

TRIAS

Un jeu pour 2 à 5 joueurs à partir de 12 ans
Créé par Ralf Lehmkuhl

Le Triassique correspond à la première des 3 périodes de l'ère Mésozoïque de la Terre. Débutant il y a environ 250 millions d'années après que des bouleversements importants eurent détruit 95% des espèces vivantes, il dura environ 45 millions d'années.

C'est dans cette période que les reptiles les plus majestueux et les dinosaures firent leur première apparition terrestre. Cette période s'acheva au Jurassique, période phare pour les grands dinosaures, et au Crétacé. Durant le Mésozoïque, le super continent nommé Pangée se brisa en plusieurs continents indépendants.

Contenu du jeu

- 39 tuiles hexagonales

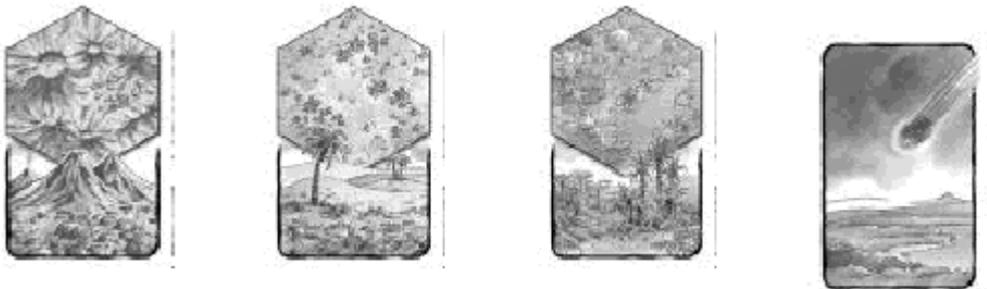


9 x montagnes 15 x steppes 12 x forêts 2 x eaux 1 x Pôle sud

- 16 cubes en bois de 5 couleurs différentes (1 cube = 1 troupeau)

Pour des raisons de fabrication, il peut y en avoir en plus.

- 39 cartes



1^{er} tas 7 x montagnes 13 x steppes 10 x forêts

2^{ème} tas 2 x montagnes 3 x steppes 3 x forêts

1 x Impact de météorite
(carte de fin de partie)

Les cartes sont marquées d'un 1 ou d'un 2 au verso (afin de les répartir en 2 piles).

- Une piste de scores pour comptabiliser les points de victoire.
- Ce livret de règles et 5 cartes de résumé.

Idee générale du jeu

Le super continent Pangée menace de se briser en divers blocs. Les joueurs représentent des troupes de créatures vivantes qui doivent se déplacer et se reproduire. En se montrant habile tactiquement, chaque joueur essaie de maintenir ses créatures en vie sur les nouveaux blocs formés (c'est à dire des zones terrestres connectées) et y obtenir des majorités.

Mise en place de la partie

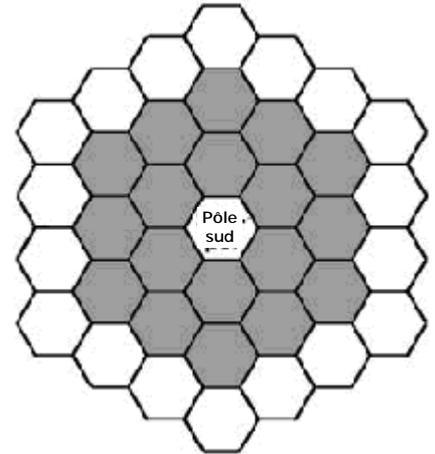
Les règles particulières pour 2 joueurs sont présentées en fin de ce livret.

1- Le plateau est construit à l'aide des tuiles hexagonales, pour former un seul grand hexagone. Comme présenté sur l'illustration, il est constitué de 3 anneaux concentriques avec le Pôle sud en son centre.

Toutes les tuiles de terrain sont mélangées.

16 d'entre elles ainsi que les 2 tuiles d'eau sont placées aléatoirement pour former le deuxième anneau. Le troisième anneau est construit en utilisant le reste des tuiles, exceptées 2 qui sont retirées du jeu sans être découvertes.

