



Rules

Lost Seas™



JOHAN BENVENUTO
& ALEXANDRE DROIT
MARINE JOURMARD

Game contents

- + 1 First Player token (compass)
- + 65 Sea Exploration tiles
- + 44 double-sided Expedition tiles

There is a host of terrible tales surrounding the mysterious uncharted depths of the Lost Seas. Rumours of giant krakens, infernal maelstroms, huge sea serpents and hostile deserted islands abound, and only skeletal shipwrecks remain as testament to tentative past expeditions. It is time to arm yourselves with the latest instruments of navigation and prepare to set sail on your most daring expedition yet, knowing that if you succeed, the glory will be beyond your wildest dreams and your map will become the stuff of legends.

Object of the Game

Win the most victory points by strategically positioning Sea Exploration tiles.

Setup

- ✦ Shuffle the Expedition tiles together and give 4 to each player. For every one of their 4 Expedition tiles, each player chooses which side they want to play for the game and places them in line in the order of their choice. Each player then receives 4 new Expedition tiles. They choose the faces they want to play for these tiles and place them in a column so that their 8 Expedition tiles are placed around their virtual sea map which is 4 x 4 tiles large. The rest of the Expedition tiles are placed back in the box.
- ✦ Shuffle the Sea Exploration tiles together and place them in a pile in the centre of the table, face down.
- ✦ Turn over the first 5 Sea Exploration tiles and place them next to the pile, face up.



IMPORTANT: Each Expedition shows a specific requirement for the 4 Sea Exploration tiles set out in the line in front of them. If you follow these requirements, you win the victory points corresponding to this Expedition at the end of the round. Each Expedition tile is double sided and gives players the choice to meet a requirement that is quite simple for a few points or a more difficult requirement for more points.



Example of 3 player setup.

How to Play

Turns:

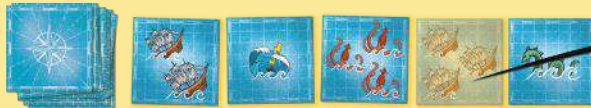
The last player to have gone out to sea will play first. They take the First Player token.

The game is then played in clockwise turns. The way a round is played depends on the number of players:

- ✦ In a 4 player game each player chooses one tile.
- ✦ In a 3 player game, the first player chooses one tile for themselves and then chooses a second tile to place back in the box. The second player then chooses their tile and then the third player chooses their tile.
- ✦ In a 2 player game, the first player chooses one tile for themselves and one tile to be put back in the box. The second player does the same.

A Sea Exploration tile chosen by a player must be placed on their map in the intersection of the row of an Expedition tile with the column of another Expedition tile. This new Sea Exploration tile must be placed on an empty space. Once it has been placed on the map, it cannot be moved. The 5th Sea Exploration tile remains in the centre of the table for the next round.

Turn over 4 new tiles from the pile and place these next to the last Sea Exploration tile from the previous round. A new round can start. The last player to have their turn becomes the first player to have their turn in the next round.



End of the Game

When all the players have placed their 16th Sea Exploration tile on their map, it is time for the scoring.

Each player notes down the victory points they have won for each row and column of their maritime map that follows the requirement given by the Expedition tile.

If the requirement on the Expedition tile has not been followed, remove this tile. You do not win any victory points for this tile.

Example of scoring for a player at the end of the game:

Row 1: 7 identical Marine Elements = 0 Victory points

Row 2: total of 5 Marine Elements = 11 Victory points

Row 3: 1 Victory point per Maelstrom = 5 Victory points

Row 4: 6 different Marine Elements = 5 Victory points

Column 1: Shipwrecks in the majority = 4 Victory points

Column 2: 2 Sandbanks and 1 Shipwreck = 6 Victory points

Column 3: no Sandbank, Kraken or Rock = 8 Victory points

Column 4: no Kraken = 4 Victory points

Total = 43 Victory points

The player with the most victory points is declared the winner.

In the event of a tie, the winner is the player who has followed the requirements of the most Expedition tiles.

If a tie persists, the winner is the player who has met the requirements of the Expedition tile worth the most points. If there is still a tie, the players share the victory.



Young Mapmaker Game mode

To play with younger children, it is recommended to play without Expedition tiles.

✦ Place 3 Sea Exploration tiles face up on the table and after each player's turn, replace the tile that has been taken with a new tile. This way players always have 3 tiles to choose from.

✦ At the end of the game, look at each column and each row individually and give 1 point for each example of the Marine Element that is in the majority. If there is a tie between several types of Marine Elements, choose one type of Marine Element to count.

The player with the most victory points is the winner.

Example: a row with 3 Leviathans, 2 Rocks and 2 Shipwrecks is worth 3 victory points because there are 3 Leviathans in the majority.



Expeditions

6/1



Each of the Marine Elements shown must appear in the row or column of this Expedition exactly as many times as the number shown. Other Marine Elements can also be present but will not be counted.

13/1



The Marine Element of your choice must appear in the row or column of this Expedition exactly as many times as the number shown. Other Marine elements may also be present but will not be counted.

11/1



The total number of Marine Elements, of any variety, in the row or column of this Expedition must be exactly the same as the number shown.

2/1



The player wins the victory points indicated for every corresponding set of Marine Elements found in the row or column of this Expedition. Sets do not necessarily have to be on the same tile.

5/1



Each Marine Element must appear at least once in the row or column of this Expedition.

4/1



The Marine Element that is crossed out must not be present in the row or column of this Expedition.

4/1



The Marine Element shown must be the majority in the row or column of this Expedition.

The authors would like to thank the kind team at Blue Orange and the brilliant Pauline for her illustrations and for all the great work, as well as all our friends at *La Compagnie des zAuteurs Lyonnais*, alias «la CAL».

4

This game is dedicated to Martin Tronchon.

© 2022 Blue Orange Edition. Lost Seas and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu



Règles

Lost Seas™



JOHAN BENVENUTO
& ALEXANDRE DROIT
MARINE JOURMARD

Matériel de jeu

- + 1 jeton Premier joueur (boussole)
- + 65 tuiles Exploration marine
- + 44 tuiles Expédition recto/verso

De nombreux récits relatent les terribles mystères des Mers Perdues : krakens gigantesques, maelstroms infernaux, serpents de mer géants, îles désertes et hostiles... Les épaves éventrées sont les seules reliques témoignant des tentatives d'expéditions passées. Armé de nouveaux instruments de navigation, tentez de préparer l'expédition la plus audacieuse et de la mener à bien. La cartographie de vos exploits nourrira les futures légendes à votre gloire.

But du jeu

Avoir le plus de points de victoire en plaçant judicieusement les tuiles Exploration marine.



