Deriva	3 PA per tessera	Non è giocata nessuna carta, ma si fa derivare una tessera rispettando le regole a pagina 3.
Spostamento	1 PA per branco e tessera	Lo spostamento è possibile solo tra due tessere adiacenti. Un branco può essere spostato più volte per turno.
Salvataggio	1 PA per 3 nuotatori	E' possibile salvare fino a 3 nuotatori, che non devono necessariamente essere nello stesso luogo. Il salvataggio li colloca su una tessera adiacente alla loro posizione. Ogni branco può spostarsi verso una tessera adiacente differente, ma ciò non è obbligatorio.
Riproduzione	1 PA per branco	Qualsiasi branco si trovi su una tessera può riprodursi, ma una sola volta durante il turno del giocatore. Ciò significa che un nuovo branco della riserva del giocatore viene piazzato sulla stessa tessera. La riproduzione è indipendente dal fatto che il branco si sia spostato o meno nello stesso turno. I rami nati durante il turno, grazie alla riproduzione, possono riprodursi solo a partire dal prossimo turno del giocatore.

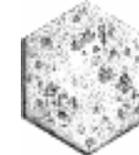
Regola generale per l'intera partita :

Ogni tipo di tessera ha una capacità limitata di accoglienza di rami. Tale capacità non può mai essere superata. Questa occupazione massima costituisce un limite che può impedire l'entrata sulla tessera, il suo attraversamento, ma anche la riproduzione dei rami.

Il numero autorizzato dei rami dipende dal tipo di paesaggio:



Montagne (grige)
2 rami



Steppe (beige)
3 rami



Boschi (verdi)
4 rami

Fase 3 : Nuotatori / Sovrappopolazione

Tutti i 'Nuotatori' e tutti i rami in sovrappopolazione del giocatore di turno sono ritirati dal gioco e rimessi nella sua riserva.

Nota : si ha sovrappopolazione solo quando una tessera spunta sotto dei nuotatori e viene superata la capacità della tessera. Le tessere che hanno già raggiunto la loro massima capacità o che sono sovrappopolate non possono ricevere nuovi rami, nè essere attraversate. Se la capacità della tessera viene superata, il giocatore deve riprendere dei rami nella sua riserva finchè sia rispettata la capacità della tessera. I rami degli altri giocatori presenti sulla tessera saranno eventualmente regolamentati al loro turno.

Fase 4 : Pesca di una carta

Se il giocatore ha utilizzato la carta che aveva in mano durante la fase 1, pesca una nuova carta dal mazzo. Se la carta pescata è la carta impatto del meteorite, viene immediatamente rivelata e il giocatore alla sinistra di chi ha pescato "il meteorite" comincia l'ultimo giro di gioco. Ogni giocatore deve sempre avere una sola carta in mano.

Ultimo giro di gioco e fine della partita

Nell'ultimo giro di gioco, non ci sono fasi di deriva obbligatorie. Ogni giocatore dispone di 2 punti azione. Dopo ciò, si effettua il conteggio finale dei punti.

Consiglio: se non si hanno più rami nella riserva subito prima dell'ultimo giro, sarà possibile solo spostare i rami. Uno o due rami nella riserva potrebbero essere utili per modificare qualche maggioranza sui continenti.