Une fois le plateau ainsi constitué, retirez les tuiles d'eau. Toutes les zones sans tuile sont dorénavant considérées comme de l'eau.



2- Les piles de cartes 1 et 2 sont mélangés séparément. La pile des 1 est placée sur celle des 2, faces cachées. Nous avons ainsi une seule et même pile de cartes.

3- Les joueurs désignent un premier joueur (*note du traducteur : peut être désigné premier joueur, celui qui imite le mieux le brontosauve le soir au fond des bois...*).

4- Chaque joueur reçoit une carte face cachée et **15** cubes de troupeaux. Un cube supplémentaire est placé à côté de la piste de scores.

5- Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur place **2 cubes** de troupeaux sur une même tuile libre.

6- En poursuivant dans le même ordre, chaque joueur place à nouveau 2 cubes de troupeaux sur une même tuile libre.

Astuce : une dispersion de ses propres cubes sur plusieurs tuiles de terrain est un avantage. Trop de concentration en une seule zone peut générer un développement difficile.

Astuce : Il est la plupart du temps imprudent de se placer trop loin du centre, puisque les dangers se manifestent sur le bord du plateau et que trop de points de déplacement sont alors requis pour les éviter. Cependant, être proche du bord peut également vouloir dire que vos créatures savent déjà nager avant même le premier tour.

7- Le dernier joueur à placer ses troupeaux commence à jouer.

Déroulement du jeu

Le tour de jeu se déroule en sens horaire.

Chaque tour comporte **4 phases** jouées selon une séquence ordonnée :

Phase 1 : Dérive obligatoire

Phase 2 : Actions optionnelles

Phase 3 : Nageurs / Surpeuplement

Phase 4 : Reconstitution de sa main

Phase 1 : Dérive obligatoire

Chaque joueur décide de jouer ou non la carte qu'il a en main. S'il ne le fait pas, il doit alors piocher une carte de la pile et il est obligé de jouer cette dernière.

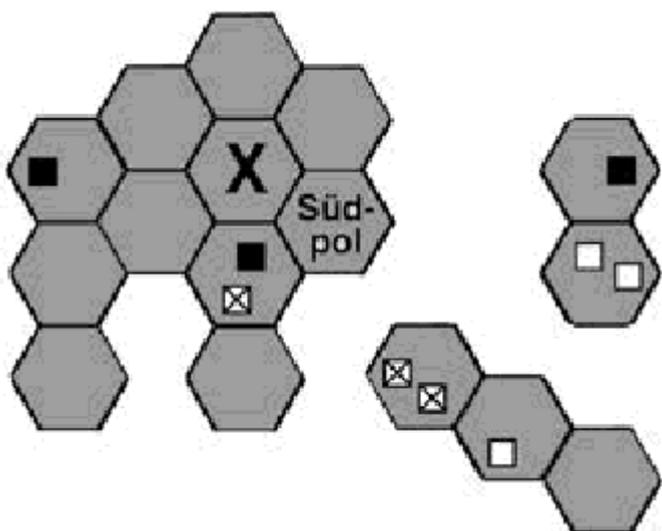
La couleur de la carte jouée indique quel type de tuile dérive. Si la carte piochée est l'Impact de météorite, le tour de ce joueur correspond au début du dernier tour de jeu.

Comment se concrétise la dérive ?

- ❑ Une tuile du type indiqué touchant l'eau environnante (et non pas une mer intérieure !) est prise en main. La tuile en question doit être déplacée pour toucher une autre tuile tout en se trouvant, à présent, **plus loin** du Pôle sud qu'auparavant et ayant **au moins** un bord touchant l'eau environnante.
- ❑ Seule une tuile issue d'un bloc terrestre où vous avez **au moins** un troupeau peut être déplacée.
- ❑ Toute tuile déplacée doit être reconnectée au **même bloc** terrestre. Cas particulier : si le déplacement d'une tuile brise le bloc en plusieurs blocs distincts, le joueur pourra la reconnecter à n'importe lequel de ces blocs, même s'il n'y est pas présent.
- ❑ Il est autorisé de prendre toute tuile où se trouve des troupeaux. Dans ce cas, les troupeaux restent sur place, c'est à dire dans l'eau. Ils sont appelés « Nageurs ».
- ❑ Si un joueur n'a de troupeau sur aucun des blocs incluant le type de tuiles qu'il doit faire dériver, ou s'il lui est impossible de déplacer une tuile en l'éloignant du Pôle sud, il doit choisir une tuile d'un type différent.
- ❑ Si la dérive de tuiles occasionne la création de nouveaux blocs, un **décompte intermédiaire** peut avoir lieu. Les détails de ce décompte se trouvent en page 6.