Mise en place

✦ Mélangez les tuiles Expédition et distribuez-en 4 à chaque joueur. Chaque joueur choisit pour chaque tuile Expédition la face qu'il souhaite réaliser pour cette partie et place ses tuiles l'une après l'autre en ligne, dans l'ordre de son choix.

Puis, chaque joueur reçoit 4 nouvelles tuiles Expédition dont il choisit également les faces et les place en colonne afin que les 8 Expéditions soient placées autour de sa carte maritime virtuelle composée de 4 tuiles par 4. Le reste des tuiles Expédition est remis dans la boîte.

✦ Mélangez les tuiles Exploration marine, faites-en une pile face cachée, puis posez-la au centre de la table.

✦ Révélez les 5 premières tuiles Exploration marine que vous placez à côté de la pile faces visibles.



IMPORTANT : Chaque Expédition donne une consigne spécifique pour les 4 tuiles Exploration marine qui seront alignées en face. Si vous respectez cette consigne, vous marquez les points de victoire correspondant à cette Expédition en fin de partie. Chaque tuile Expédition est recto/verso, laissant systématiquement le choix au joueur entre une consigne assez facile permettant de marquer peu de points et une consigne plus difficile permettant de marquer davantage de points.



Déroulement du jeu

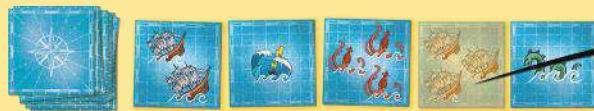
Tour de jeu :

Le dernier joueur à avoir pris la mer commence. Il prend le jeton Premier joueur. La partie se déroule ensuite dans le sens horaire. La structure d'un tour de jeu dépend du nombre de joueurs :

- ✦ À 4 joueurs, à son tour, chacun choisit une tuile.
- ✦ À 3 joueurs, le premier joueur choisit une tuile pour lui et en choisit une seconde qu'il range dans la boîte. Puis le deuxième joueur choisit une tuile et enfin c'est au troisième joueur de choisir la sienne.
- ✦ À 2 joueurs, le premier joueur choisit une tuile pour lui et en choisit une seconde qu'il range dans la boîte, puis le second joueur fait de même.

Une tuile Exploration marine choisie par un joueur doit être placée sur sa carte à l'intersection de la ligne d'une tuile Expédition et de la colonne d'une autre tuile Expédition. Cette nouvelle tuile Exploration marine doit être placée sur un emplacement libre. Une fois posée, elle ne pourra plus être déplacée. La 5^e tuile Exploration marine reste au centre de la table pour le tour de jeu suivant.

Révélez ensuite 4 nouvelles tuiles de la pioche et posez-les faces visibles auprès de la dernière tuile Exploration marine du tour précédent. Un nouveau tour peut commencer. Le dernier joueur du tour en cours devient le premier joueur du tour suivant.



fin du jeu

Lorsque tous les joueurs ont placé leur 16^e tuile Exploration marine, on procède au décompte des points de victoire. Chaque joueur marque des points pour chaque ligne et colonne de sa carte maritime lorsque la consigne de la tuile Expédition est respectée.

Si la consigne de la tuile Expédition n'est pas respectée, retirez cette dernière : vous ne marquez pas de point de victoire pour cette Expédition.

Exemple de décompte des points de victoire d'un joueur en fin de partie :

Ligne 1 : 7 Éléments marins identiques = 0 PV

Ligne 2 : un total de 5 Éléments marins = 11 PV

Ligne 3 : 1 PV par Maelstrom = 5 PV

Ligne 4 : 6 Éléments marins différents = 5 PV

Colonne 1 : majorité d'Épave = 4 PV

Colonne 2 : 2 Bancs de sable et 1 Épave = 6 PV

Colonne 3 : pas de Banc de sable, ni de Kraken ni de Rocher = 8 PV

Colonne 4 : pas de Kraken = 4 PV

Total = 43 PV

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a respecté le plus de tuiles Expédition et si l'égalité persiste, le vainqueur est celui qui a validé la tuile Expédition lui rapportant le plus de points.

En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.



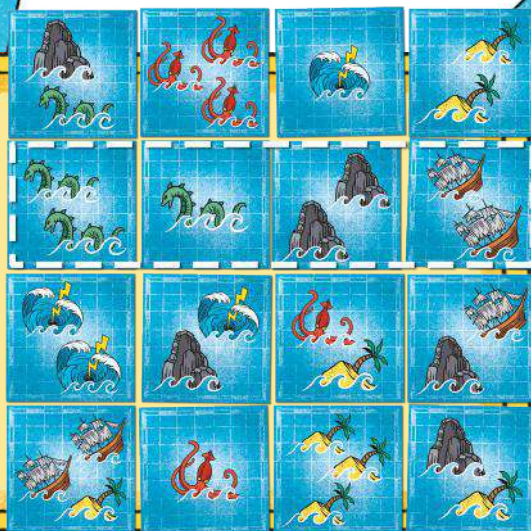
Mode "Jeune cartographe"

Pour faire jouer les plus petits, nous vous conseillons de jouer sans les tuiles Expédition.

✦ Placez 3 tuiles Exploration marine faces visibles et après le tour de chaque joueur, remplacez la tuile prise par une nouvelle de façon à ce que tous les joueurs aient toujours le choix parmi 3 tuiles.

✦ Comptez en fin de partie chaque colonne et chaque ligne indépendamment, à raison de 1 point de victoire par représentant de l'Élément marin majoritaire. En cas d'égalité sur plusieurs types d'Élément marin, comptez le type d'Élément marin de votre choix. Le joueur obtenant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Exemple : une ligne avec 3 Leviathans, 2 Rochers et 2 Épaves rapporte 3 points de victoire car l'Élément marin majoritaire est le Léviathan et il y en a 3.



Les Expéditions

6



Chacun des Élément marin illustrés doit être présent dans la ligne ou la colonne de l'Expédition un nombre de fois strictement identique au chiffre indiqué. D'autres Élément marin peuvent être présents, mais ils ne sont pas pris en compte.

13



L'Élément marin de votre choix doit être présent dans la ligne ou la colonne de l'Expédition un nombre de fois strictement égal au chiffre indiqué. D'autres Élément marin peuvent être présents, mais ils ne sont pas pris en compte.

11



Le nombre total d'Élément marin, tous types confondus, présents dans la ligne ou la colonne de l'Expédition doit être strictement égal au chiffre indiqué.

2



Le joueur remporte le nombre points de victoire indiqué pour chaque ensemble d'Élément marin présent dans la ligne ou la colonne de l'Expédition. Chaque ensemble ne doit pas nécessairement se trouver sur la même tuile.

5



Chaque Élément marin doit être présent au moins une fois dans la ligne ou la colonne de l'Expédition.

4



Cet Élément marin ne doit pas être présent dans la ligne ou la colonne de l'Expédition.

