

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de troupeaux dans ses réserves. S'il y a toujours égalité, le joueur qui est présent sur le plus de terres différentes est le gagnant. Si l'égalité persiste, les ex æquo sont tous vainqueurs.

Règles particulières pour 2 joueurs

Contenu :

10 troupeaux par joueur plus 1 cube pour le plateau de marque

19 tuiles (1 Pôle Sud, 5 montagnes, 7 steppes, 6 bois)

cartes à dos « 1 » : 5 montagnes, 6 steppes, 5 bois

cartes à dos « 2 » : 1 montagne, 2 steppes, 1 bois, 1 impact de météorite.

Pendant la phase 2, chaque joueur ne dispose que de 3 points d'action par tour.

Il n'y a aucun décompte intermédiaire.

LES DINOSAURES



Hyperodapedon
(Triasique supérieur, 1,3 mètres)



Plateosaurus
(Triasique supérieur, 7 mètres)

Remerciements

Mes sincères remerciements aux nombreux testeurs. Par dessus tout à ma chère femme, Sabine, qui a toujours montré de la bienveillance pour nos réunions et qui a aussi trouvé du plaisir au jeu. Merci à Doris et Frank qui ont toujours été des critiques efficaces. Merci aussi à Doris pour ses merveilleuses illustrations ainsi que pour son aide dans la mise en forme de ces règles, alors qu'elle avait réellement des choses plus importantes à faire. Merci à Rick Heli qui a traduit cette règle en anglais.

Traduction française par François Haffner



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

TRIAS

Un jeu pour 2 à 5 joueurs âgés de 12 ans et plus
Créé par Ralf Lehmkuhl

Le Triasique, ou Trias, est la première des trois périodes de l'ère Mésozoïque de la terre. Elle a commencé il y a environ 250 millions d'années, après que des influences externes aient détruit 95 % de toutes les créatures vivantes, elle a duré environ 45 millions d'années. C'est pendant cette période que les grands reptiles et les dinosaures ont fait leur première apparition sur la terre. Cette période a été suivie du Jurassique, l'âge d'or des grands dinosaures, puis du Crétacé. C'est pendant l'ère Mésozoïque que le super-continent Pangée s'est séparé en plusieurs continents.

Contenu

- 39 tuiles hexagonales



9 montagnes 15 steppes 12 bois 2 eaux 1 'Pôle Sud'

- 16 cubes en bois dans 5 couleurs différentes (1 cube en bois = 1 troupeau). Du fait de contraintes de fabrication, il peut y avoir des cubes supplémentaires.
- 39 cartes



Dos « 1 » : 7 montagnes 13 steppes 10 bois

Dos « 2 » : 2 montagnes 3 steppes 3 bois 1 impact de météorite
(Carte de fin de jeu)

Les dos des cartes sont marquées d'un « 1 » ou d'un « 2 ».

- un plateau avec des traces pour compter les points de victoire.
- Les règles et 5 cartes de résumé des règles en allemand et en anglais.

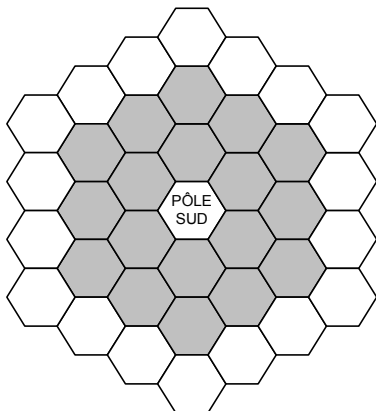
Idée du jeu

Le super-continent Pangée menace de se séparer en diverses plaques. Les joueurs représentent les troupes d'animaux qui peuvent se déplacer et se reproduire. En usant d'une habile tactique, chaque joueur essaye de garder en vie ses animaux sur les nouvelles surfaces (c'est-à-dire les morceaux de terre connectés) et d'y obtenir la majorité.

Préparation

Vous trouverez en fin de document les règles particulières pour deux joueurs.

- Le plateau de jeu est constitué d'un grand hexagone symétrique, composé à partir des tuiles hexagonales. Comme indiqué sur l'illustration, il consiste en trois anneaux concentriques autour du Pôle Sud au centre. On mélange toutes les tuiles de terre. Seize d'entre elles sont ensuite mélangées avec les deux tuiles d'eau, puis placées de manière aléatoire pour former les deux anneaux intérieurs. Le troisième anneau est construit en utilisant le reste des tuiles. Il restera deux tuiles qui sont retirées du jeu. Lorsque le plateau est constitué, enlevez les tuiles d'eau. Tous les secteurs sans tuile sont considérés comme de l'eau.

