



Trias

PANGEA OHNE MAGIER

Auf Pangea, dem Urkontinent, haben wir schon einmal gespielt. Damals ließen wir als Magier ganze Erdschollen nach unserem Willen übers Wasser driften und suchten nach Amuletten (spielbox 1/02). So vergleichsweise menschlich ging es aber vor ungefähr 250 Mio Jahren sicherlich noch nicht zu. Immerhin entwickelten sich gerade die ersten großen Reptilien und Saurier an Land. Und mit denen beschäftigen wir uns diesmal.



ist das relativ einfach und übersichtlich. Eine Sechseckscholle bricht vom Kontinent ab und dockt an anderer Stelle wieder an. Wenn man das oft genug macht, zerklüftet der Kontinent allmählich, und irgendwann bricht dann auch schon mal eine Landmasse ab und bildet eine mehr oder weniger große Insel.

Das ist ganz in unserem Sinne, denn wenn eine neue Insel entsteht und wir dort mit Dinos vertreten sind, können wir ein paar Siegpunkte kassieren. Dafür müssen wir allerdings zusätzliche Bedingungen erfüllen. Beispielsweise dürfen unsere Dinos auf der Insel nicht in der Minderheit sein.

Prioritäten setzen

Die Aufgabe ist damit klar definiert. Wir müssen ständig die Entwicklung des gesamten Kontinents im Auge behalten und mit unseren Dinos auf der richtigen Scholle stehen, wenn sich ein Stück Land verselbständigt. Glücklicherweise vermehren sich die Viecher im Lauf des Spiels, so dass man allmählich über größere Herden verfügt, die man in verschiedene Regionen des Kontinents schicken kann. Zumindest theoretisch. Praktisch hat der Autor des Spiels dafür gesorgt, dass wir nicht aus dem Vollen schöpfen können und Prioritäten setzen müssen.

Wir haben nämlich nur eine knappe Handvoll Aktionspunkte für unseren Spielzug zur Verfügung, die wir nach Belieben einsetzen können, beispielsweise um unsere Dinos zu vermehren oder weiterziehen zu lassen. Das Driften einer Scholle kostet nichts, denn dazu sind wir in jeder Runde verpflichtet. Wenn wir wollen, können wir auch noch eine zweite Scholle treiben lassen. Das allerdings verschlingt dann so viele Aktionspunkte, dass wir in dieser Runde kaum noch anderes unternehmen können. Dafür bietet eine solche Doppeldrift oft die Gelegenheit, die Landschaft so zu gestalten, dass andere Spieler von Siegpunkten abgeschnitten werden. Wer keine Dinos auf einer verselbständigten Insel hat, kann dort auch kein neues Leben entstehen lassen und bei der lukrativen Abrechnung zum Spielende keine Punkte kassieren. Da hilft es



nur, wenn eine abgetrennte Insel durch eine treibende Scholle wieder eingefangen und an eine andere Insel oder das Festland angeschlossen wird, um dann Dinos über diese Landbrücke hinzuschaffen.

Das Driften der Landmassen hat noch einen weiteren Aspekt. Befinden sich Dinos auf dem treibenden Sechseck, so plumpsen sie ins Wasser. Das ist nicht unbedingt tragisch, denn sie können schwimmen und versuchen, angrenzendes Land zu erreichen. Dafür müssen zwar ebenfalls Aktionspunkte gezahlt werden, aber nur sehr wenige. Der Rettungsversuch kann aller-

Am Anfang ist die Welt noch in Ordnung. Pangea liegt vor uns auf dem Spieltisch, zusammengesetzt aus Sechsecken unterschiedlicher Landschaften, stückzahlmäßig so weitläufig wie eine catanische Insel mit Uferbereich, geografisch aber nicht so differenziert und etwas bescheidener dimensioniert. Ein paar Dino-Herden grasen auch schon an Land, zwar nur in Form kleiner Holzwürfelchen, aber wir haben ja Fantasie. Als Pangea sein Haltbarkeitsdatum überschritten hatte, fing der Kontinent an zu zerfallen. Und genau an diesem Punkt befinden wir uns bei Spielbeginn. Wer am Zug ist, muss deshalb zuerst den Kontinent auseinander driften lassen. Am Anfang

TRIAS

Autor: Ralf Lehmkuhl
Grafik: Doris Matthäus
Verlag: Gecko Games
Preis: ca. 25 EUR
Spieler: 2 – 5
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 45 – 75 Minuten

Abstrakt ○○○●○ Thema
 Glück ○○○○● Können
 Einfach ○●○○○ Schwierig

1 = negativ, 10 = positiv

Kritiker	Regeln	Material	Design	Spielreiz
KMW	7	6	6	7
Hardel	6	3	6	7
Pelek	7	6	6	7
Ruschitzka	7	4	6	7