Remarque 1 : Si un bloc terrestre est constitué d'une seule tuile, il ne peut pas dériver.

Remarque 2 : Le Pôle sud ne dérive jamais (il ne se déplace jamais).



Exemple 1 :

C'est le tour de Noir. En jouant une carte de la même couleur, il doit faire dériver une tuile à partir du gros bloc de taille 11 ou du petit bloc de taille 2. La tuile choisie doit être éloignée du pôle et reconnectée au même bloc terrestre. La tuile marquée d'un X ne peut pas être choisie car elle ne touche pas l'eau environnante. Noir ne peut pas prendre de tuile du bloc de taille 3 car il n'y est pas présent.

L'exemple 2 de la page 6 présente les différentes manières de connecter une tuile.

Phase 2 : Actions optionnelles

Chaque joueur, à son tour, dispose de **4 points d'action**. 4 options différentes lui sont proposées. Il peut combiner ces actions comme bon lui semble. Ainsi, une action particulière peut se révéler plus judicieuse qu'une autre selon les tours.

Il n'est jamais obligé d'utiliser tous ses points d'action, mais les points inutilisés sont perdus.

Obligation d'annonce : le joueur qui choisit une option doit annoncer clairement combien de points d'action il lui reste.

Options	Coût	Effet
Dérive	3 points d'action par tuile	Sans jouer de carte, le joueur fait dériver une tuile de son choix en respectant la procédure exposée en page 3.
Déplacement	1 point d'action par troupeau et par tuile	Le déplacement est possible d'une tuile à une autre adjacente. Un troupeau peut être déplacé plusieurs fois par tour.
Sauvetage	1 point d'action pour 3 nageurs	Vous pouvez sauver jusqu'à 3 de vos nageurs, qui n'ont pas besoin d'être groupés. Le sauvetage permet de les placer sur une tuile adjacente à leur position. Chaque troupeau peut être placé sur une tuile différente, mais ce n'est pas obligatoire.
Reproduction	1 point d'action par troupeau	Tout troupeau sur une tuile peut se reproduire une seule fois dans le tour d'un joueur. Cela signifie qu'un seul nouveau troupeau peut être placé sur la même tuile à partir du stock d'un joueur. La reproduction est indépendante des déplacements éventuellement effectués. Les troupeaux qui viennent de naître ne pourront, par contre, se reproduire que lors du prochain tour du joueur.

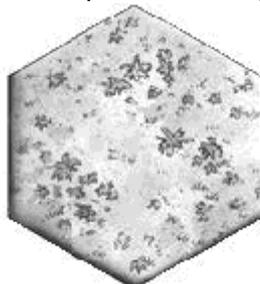
Règle générale pour l'ensemble de la partie :

La **capacité** en nombre de troupeaux de chaque tuile dépend de la nourriture présente. Cette capacité ne peut jamais être dépassée. Lorsque la capacité maximale d'une tuile est atteinte, un blocage apparaît, ce qui empêche toute entrée ou traversée, ainsi que toute reproduction sur celle-ci.

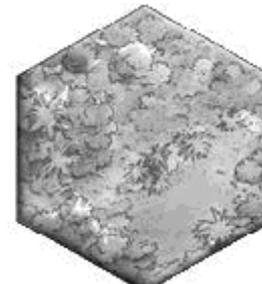
Le nombre maximal de troupeaux autorisés par tuile dépend du type de terrain :



Montagnes (gris)
2 troupeaux



Steppes (marron) et Pôle sud
3 troupeaux



Forêts
4 troupeaux

Phase 3 : Nageurs / Surpeuplement

Tous les nageurs et les troupeaux en surpopulation sur des tuiles du joueur actif retournent dans sa réserve.