4



L'Élément marin illustré doit être présent en stricte majorité dans la ligne ou la colonne de l'Expédition.



Lost Seas™



**JOHAN BENVENUTO
& ALEXANDRE DROIT
MARINE JOURMARD**

Spielmaterial

- + 1 Startspielerstein (kompass)
- + 65 Entdeckerplättchen
- + 44 beidseitig bedruckte Expeditionsplättchen

Zahllose Geschichten ranken sich um die grausigen Geheimnisse der Verlorenen Meere: Legenden von gigantischen Kraken, höllischen Strudeln, riesigen Seeschlangen und verlassen, lebensfeindlichen Inseln. Nur die skelettartigen Schiffswracks zeugen von vergangenen, gescheiterten Expeditionen. Gewappnet mit den neuesten Navigationsgeräten bereitest du dich darauf vor, die gewagteste Expedition aller Zeiten zum Erfolg zu führen. Setz die Segel und erlange unermesslichen Ruhm – deine Seekarte wird neue Legenden erschaffen.

Ziel des Spiels

Erlange die meisten Siegpunkte, indem du deine Entdeckerplättchen optimal auslegst.

Aufbau

✦ Mischt die Expeditionsplättchen und gibt jedem Spieler 4 davon. Jeder Spieler wählt nun für jedes seiner Plättchen eine Seite aus, mit der er in dieser Partie spielen will und legt diese Plättchen in der gewünschten Reihenfolge nebeneinander aus.

Dann erhält jeder Spieler 4 weitere Expeditionsplättchen. Er wählt erneut die Seite, mit der er diese Partie bestreiten will und legt sie diesmal untereinander aus. Die 8 Expeditionsplättchen jedes Spielers bilden nun einen Rahmen um eine virtuelle Seekarte, die aus 4x4 Feldern besteht. Alle restlichen Expeditionsplättchen werden in die Schachtel zurückgelegt.

✦ Mischt die Entdeckerplättchen und legt sie als verdeckten Stapel in der Tischmitte aus.

✦ Deckt die obersten 5 Entdeckerplättchen auf und legt sie in einer Reihe neben den Stapel.



Aufbau des Spiels für 3 Spieler.

Spielablauf

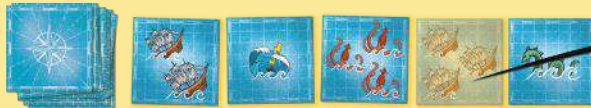
Spielrunde:

Derjenige von euch, der zuletzt zur See gefahren ist, nimmt sich den Startspielerstein und beginnt. Setzt das Spiel dann im Uhrzeigersinn fort. Wie eine Runde abläuft, hängt von der Anzahl der Spieler ab:

- ✦ In einer 4-Spieler-Partie wählt jeder Spieler reihum eines der ausliegenden Plättchen.
- ✦ In einer 3-Spieler-Partie wählt der erste Spieler ein Plättchen für sich selbst und ein weiteres, das er in die Schachtel zurücklegt. Dann wählen nacheinander der zweite und der dritte Spieler ihre Plättchen aus.
- ✦ In einer 2-Spieler-Partie wählt der erste Spieler ein Plättchen für sich selbst und ein weiteres, das er in die Schachtel zurücklegt. Der zweite Spieler macht es dann genauso.

Ein Spieler muss das von ihm ausgewählte Entdeckerplättchen auf seiner Seekarte auslegen – auf ein Feld, an dem sich eine Zeile und eine Spalte der ausliegenden Expeditionsplättchen kreuzen. Das neue Entdeckerplättchen muss an eine freie Stelle gelegt werden. Nach dem Auslegen darf es nicht mehr versetzt werden. Das 5. Entdeckerplättchen bleibt für die nächste Runde in der Tischmitte liegen.

Deckt dann 4 neue Plättchen vom Stapel auf und legt sie offen neben das letzte Plättchen der vorigen Runde. Der letzte Spieler der vorigen Runde wird der neue Startspieler. Eine neue Runde kann beginnen.



Ende des Spiels

Wenn alle Spieler ihr 16. Entdeckerplättchen auf ihrer Karte ausgelegt haben, werden die Siegpunkte errechnet. Jeder Spieler notiert die Siegpunkte, die er in jeder Zeile und in jeder Spalte seiner Seekarte erzielt hat, entsprechend den Bedingungen der Expeditionsplättchen. Wurden die Bedingungen der Expeditionsplättchen nicht erfüllt, entfernt ihr dieses Plättchen – für diese Expedition gibt es keine Siegpunkte.

Beispiel für die Schlusswertung eines Spielers beim Spielende:

- Zeile 1:** 7 identische Meer-Elemente = 0 Siegpunkte
- Zeile 2:** insgesamt 5 Meer-Elemente = 11 Siegpunkte
- Zeile 3:** 1 Siegpunkt pro Strudel = 5 Siegpunkte
- Zeile 4:** 6 unterschiedliche Meer-Elemente = 5 Siegpunkte
- Spalte 1:** Wracks in der Mehrzahl = 4 Siegpunkte
- Spalte 2:** 2 Sandbänke und 1 Wrack = 6 Siegpunkte
- Spalte 3:** Weder Sandbank noch Krake noch Riff = 8 Siegpunkte
- Spalte 4:** Keine Krake = 4 Siegpunkte
- Inshesamt = 43 Siegpunkte**

Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger.

Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige, der seine Punkte von den meisten Expeditionsplättchen erhalten hat.

Besteht weiter Gleichstand, siegt derjenige, der das Expeditionsplättchen mit den meisten Punkten gewertet hat. Herrscht dann noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

4/1 ✓	6/1 ✓	8/1 ✓	4/1 ✓
13/1 ✗	11/1 ✓	17/1 ✓	5/1 ✓
7=	5	7	6=
+	1	X	X
Ship	Ship	Island	Island
Ship	Ship	Island	Island
Ship	Ship	Island	Island
Ship	Ship	Island	Island

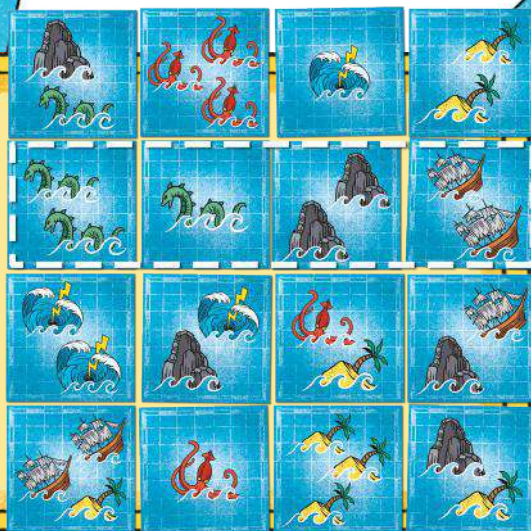
Modus „Junge Kartographen“

Um mit jüngeren Spielern zu spielen, empfehlen wir, auf die Expeditionsplättchen zu verzichten.