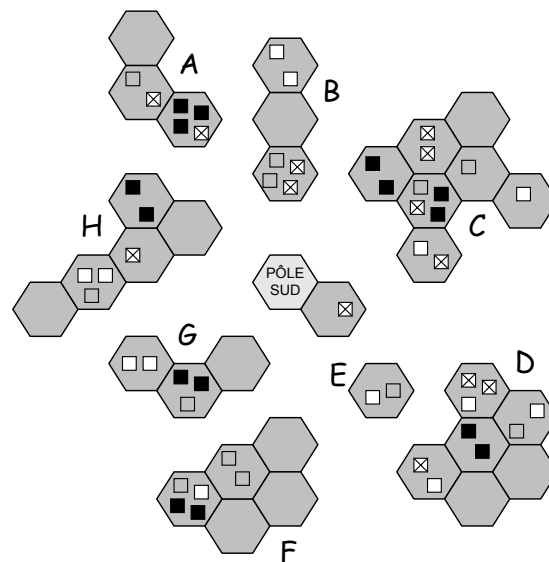


- On brouille séparément les cartes marquées 1 au dos et celles marquées 2. Les cartes à dos 1 sont ensuite placées face cachée sur les cartes à dos 2. Le tout constituera la pioche.
- Les joueurs se mettent d'accord sur celui qui commence.
- Chaque joueur prend une carte de la pioche qu'il garde cachée de ses adversaires, ainsi que 15 cubes de troupeau. Le seizième cube est placé à côté du tableau de compte des points.
- Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, chacun place un groupe de 2 troupeaux sur une tuile vide.
- Toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chacun place un nouveau groupe de 2 troupeaux sur une tuile vide.
Conseil : il est avantageux de disperser ses propres troupeaux sur beaucoup de tuiles de terre. Une trop forte concentration dans un secteur rend le développement difficile.
Conseil : Il est assez imprudent de placer ses animaux trop au centre puisque les terres ont tendance à se déplacer vers l'extérieur du plateau et qu'alors beaucoup de points de mouvement seront nécessaires. Mais placer ses animaux trop à l'extérieur peut aboutir à les voir nager précocement.
- Le dernier joueur à placer ses 2 troupeaux commence la partie à proprement parler.

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

- Toutes les terres sont décomptées séparément.
- La terre contenant le Pôle Sud n'est pas décomptée.
- Lors du décompte final, toutes les valeurs décimales sont arrondies à l'entier supérieur.
- Le joueur qui a le plus grand nombre de troupeaux sur la terre décomptée reçoit 1 point de victoire par tuile de cette terre. Le joueur qui possède le second troupeau en nombre reçoit la moitié des points du premier joueur.
- Si un joueur est seul avec des troupeaux sur une terre, il ne reçoit que les points du premier rang.
- Si deux joueurs ou plus possèdent à égalité les troupeaux les plus nombreux, ils se partagent le total des points de victoire de la première et de la deuxième place. Tous les autres joueurs ne gagnent aucun point.
- Si un seul joueur est en première place et deux joueurs ou plus sont à égalité pour la deuxième place, le premier joueur reçoit alors en points de victoire le nombre de tuiles et tous les joueurs seconds ex æquo se partagent la moitié de ce nombre de points de victoire.

Conseil : le décompte final rapporte la plupart des points dans le jeu ainsi que les plus grandes différences ; néanmoins, personne ne devrait négliger les décomptes intermédiaires.



	■	□	⊗	◻
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 montrés sur cette table sont transposés sur le plateau de marque des points de victoire.

Décomptes

Les scores sont indiqués grâce au cube de la couleur du joueur sur le plateau de marque des points de victoire.

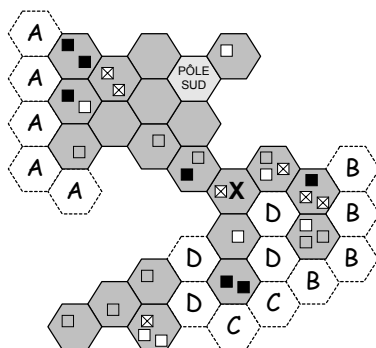
A. Décomptes intermédiaires (immédiatement après une dérive obligatoire ou facultative)

- Si une nouvelle terre surgit après la séparation du continent initial (c'est à dire la terre contenant le Pôle Sud), on fait un décompte de cette nouvelle terre si la tuile qui a dérivé y est connectée. Une connexion de la tuile au continent initial ne provoque pas de décompte.
- Si le retrait d'une tuile provoque l'apparition de plusieurs nouvelles terres, c'est la terre à laquelle est rattachée la tuile prise qui est décomptée.
- Si contrairement aux cas évoqués ci-dessus, aucune nouvelle terre n'est créée, que la terre modifiée connectée à une autre ou au continent initial, il n'y aura aucun décompte.
- Tous les joueurs ayant la majorité des troupeaux sur la terre décomptée reçoivent 2 points de victoire. Tous les autres joueurs ayant le deuxième plus grand nombre de troupeaux reçoivent 1 point de victoire.