Remarque : Une surpopulation ne peut survenir que dans le cas où une tuile est déplacée sous un groupe de nageurs et que la capacité de la tuile est dépassée. Rappelons qu'une tuile ayant atteint ou dépassé sa capacité maximale ne peut pas être pénétrée ou traversée.

Si la tuile est en surpopulation, le joueur doit renvoyer dans sa réserve autant de troupeaux que nécessaire pour atteindre la capacité maximale. Les troupeaux des autres joueurs ne seront affectés que lors de leur tour (*note du traducteur : il semble, donc, qu'en cas de maintien de surpopulation après le renvoi des troupeaux du joueur actif les troupeaux excédents patientent sur la tuile jusqu'au moment où leur propriétaire jouera*).

Phase 4 : Reconstitution de sa main

Si le joueur a utilisé sa carte dans la phase 1, il en pioche une nouvelle dans la pile. Si cette nouvelle carte est l'Impact de météorite, elle est immédiatement révélée et le dernier tour commence avec le joueur placé à sa gauche.

Chaque joueur doit toujours avoir une carte et une seule en main lorsque son tour s'achève.

Dernier tour et Fin du jeu

Lors du dernier tour, il n'y a **pas de phase 1** (dérive obligatoire).

Chaque joueur dispose seulement de **2 points d'action**.

Une fois que tous les joueurs ont joué, le décompte final a lieu.

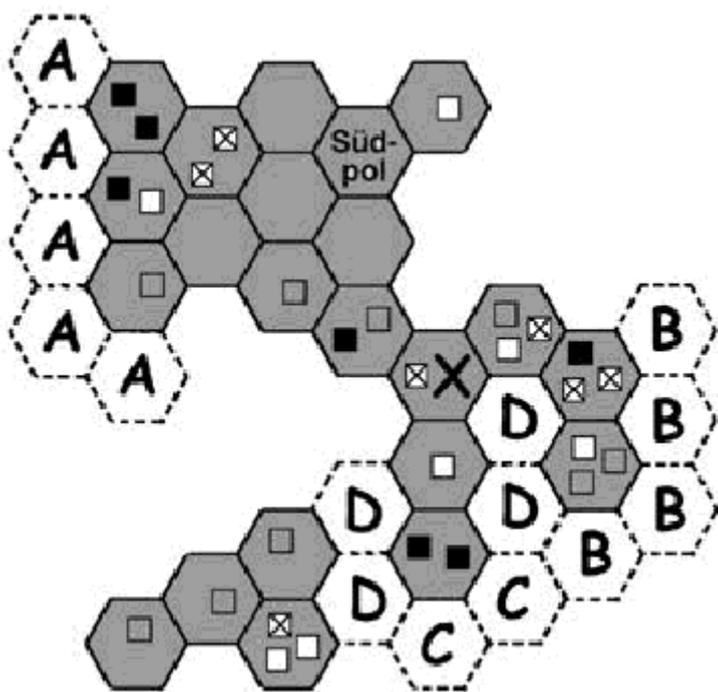
Astuce : Si vous n'avez plus de troupeau dans votre réserve avant votre dernier tour, vous ne pouvez que vous déplacer. C'est dommage, puisqu'un ou deux troupeaux économisés dans votre réserve peut permettre de renverser des majorités dans certains blocs terrestres.

Décomptes

Les scores sont comptabilisés avec l'un des cubes de couleur des joueurs sur la piste de scores.

A- Décompte intermédiaire (immédiatement après une dérive obligatoire ou optionnelle)

- Si un nouveau bloc terrestre est formé après une séparation d'avec le bloc principal (= bloc terrestre contenant le Pôle sud), ou depuis tout autre bloc (= même s'il ne contient pas le Pôle sud), décomptez ce bloc à condition que la tuile déplacée soit connectée à celui-ci. Une re-connexion au bloc principal n'entraîne aucun décompte.
- Si une division crée plusieurs blocs terrestres, décomptez uniquement celui où la tuile a été connectée.
- Si, au delà des cas sus-mentionnés, aucun nouveau bloc terrestre n'est créé, suite à une re-connexion à un bloc existant ou le bloc principal, aucun décompte n'a lieu.
- Tous les joueurs qui ont la **majorité** des troupeaux sur le bloc terrestre décompté reçoivent **2** points de victoire. Tous les joueurs ayant la seconde place reçoivent **1** point de victoire.