† Legt 3 Entdeckerplättchen offen aus. Nachdem ein Spieler ein Plättchen ausgewählt hat, füllt ihr die Auslage vom verdeckten Stapel auf. So hat jeder Spieler die Wahl zwischen drei Plättchen.

† Wertet bei Spielende jede Zeile und jede Spalte unabhängig voneinander. Vergibt 1 Siegpunkt für jedes Meer-Element, dessen Sorte in der Mehrzahl ist. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Beispiel: Eine Zeile mit 3 Seeungeheuern, 2 Riffen und 2 Wracks zählt 3 Siegpunkte, weil die Seeungeheuer in der Mehrzahl sind.



Die Expeditionen



Jedes der gezeigten Meer-Elemente muss genau so oft in der Zeile oder Spalte dieser Expedition vorkommen wie angezeigt. Andere Meer-Elemente dürfen vorkommen, werden aber nicht gezählt.



Das Meerelement deiner Wahl muss in der Zeile oder Spalte dieser Expedition exakt so oft vorkommen, wie die Zahl anzeigt. Andere Meer-Elemente dürfen vorkommen, werden aber nicht gezählt.



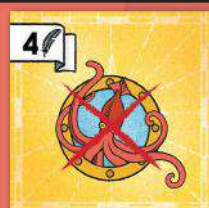
Die Gesamtzahl aller Meer-Elemente, alle Arten eingeschlossen, die in der Zeile oder Spalte vorkommen, muss genau der angezeigten Zahl entsprechen.



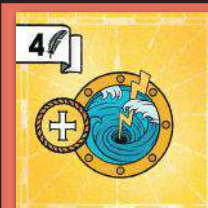
Der Spieler erhält die angegebenen Siegpunkte für jedes Set der gezeigten Meer-Elemente, das sich in dieser Zeile oder Spalte befindet. Die Sets müssen sich nicht auf denselben Plättchen befinden.



Jedes Meerelement muss mindestens einmal in der Zeile oder Spalte dieser Expedition vorkommen.



Dieses Meerelement darf nicht in der Zeile oder Spalte dieser Expedition vorkommen.



Das gezeigte Meerelement muss in der Zeile oder Spalte dieser Expedition in der Mehrzahl sein.



Regole

Lost Seas™



**JOHAN BENVENUTO
& ALEXANDRE DROIT**
MARINE JOURMARD

Contenuto

- + 1 gettone Primo giocatore (bussola)
- + 65 tessere Esplorazione marina
- + 44 tessere Spedizione fronte-retro

Terribili racconti circondano le misteriose e inesplorate profondità dei Mari Perduti (Lost Seas): giganteschi kraken, vortici infernali, enormi serpenti marini e pericolose isole deserte abbandonate. Solo i resti dei naufragi rimangono a testimoniare passati tentativi di spedizione. Ora tocca a te: armati dei più innovativi strumenti di navigazione e preparati a salpare per la tua spedizione più audace, con la consapevolezza che, se avrai successo, la gloria supererà anche il più ambizioso dei tuoi sogni e la tua mappa entrerà nella leggenda.

Scopo del gioco

Offenere il maggior numero di Punti Vittoria grazie al posizionamento strategico delle tessere Esplorazione marina.

Preparazione del gioco

- ✦ Mescolate insieme le tessere Spedizione e consegnatene 4 ad ogni giocatore. Per ognuna delle sue 4 tessere Spedizione, ogni giocatore sceglie quale obiettivo (lato) vuole realizzare per questa partita. Poi, posiziona le tessere in riga in un ordine a sua scelta. Ora, ogni giocatore riceve altre 4 nuove tessere Spedizione, sceglie allo stesso modo il lato e le mette in colonna, in modo che le 8 tessere Spedizione siano posizionate intorno alla propria mappa virtuale di 4 tessere per 4. Rimettete il resto delle tessere Spedizione nella scatola.
- ✦ Mescolate insieme le tessere Esplorazione marina e posizionatele in una pila al centro del tavolo a faccia in giù.
- ✦ Scoprite le prime 5 tessere Esplorazione marina e posizionatele vicino alla pila a faccia in su.



IMPORTANTE: ogni tessera Spedizione mostra uno specifico requisito per le 4 tessere Esplorazione marina che saranno allineate di fronte. Se soddisfatte questi requisiti, alla fine del gioco otterrete i Punti Vittoria corrispondenti a quella tessera Spedizione. Ogni tessera Spedizione ha un fronte e un retro e permette al giocatore di scegliere tra un requisito semplice, che fornisce pochi punti, oppure un requisito più difficile che fornisce più punti.



Esempio di preparazione del gioco con 3 giocatori.

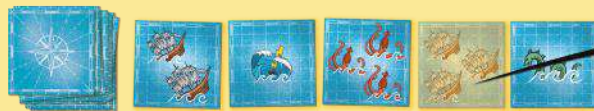
Svolgimento del gioco

Turno di gioco

L'ultimo giocatore ad aver viaggiato per mare prende il gettone Primo giocatore e gioca per primo. Poi, il gioco procede in senso orario. Il modo in cui un turno viene giocato dipende dal numero dei giocatori:

- ✦ se siete in 4 giocatori, ognuno sceglie una tessera;
- ✦ se siete in 3 giocatori, il primo giocatore sceglie una tessera per sé e poi ne sceglie un'altra da riporre nella scatola. Il secondo giocatore sceglie la sua tessera e il terzo sceglie la sua;
- ✦ se siete in 2 giocatori, il primo giocatore sceglie una tessera per sé e poi ne sceglie un'altra da riporre nella scatola. Il secondo giocatore fa lo stesso.

Quando un giocatore sceglie una tessera Esplorazione marina, deve posizionarla sulla sua mappa nell'intersezione della riga di una tessera Spedizione con la colonna di un'altra tessera Spedizione. Questa nuova tessera Esplorazione marina deve essere posizionata in uno spazio vuoto. Una volta posizionata sulla mappa, non può più essere spostata. La 5ª tessera Esplorazione marina rimane al centro del tavolo per il turno successivo. Scoprite 4 nuove tessere dalla pila e posizionatele vicino alla tessera Esplorazione marina rimasta dal turno precedente. Un nuovo turno può iniziare. L'ultimo giocatore ad aver giocato nel turno diventa il primo giocatore nel turno successivo.



fine del gioco

Quando tutti i giocatori hanno posizionato la loro 16ª tessera Esplorazione marina sulla propria mappa, procedete al calcolo del punteggio. Ogni giocatore segna i Punti Vittoria che ha vinto per ogni riga e colonna della propria mappa marittima seguendo i requisiti richiesti dalle tessere Spedizione.