Exemple 2 :

C'est au tour de Noir qui prend la tuile marquée 'X'. Le troupeau qui est sur cette tuile devient 'nageur' en restant sur place. Le joueur dispose maintenant des options suivantes pour reposer la tuile retirée :

- Sur une place marquée 'A'. Il n'y aura aucun décompte parce qu'il s'agit du continent initial, contenant le Pôle Sud.
- Sur une place marquée 'B'. La nouvelle terre qui comporte 4 tuiles est immédiatement décomptée. Les joueurs Gris et Croix ont 3 troupeaux chacun et marquent 2 points. Blanc est seul second avec 2 cubes et marque 1 point. Noir, qui n'est qu'en troisième place avec 1 seul cube, ne marque aucun point.
- Sur une place marquée 'C'. Il y aura dans ce cas un décompte de la nouvelle terre composée de 3 tuiles. Noir y est présent deux fois et gagne 2 points. Blanc est présent une fois et gagne 1 point.
- Sur une place marquée 'D'. La tuile provoque la connexion de deux terres et il n'y a donc aucun décompte intermédiaire.
- Aucun autre emplacement n'est possible, soit parce qu'ils ne sont pas assez éloignés du Pôle Sud, soit parce qu'ils ne bordent pas la terre ou a été prise la tuile à l'origine.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour de chaque joueur comporte quatre phases jouées dans un ordre fixé :

Phase 1 : Dérive obligatoire

Phase 2 : Actions facultatives

Phase 3 : Nageurs / Surpopulation

Phase 4 : Tirage d'une carte

Phase 1 : Dérive obligatoire

Chaque joueur décide s'il joue la carte qu'il a en main. S'il ne veut pas jouer la carte qu'il a en main, il peut tirer une carte de la pioche. Il doit alors jouer la carte qu'il vient de tirer. La couleur de la carte indique quel type de tuile dérive. Si la carte qu'il vient de tirer est celle de l'impact de météorite, le tour de ce joueur marque le début du dernier tour de table.

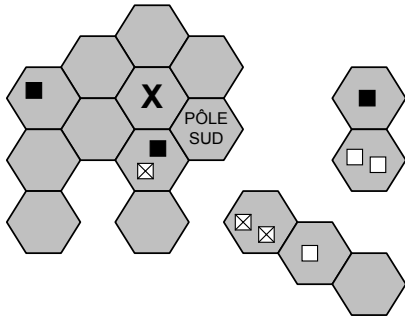
Dérive :

- Vous retirez du plateau une tuile bordant la mer extérieure (pas une mer intérieure !). Vous devez ensuite reposer la tuile retirée contre une autre tuile de sorte qu'elle se trouve maintenant plus éloignée du Pôle Sud qu'auparavant et qu'au moins un des côtés de la tuile borde la mer extérieure.
- Vous ne pouvez retirer une tuile que d'une terre où vous possédez au moins un troupeau.
- Les tuiles retirées doivent être reposées en connexion avec la terre où elles ont été prises. Cas spécial : si en retirant une tuile, le joueur fait surgir deux terres distinctes ou plus, il peut reposer la tuile contre n'importe laquelle de ces terres, même s'il n'y possède aucun troupeau.
- Vous pouvez retirer une tuile où se trouvent des troupeaux. Ceux-ci restent alors sur place et se retrouvent dans l'eau. On les appelle des 'Nageurs'.
- Si un joueur ne possède aucun troupeau sur les terres qui comportent le type de tuile qu'il doit faire dériver, ou s'il lui est impossible de retirer et reposer n'importe laquelle de ces tuiles en l'éloignant du Pôle Sud, il doit choisir une tuile d'une autre couleur.

Si la dérive d'une tuile provoque l'apparition de nouvelles terres, il peut y avoir des décomptes intermédiaires. Les précisions sur les décomptes intermédiaires se trouvent à la page 6.

Remarque 1 : si une terre ne comporte plus qu'une tuile, elle ne peut plus dériver.

Remarque 2 : le Pôle Sud ne dérive jamais (il ne bouge pas).



