

Trias

Spielerreihenfolge reihum UZS

Bevölkerungslimit Herden: Gebirge 2 Steppe 3 Wald 4

SPIELZUG:

1. Pflichtdrift – Landschaft Handkarte *oder* neue Karte (diese muß dann genommen werden)

Einzelnes Plättchen und Südpol driften nie!

- NUR Plättchen mit Kante zum offenen Wasser
- NUR Plättchen von Landmasse mit eigener Herde
- NUR Anlegen an dieselbe Landmasse, von der entnommen
 - Entstehen mehrere getrennte Landmassen, darf an jede dieser angelegt werden

- Herden auf Driftplättchen → Schwimmer

- Falls keine Landmasse mit entsprechendem Plättchen und eigener Herde vorhanden, beliebiges anderes Plättchen (Wasserkante!) nehmen.

- Falls Driften nach diesen Regeln gar nicht möglich, entfällt dieser Schritt.

2. Aktionen – freiwillig, beliebige Reihenfolge, kombinierbar – 4 AP (Aktionspunkte)

- 3 AP ein Plättchen freier Wahl driften (nach obigen Regeln!).
- 1 AP / Plättchen / eigene Herde Bewegung.
- 1 AP bis zu drei Schwimmer retten (von beliebigen Positionen aus auf beliebige benachbarte Landplättchen, Limits beachten!).
- 1AP Vermehrung / Herde (Limit beachten!). 1x / Herde / Zug möglich, neue Herde kann sich erst im nächsten Zug vermehren.

3. Nicht gerettete Schwimmer und Überbevölkerung (jeweils eigene Herden) → eigenen Vorrat. (Überbevölkerung nur durch Schwimmer möglich, unter denen neues Plättchen auftaucht.)

4. Neue Handkarte ziehen, falls Handkarte in 1. **gespielt**.

ZWISCHENWERTUNG (SP = Siegpunkte):

A) Neues Land, falls *durch Trennung vom Festland* (Landmasse mit Südpol) entstanden und wenn an das *neue Land angelegt* wird.

B) Landmasse, an die *angelegt* wird, falls durch *Drift* eine *zusätzliche Landmasse* entstanden ist.

2 SP für Spieler mit meisten Herden (bei Gleichstand alle beteiligten)

1 SP für Spieler mit zweit meisten Herden (bei Gleichstand alle beteiligten)

SPIELENDE Meteoritenkarte - falls in 1. aufgedeckt, beginnt aktiver Spieler die *letzte Runde*.

- falls in 4. gezogen, beginnt nächster Spieler die *letzte Runde*.

LETZTE RUNDE – Pflichtdrift (1.) entfällt, nur noch 2 AP /Spieler.

SCHLUBWERTUNG – alle Landmassen außer der mit Südpol

- Spieler mit Mehrheit erhält SP = Anzahl Plättchen Landmasse
- Zweiter erhält SP = halbe Anzahl Plättchen Landmasse (aufgerundet)
 - Nur 1 Spieler auf Landmasse erhält SP nur für ersten Platz.
 - Mehrere Erstplatzierte teilen SP für 1. u. 2. Platz, keine weiteren SP.
 - Mehrere Zweitplatzierte teilen SP für 2. Platz.