Se il requisito della tessera Spedizione non è stato soddisfatto, rimuovete questa tessera; non ottenete alcun punto vittoria per questa tessera.

Esempio di punteggio di un giocatore a fine partita:

Riga 1: 7 Elementi marini identici = 0 PV

Riga 2: Elementi marini in totale = 11 PV

Riga 3: 1 PV per ogni Vortice = 5 PV

Riga 4: 6 Elementi marini diversi = 5 PV

Colonna 1: maggioranza di Naufragi = 4 PV

Colonna 2: 2 Banchi di sabbia e 1 Naufragio = 6 PV

Colonna 3: nessun Banco di sabbia, Kraken o Roccia = 8 PV

Colonna 4: nessun Kraken = 4 PV

Totale = 43 PV

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore. Nel caso di un pareggio, il vincitore è il giocatore che ha soddisfatto i requisiti di più tessere Spedizione. Se il pareggio persiste, il vincitore è il giocatore che ha soddisfatto i requisiti della tessera Spedizione che vale più punti. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori condividono la vittoria.



Modalità di gioco per giovani cartografi

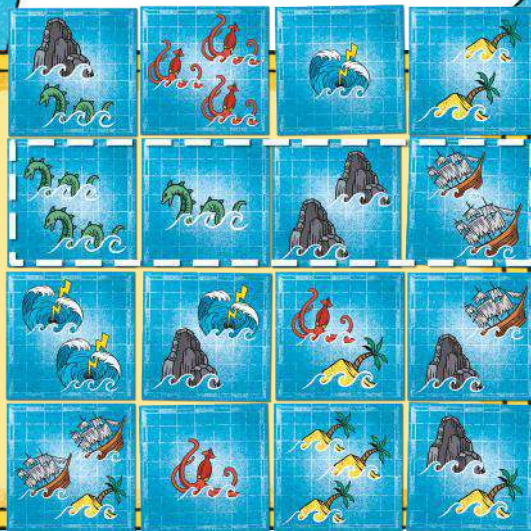
Se giocate con bambini piccoli, vi consigliamo di giocare senza tessere Spedizione.

✦ Posizionate 3 tessere Esplorazione marina a faccia in su sul tavolo e, dopo ogni turno di un giocatore, sostituite la tessera che è stata presa con una nuova. In questo modo, avrete sempre 3 tessere tra cui decidere.

✦ Alla fine del gioco, guardate ogni riga e ogni colonna individualmente e date 1 punto per ogni esemplare di Elemento Marino che è in maggioranza. Se c'è parità tra diversi tipi di Elemento marino, scegliete uno dei due per ottenere punti.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore.

Esempio: una riga con 3 Leviatani, 2 Rocce e 2 Naufragi vale 3 Punti Vittoria perché ci sono 3 Leviatani.



Le Spedizioni

6



Ognuno degli Elementi marini mostrato deve apparire nella riga o nella colonna di questa Spedizione tante volte quante mostrate dal numero. Altri Elementi marini, se presenti, ma non verranno contati.

13



L'Elemento marino di tua scelta deve apparire nella riga o nella colonna di questa Spedizione tante volte quante mostrate dal numero. Altri Elementi marini, se presenti, ma non verranno contati.

11



Il numero totale di Elementi marini, di qualsiasi tipo, nella riga o nella colonna di questa Spedizione deve essere dell'esatto numero mostrato.

2



Il giocatore vince i Punti Vittoria indicati per ogni gruppo di Elementi marini corrispondenti che si trovano nella riga o nella colonna di questa Spedizione. I gruppi non devono necessariamente trovarsi nella stessa tessera.

5



Ogni Elemento marino deve apparire almeno una volta nella riga o nella colonna di questa Spedizione.

4



L'Elemento marino sbarrato non deve essere presente nella riga o nella colonna di questa Spedizione.

4



L'Elemento marino mostrato deve essere in maggioranza nella riga o nella colonna di questa Spedizione.



Reglas



Lost Seas™



 **JOHAN BENVENUTO**
& **ALEXANDRE DROIT**
 **MARINE JOURMARD**

Contenido

- + 1 marcador de jugador inicial (brújula)
- + 65 fichas de exploración marítima
- + 44 fichas de expedición a doble cara

Se cuentan terribles historias acerca de las misteriosas e inexploradas profundidades de los mares perdidos. Abundan los rumores sobre krakens gigantes, remolinos infernales, inmensas serpientes marinas y hostiles islas desiertas donde solo los esqueletos de antiguos naufragios permanecen como testimonio de expediciones fallidas. Ha llegado el momento de coger vuestros instrumentos de navegación y embarcaros en vuestra expedición más ambiciosa hasta el momento. Si tenéis éxito, obtendréis una gloria más allá de vuestros sueños más locos y vuestro mapa se convertirá en el material del que nacen las leyendas.

Objetivo del juego

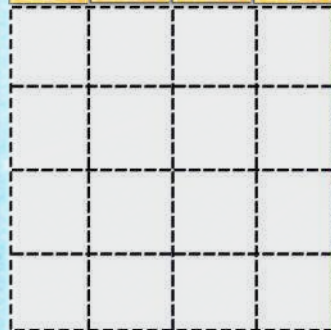
Ganar el máximo número de puntos de victoria colocando estratégicamente vuestras fichas de exploración marítima.

Preparación

✦ Mezclad las fichas de expedición y dad 4 a cada jugador. Cada jugador mira sus fichas y decide cuál de las caras de cada una quiere jugar en esta partida. Después las ordena como quiera formando una fila. A continuación, cada jugador recibe 4 nuevas fichas de expedición. Decide qué cara quiere jugar y las ordena como quiera formando una columna a la izquierda de la primera ficha de la fila. De esta manera, cada jugador coloca sus 8 fichas de expedición alrededor de un mapa imaginario formado por una cuadrícula de 4x4 fichas de lado. El resto de fichas de expedición se devuelven a la caja del juego.

✦ Mezclad ahora las fichas de exploración marítima y dejadlas formando una pila boca abajo en el centro de la mesa.

✦ Girad las 5 primeras fichas de exploración marítima y colocadlas formando una fila boca arriba al lado de la pila.



Ejemplo de preparación para 3 jugadores.

IMPORTANTE: cada ficha de expedición muestra un requisito específico que deben cumplir en conjunto las 4 fichas de exploración marítima que se coloquen alineadas con ella. Si la combinación final de fichas que hayas colocado al final del juego lo cumple, ganas los puntos de victoria correspondientes a esta expedición al final de la partida. Cada ficha de expedición tiene dos caras y da a los jugadores la posibilidad de escoger entre un requisito más fácil de cumplir que da pocos puntos o uno más difícil que da muchos más.