Exemple 2 :

C'est le tour de Noir et il choisit de déplacer la tuile marquée d'un X. Le troupeau présent sur cette tuile se transforme en un nageur à la même place. Le joueur dispose des options suivantes pour connecter sa tuile :

- a- Sur l'un des emplacements marqués d'un A. Il n'en résulte aucun décompte, puisque le bloc contient le Pôle sud.
- b- Sur l'un des emplacements marqués d'un B. Le nouveau bloc terrestre composé de 4 tuiles est immédiatement décompté.

Gris et Croix ont chacun 3 troupeaux et reçoivent 2 points de victoire. Blanc n'en possède que 2 et marque 1 point de victoire. Noir, avec seulement 1 troupeau ne reçoit aucun point.

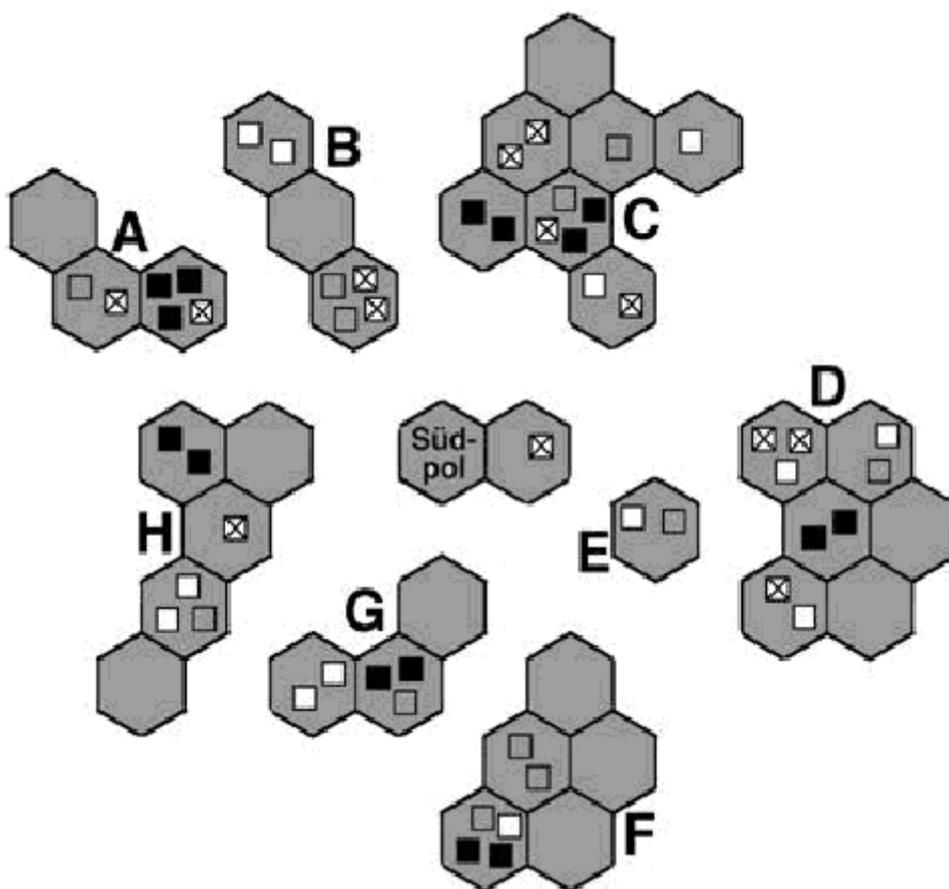
- c- Sur l'un des emplacements marqués d'un C. Il y a un décompte immédiat pour le bloc terrestre composé de 3 tuiles. Noir est présent avec 2 troupeaux et marque 2 points de victoire. Blanc n'a qu'un troupeau et obtient donc 1 point de victoire.
- d- Sur l'un des emplacements marqués d'un D. Le placement de la tuile occasionne la re-connexion de 2 blocs terrestres, ce qui n'entraîne aucun décompte.
- e- Tous les autres emplacements ne sont pas autorisés puisque, soit ils n'éloignent pas du Pôle sud, soit ils ne sont pas reliés au bloc terrestre initial.