Exemple 1 :

C'est au tour de Noir. Il doit faire dériver une tuile ayant la même couleur que la carte de sa main, soit de la grande terre de taille 11, soit de la petite terre de taille 2. La tuile qu'il choisit doit être reposée plus loin du Pôle Sud et connectée à la terre dont elle a été retirée. La tuile marquée d'un X ne peut pas être retirée car elle ne touche pas la mer extérieure.

Noir ne peut pas prendre une tuile de la terre de taille 3 car il n'y est pas présent.

L'exemple 2 à la page 6 expose les différentes façons selon lesquelles une tuile peut être connectée.

Phase 2 : Actions facultatives

Chaque joueur à son tour peut utiliser jusqu'à quatre points d'action. Il existe quatre types différents d'action. Il peut réaliser ces actions de n'importe quelle façon qu'il souhaite. Par exemple, un type particulier d'action peut être exécuté plusieurs fois par tour. Le joueur n'est pas obligé d'utiliser tous ses points d'action, mais les points d'action inutilisés sont perdus.

Annonce : Au fur et à mesure que le joueur exécute des actions, il doit annoncer combien de points d'action (PA) il a déjà utilisé.

Type	Coût en PA	Signification
Dérive	3 PA par tuile	Aucune carte n'est jouée, mais vous faites dériver une tuile en respectant les règles de la page 3.
Déplacement	1 PA par troupeau et tuile	Le déplacement n'est possible que d'une tuile à une tuile adjacente. Un troupeau peut être déplacé plusieurs fois par tour.
Sauvetage	1 PA pour 3 nageurs	Vous pouvez sauver jusqu'à 3 de vos propres nageurs, qui n'ont pas besoin d'être au même endroit. Le sauvetage les place sur une tuile adjacente à leurs emplacements. Chaque troupeau peut se déplacer vers une tuile adjacente différente, mais sans que ce soit obligatoire.
Reproduction	1 PA par troupeau	N'importe quel troupeau se trouvant sur une tuile peut se reproduire, mais une seule fois pendant le tour du joueur. Cela signifie qu'un nouveau troupeau de la réserve du joueur est placé sur la même tuile. La reproduction est indépendante du fait que le troupeau se soit déplacé ou non à ce tour. Les troupeaux qui sont nés pendant le tour grâce à la reproduction ne peuvent se reproduire qu'à partir du tour suivant du joueur.

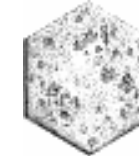
Règle générale pour la partie entière :

La capacité d'accueil en troupeaux de chaque tuile est limitée selon la nourriture. Il n'est jamais possible de dépasser cette capacité. Cette occupation maximale constitue une limite qui peut empêcher l'entrée sur la tuile, sa traversée, mais aussi la reproduction de troupeaux.

Le nombre autorisé de troupeaux dépend du type de paysage :



Montagnes (grises)
2 troupeaux



Steppe (beige)
3 troupeaux



Bois (verts)
4 troupeaux

Phase 3 : Nageurs / Surpopulation

Tous les 'Nageurs' et tous les troupeaux en surpopulation du joueur dont c'est le tour sont retirés du jeu et remis dans sa réserve.

Remarque : la surpopulation n'est possible que quand une tuile surgit sous des nageurs et que la capacité de la tuile est dépassée. Des tuiles ayant atteint leur population maximum ou surpeuplées ne peuvent pas être recevoir de nouveau troupeau ni être traversées. Si la capacité de la tuile est dépassée, le joueur doit reprendre des troupeaux dans sa réserve jusqu'à ce que la capacité de la tuile soit respectée. Les troupeaux des autres joueurs présents sur la tuile ne seront éventuellement affectés qu'à leurs tours.

Phase 4 : Tirage d'une carte

Si le joueur a utilisé la carte de sa main pendant la phase 1, il tire une nouvelle carte de la pioche. Si cette nouvelle carte est la carte d'impact de météorite, elle est immédiatement révélée et le dernier tour de table commence par le joueur à la gauche de celui qui a tiré la météorite. Chaque joueur n'a toujours qu'une seule carte en main.

Dernier tour de table et fin de la partie

Dans le dernier tour de table, il n'y a pas de phase de dérive obligatoire. Chaque joueur dispose de 2 points d'action. Après quoi, il y a un décompte final.

Conseil : si vous n'avez plus de troupeaux dans votre réserve avant votre dernier tour, vous ne pouvez que déplacer des troupeaux. Un ou deux troupeaux dans votre réserve peuvent être utiles pour modifier quelques majorités sur les terres.