Cómo se juega

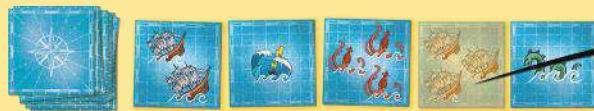
Turnos:

El último jugador que haya ido al mar juega primero y coge el marcador de primer jugador. Después, el turno pasa hacia la izquierda. La forma en que se juega una ronda depende del número de jugadores:

- ✦ En partidas con 4 jugadores, cada jugador escoge una ficha.
- ✦ En partidas con 3 jugadores, el primer jugador escoge una ficha para él y después escoge una segunda que devuelve a la caja. El segundo jugador escoge después y tras él lo hace el tercero.
- ✦ En partidas con 2 jugadores, el primer jugador escoge una ficha para él y luego devuelve otra a la caja. Después, el segundo jugador hace lo mismo.

Una vez escogidas las fichas, cada jugador debe colocar la suya en su mapa justo en el espacio formado por la intersección entre una fila y una columna. Las fichas deben colocarse siempre en un espacio vacío. Una vez se ha colocado una ficha en el mapa, no puede moverse. La ficha de exploración marítima que nadie escogió se queda en la mesa para la próxima ronda.

Para empezar una nueva ronda se giran 4 nuevas fichas de la pila y se colocan al lado de la ficha de exploración sobrante de la ronda anterior. El último jugador de la ronda anterior pasa a ser el primero en la nueva ronda.



fin del juego

Cuando todos los jugadores han colocado 16 fichas de exploración marítima en sus mapas, se cuentan los puntos. Cada jugador gana puntos de victoria por cada fila y cada columna en la que las fichas colocadas cumplan el requisito marcado por la ficha de expedición correspondiente.

Si hay alguna ficha de expedición cuyo requisito no se cumple con las fichas de exploración colocadas ante ella, se retira del mapa y no se gana ningún punto de victoria por esa ficha.

Ejemplo de puntuación de un jugador al final del juego:

Fila 1: 7 elementos marinos iguales = 0 PV

Fila 2: 5 elementos marinos = 11 PV

Fila 3: 1 PV (punto de victoria) por cada remolino = 5 PV

Fila 4: 6 elementos marinos diferentes = 5 PV

Columna 1: mayoría de naufragios = 4 PV

Columna 2: 2 bancos de arena y 1 naufragio = 6 PV

Columna 3: ningún banco de arena, kraken o arrecifes = 8 PV

Columna 4: ningún kraken = 4 PV

Total = 43 PV



El jugador que haya obtenido más puntos de victoria gana la partida. En caso de empate, gana el jugador que haya cumplido los requisitos de más fichas de expedición. Si se mantiene el empate, gana el jugador que ha puntuado la ficha de expedición con más puntos. Si aun así persiste el empate, los jugadores implicados comparten la victoria.

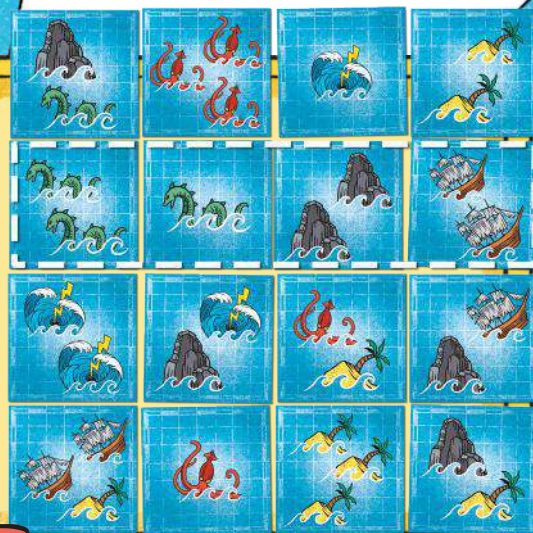
Modo de juego para jóvenes marineros

Para jugar con niños, se recomienda jugar de la siguiente manera sin utilizar las fichas de expedición:

✦ Se colocan 3 fichas de exploración boca arriba en la mesa y después del turno de cada jugador se pone una nueva sustituyendo a la que ha sido escogida. De esta manera, los jugadores siempre tienen 3 fichas para escoger entre ellas.

✦ Al final del juego, se mira cada fila y cada columna individualmente y se da un punto por cada elemento marino que tiene mayoría en ella. Si hay el mismo número de más de un elemento, se escoge cuál de ellos se quiere contar. El jugador con más puntos de victoria una vez contadas sus filas y columnas, será el ganador.

Ejemplo: una fila con 3 leviatanes, 2 arrecifes y 2 naufragios da 3 puntos de victoria, pues los 3 leviatanes son el grupo más numeroso.



Expediciones

6/1



Cada uno de los elementos marinos mostrados debe aparecer en la fila o columna de esta expedición tantas veces como el número que lo acompaña. Puede haber otros elementos marinos, pero no se tendrán en cuenta.

13/1



Un elemento marino a tu elección debe aparecer en la fila o columna de esta expedición exactamente el número de veces indicado. Puede haber otros elementos marinos, pero no se tendrán en cuenta.

11/1



El número total de elementos marinos, sin importar el tipo de cada uno, debe ser exactamente el mismo que el número indicado.

2/1



El jugador gana los puntos de victoria indicados por cada grupo formado por los elementos marinos mostrados que se encuentre en una fila o columna de esta expedición. Los grupos no tienen por qué estar en la misma ficha obligatoriamente.

5/1



Cada elemento marino del juego debe aparecer como mínimo una vez en la fila o columna de esta expedición.

4/1



El elemento marino tachado no debe aparecer en la fila o columna de esta expedición.

4/1



El elemento marino indicado debe ser el mayoritario en la fila o columna de esta expedición.

Los autores quieren dar las gracias al equipo de Blue Orange por su amabilidad así como a todos nuestros amigos de La Compagnie des zAuteurs Lyonnais, alias «la CAL». Este juego está dedicado a Martin Tronchon.

© 2022 Blue Orange Edition. Lost Seas y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido bajo licencia por Blue Orange, 97 impasse Jena Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu



Lost Seas™



**JOHAN BENVENUTO
& ALEXANDRE DROIT
MARINE JOURMARD**

Material de jogo

- + 1 Ficha de Primeiro Jogador (bússola)
- + 65 fichas Exploração Marítima
- + 44 fichas Expedição de dupla face

Várias histórias relatam os terríveis mistérios que assolam as profundezas nunca antes exploradas dos Mares Perdidos. Há rumores sobre a existência de krakens gigantes, redemoinhos infernais, serpentes marinhas colossais e ilhas desertas hostis em abundância. Apenas os navios naufragados permanecem como testemunha das expedições anteriores que fracassaram. Está na hora de te munires com os equipamentos de navegação mais modernos e içares as velas em rumo à expedição mais audaz da tua vida, sabendo que se sucederes, a glória que alcançaras irá para além dos teus sonhos para não falar que o teu mapa será lendário.