B- Décompte final (une seule fois à la fin de la partie)

Tous les blocs terrestres sont décomptés séparément, comme exposé ci-après :

- Le bloc terrestre contenant le Pôle sud n'est pas décompté.
- Lors du décompte final, toutes les fractions de points sont arrondis à la valeur entière la plus proche (*note du traducteur : je suppose que cet arrondi intervient bloc par bloc*).
- Le joueur avec le plus grand nombre de troupeaux sur le bloc terrestre décompté reçoit **1 point** de victoire par tuile du bloc. Le joueur avec le second plus grand nombre reçoit la **moitié** de ce total.
- Si un seul joueur est le seul possesseur de troupeaux sur un bloc terrestre, il reçoit seulement les points du premier rang.
- Si 2 ou plus de joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de troupeaux, ils se divisent le total du premier et second rang. Tous les autres joueurs ne gagnent aucun point.
- Si un seul joueur est premier, et 2 ou plus sont à égalité pour la seconde place, alors le premier remporte un nombre de points de victoire égal au nombre de tuiles du bloc, et tous les seconds se divisent les points attribués au second rang.

Astuce : Le décompte final rapporte la majorité des points de la partie et creuse également les écarts ; néanmoins, personne ne devrait négliger les décomptes intermédiaires.



Exemple 3 :

	Noir	Blanc	Croix	Gris
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

Les points ci-dessus résultent du décompte final et doivent s'ajouter à ceux de la piste de scores.

Le vainqueur

Le joueur avec le **plus de points** de victoire gagne.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de troupeaux dans sa réserve gagne.

Si l'égalité persiste, le joueur qui est présent sur le plus de blocs terrestres gagne.

Si l'égalité est toujours là, tous les ex æquo sont déclarés vainqueurs.

Aménagements de règles pour 2 joueurs

Matériel utilisé :

- 10 troupeaux par joueur plus un cube pour la piste de scores
- 19 tuiles (1 x Pôle sud, 5 x montagnes, 7 x steppes, 6 x forêts)
- 1 pile de cartes 1 avec : 5 x montagnes, 6 x steppes, 5 x forêts
- 1 pile de cartes 2 avec : 1 x montagnes, 2 x steppes, 1 x forêts, 1 x Impact de météorite.

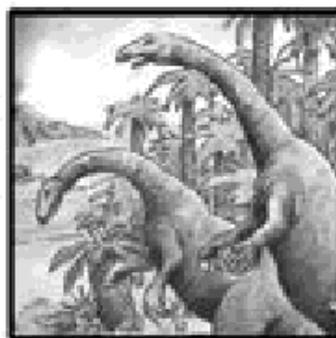
Durant la phase 2, chaque joueur dispose seulement de **3 points d'action** par tour.

Il n'y a **aucun décompte intermédiaire**.

Les dinosaures



Hyperodapedon
(Fin du Triassique - 1,3 mètres)



Plateosaurus
(Fin du Triassique - 7 mètres)

Remerciements

Mes plus sincères remerciements vont aux nombreux testeurs du jeu. Par dessus tout, à ma chère épouse, Sabine, qui a toujours jugé importantes nos parties de test et a pris du plaisir avec le jeu. Merci à Doris et Frank qui distillent toujours une critique constructive.

Merci également à Doris pour ses merveilleuses illustrations et son aide dans la réalisation de ce livret de règles, surtout qu'elle a, actuellement, des choses bien plus importantes à faire.

Un merci particulier à Rick Heli qui a adapté cette version anglaise des règles.



© 2002 Ralf Lehmkuhl

Gecko Games

Ralf Lemkuhl, Eichenweg 19, 91080 Spardorf

<http://geckogames.spieleck.de>

e-mail : geckogames@spieleck.de

Traduction française de Ludo le gars - <http://lgimet.free.fr>
version 2 - Mai 2003