Objetivo do jogo

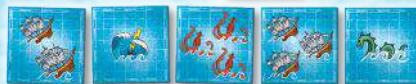
Ganha o maior número de pontos Vitória ao colocares estrategicamente as tuas fichas de Exploração Marítima.

Preparação de jogo

✦ Baralha todas as fichas Expedição e entrega 4 a cada jogador. Por cada ficha entregue, cada jogador escolhe qual a face com que quer jogar durante a ronda e coloca-as na ordem que quiser em fila. Cada jogador depois recebe mais 4 fichas Expedição. Os jogadores escolhem novamente as faces com que querem jogar e colocam-nas numa coluna de modo a que as suas 8 fichas Expedição estejam colocadas à volta do seu mapa marítimo virtual à escala 4 x 4. As restantes fichas Expedição são colocadas de volta na caixa.

✦ Baralha as fichas Exploração Marítima e coloca-as numa pilha ao centro da mesa com a face virada para baixo.

✦ Vira as primeiras 5 fichas Exploração Marítima e coloca-as ao lado da pilha com a face virada para cima.



Exemplo de preparação de jogo para 3 jogadores.

Como jogar

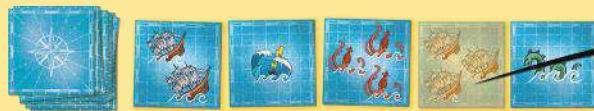
Rondas:

O último jogador a ter estado no mar é o primeiro a jogar e recebe a ficha de Primeiro Jogador. O jogo continua depois no sentido dos ponteiros do relógio. A forma como uma ronda é jogada depende do número de jogadores:

- ✦ Num jogo com 4 jogadores cada jogador escolhe uma ficha.
- ✦ Num jogo com 3 jogadores o primeiro jogador escolhe uma ficha para si e depois escolhe uma segunda ficha para colocar de volta na caixa de jogo. O segundo jogador escolhe a sua ficha e em seguida escolhe o terceiro jogador.
- ✦ Num jogo com 2 jogadores o primeiro jogador escolhe uma ficha para si e uma ficha para ser colocada de volta na caixa. O segundo jogador faz exatamente o mesmo.

Uma ficha Exploração Marítima escolhida por um jogador deve ser colocada no seu mapa no cruzamento da fila de uma ficha Expedição com a coluna de outra ficha Expedição. Esta nova ficha Exploração Marítima deve ser colocada num espaço vazio. Assim que tiver sido colocada no mapa já não pode ser movida. A 5ª ficha Exploração Marítima permanece no centro da mesa até à próxima ronda.

Vira 4 fichas novas da pilha e coloca-as, com a face virada para cima, ao lado da última ficha Exploração Marítima que foi jogada na ronda anterior. Uma nova ronda pode começar. O último jogador da ronda de jogo em curso, será o primeiro jogador da próxima ronda.



fim do jogo

Quando todos os jogadores tiverem colocado a sua 16ª ficha Exploração Marítima no seu mapa já podem começar a contagem de pontos. Cada jogador anota os seus pontos Vitória, recebidos de cada fila e coluna do seu mapa marítimo que cumpre os requisitos pedidos pela ficha Exploração Marítima.

Se os requisitos da ficha Expedição Marítima não forem cumpridos, remove a ficha. Não podes receber pontos por esta ficha.

Exemplo de contagem de pontos de um jogador no final do jogo:

Fila 1: 7 Elementos Marinhos idênticos = 0 pontos Vitória

Fila 2: 5 Elementos Marinhos no total = 11 pontos Vitória

Fila 3: 1 ponto Vitória por Redemoinho = 5 pontos Vitória

Fila 4: 6 Elementos Marinhos diferentes = 5 pontos Vitória

Coluna 1: Naufrágios na maioria das fichas = 4 pontos Vitória

Coluna 2: 2 Bancos de areia e 1 Naufrágio = 6 pontos Vitória

Coluna 3: O Bancos de areia, Krakens ou Rochedos = 8 pontos Vitória

Coluna 4: O Krakens = 4 pontos Vitória

Total = 43 pontos Vitória



O jogador que tiver mais pontos Vitória é o vencedor. Em caso de empate, o vencedor é o jogador que tiver cumprido os requisitos de mais fichas Exploração Marítima. Se mesmo assim o empate persistir, o vencedor é o jogador que tiver cumprido os requisitos das fichas Exploração Marítima que rendem mais pontos. Em último caso, se o empate continuar os jogadores partilham a vitória.

Modo de jogo “Jovem Cartógrafo”

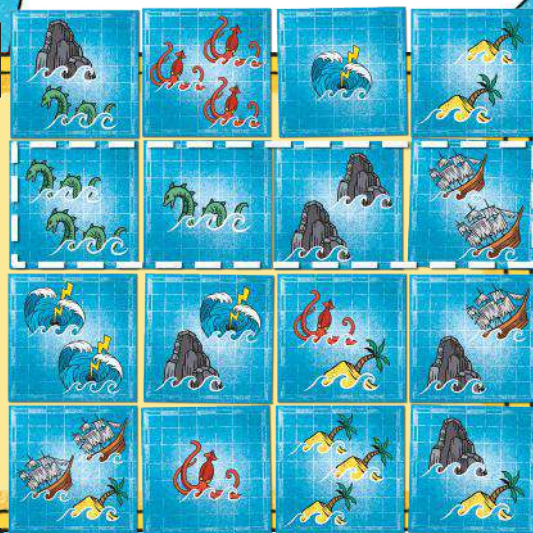
Quando se jogar com crianças mais novas, é recomendado jogar sem fichas Exploração Marítima.

✦ Coloca 3 fichas Exploração Marítima com a face visível em cima da mesa e depois do turno de cada jogador, substitui a ficha que foi retirada por uma nova. Desta forma os jogadores terão sempre 3 fichas à escolha.

✦ No final do jogo observa cada coluna e cada linha de forma individual e entrega 1 ponto por cada exemplo de Elemento Marinho que estiver em maioria. Se houver um empate entre vários tipos de Elementos Marinhos, escolhe um desses elementos para contar.

O jogador que tiver mais pontos Vitória é o vencedor.

Exemplo: uma fila com 3 Leviatãs, 2 Rochedos e 2 Naufrágios rende 3 pontos Vitória pois a maioria são os Leviatãs e estes rendem 3 pontos.



Expedições

6/



Cada um dos Elementos Marinhos ilustrados deve estar na fila ou coluna desta Expedição exatamente o número de vezes evidenciado. Outros Elementos Marinhos podem constar na Expedição mas não serão contados.

13/



O Elemento Marinho da tua escolha deve estar na fila ou coluna desta Expedição exatamente o número de vezes ilustrado. Outros Elementos Marinhos podem constar na Expedição mas não serão contados.

11/



O número total de Elementos Marinhos de qualquer variedade, na fila ou coluna desta Expedição deve ser exatamente igual ao ilustrado.

2/



O jogador recebe os pontos Vitória indicados por cada conjunto correspondente de Elementos Marinhos encontrados na fila ou coluna desta Expedição. Os conjuntos não têm necessariamente de estar na mesma ficha.

5/



Cada Elemento Marinho deve aparecer no mínimo uma vez na fila ou coluna desta Expedição.

4/



O Elemento Marinho que está com uma cruz não pode estar presente na fila ou coluna desta Expedição.

4/



O Elemento Marinho ilustrado deve constar na maioria de filas ou colunas desta Expedição.

Os autores gostariam de agradecer à amável equipa da Blue Orange, assim como todos os seus amigos na La Compagnie des zAuteurs Lyonnais, ou “CAL”. Este jogo é dedicado a Martin Tronchon.

© 2022 Blue Orange Edition. Lost Seas e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França. Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. www.blueorangegames.eu



Spelregels



Lost Seas™



 **JOHAN BENVENUTO**
& **ALEXANDRE DROIT**
 **MARINE JOURMARD**

Speelmateriaal

- + 1 startspelerfiche (kompas)
- + 65 zeezegels
- + 44 dubbelzijdige expeditiezegels

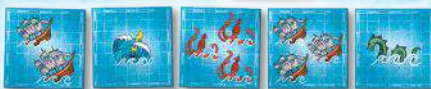
Er doen verschrikkelijke verhalen de ronde over de mysterieuze, nooit eerder verkende diepten van de Verloren Zeeën. Er wordt onder meer gesproken over reusachtige krakens, allesverwoestende draaikolken, gigantische zeemonsters en onherbergzame eilanden. De enige getuigen van eerdere expedities zijn gezonken scheepswrakken. Nu is het aan jou! Uitgerust met de nieuwste navigatie-instrumenten begin je aan de gevaarlijkste expeditie ooit. Als je slaagt, staat je eeuwige roem te wachten en wordt jouw zeekaart de bron van nieuwe legenden.

Doel van het spel

De speler die de meeste overwinningpunten haalt door de zeezegels strategisch te plaatsen, wint het spel.

Voorbereiding

- ✦ Schud de expeditietegels en geef iedere speler er 4. Iedere speler kiest voor elke tegel met welke zijde hij dit spel wil spelen en legt de tegels in een rij naast elkaar, in een volgorde naar keuze. Iedere speler krijgt dan opnieuw 4 expeditietegels en kiest met welke zijde hij wil spelen. Hij legt die 4 tegels in een kolom onder elkaar, in een volgorde naar keuze. De 8 expeditietegels bakenen dan een virtuele zeekaart van 4 x 4 vakjes af. Doe de rest van de expeditietegels terug in de doos.
- ✦ Schud de zeetegels en leg ze als een gedekte trekstapel in het midden van de tafel.
- ✦ Draai de bovenste 5 zeetegels om en leg ze open naast de trekstapel.



Voorbeeld van de voorbereiding voor 3 spelers.

Spelverloop

Spelbeurt:

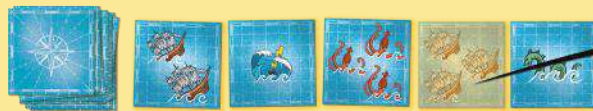
De speler die als laatste op zee was, wordt startspeler. Hij neemt het startspelerfiche. Te beginnen met de startspeler en dan met de klok mee, voeren de spelers hun spelbeurt uit. Die hangt af van het aantal spelers.

- ✦ Bij 4 spelers kiest iedere speler 1 zeetegel.
- ✦ Bij 3 spelers kiest de startspeler een zeetegel voor zichzelf en daarna doet hij een tegel terug in de doos. De tweede en derde speler kiezen een tegel voor zichzelf.
- ✦ Bij 2 spelers kiest de startspeler een zeetegel voor zichzelf en daarna doet hij een tegel terug in de doos. De andere speler doet hetzelfde.

De speler legt de door hem gekozen zeetegel op een leeg vakje op zijn zeekaart, in een rij van een expeditietegel en de kolom van een andere expeditietegel. Zodra een zeetegel op de kaart ligt, mag de speler de tegel niet meer verplaatsen.

De 5de zeetegel blijft in het midden van de tafel liggen voor de volgende ronde.

Draai 4 nieuwe zeetegels open van de trekstapel en leg ze naast de overgebleven zeetegel van de vorige ronde. Een nieuwe ronde begint. De speler die als laatste aan de beurt was in de vorige ronde, wordt startspeler in deze ronde.



Einde van het spel

Als alle spelers 16 zeetegels op hun zeekaart hebben gelegd, eindigt het spel en berekenen de spelers hun eindscore.

Iedere speler telt hoeveel overwinningpunten (OP) hij voor elke rij en kolom op zijn zeekaart krijgt door te controleren of hij voldoet aan de vereiste van de expeditie.

Als hij niet voldoet aan de vereiste, verwijdert hij de expeditietegel en krijgt hij geen punten voor die tegel.

Voorbeeld van de puntentelling:

Rij 1: 7 identieke zee-elementen = 0 OP

Rij 2: precies 5 zee-elementen = 11 OP

Rij 3: 1 overwinningpunt/draaikolk = 5 OP

Rij 4: 6 verschillende zee-elementen = 5 OP

Kolom 1: scheepswrakken zijn in de meerderheid = 4 OP

Kolom 2: 2 eilanden en 1 scheepswrak = 6 OP

Kolom 3: geen eiland, kraken of rots = 8 OP

Kolom 4: geen kraken = 4 OP

Totaal = 43 OP

De speler met de meeste overwinningpunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die voldoet aan de vereisten van de meeste expedities.

Is het dan nog gelijk, dan wint de speler die voldoet aan de vereiste van de expeditie die de meeste punten waard is. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.



Variant: Jonge cartograaf

Met jonge kinderen kun je het spel zonder expeditietegels spelen.

✦ Leg 3 zeetegels open op de tafel en vervang na de spelbeurt van iedere speler de gekozen zeetegel door een nieuwe tegel. Zo kan iedere speler telkens kiezen uit 3 zeetegels.

✦ Tel aan het einde van het spel in elke kolom en elke rij het aantal zee-elementen van elke soort. Je krijgt 1 punt voor elk exemplaar van de soort die in de meerderheid is. Heb je van meerdere soorten evenveel exemplaren in 1 rij of kolom, dan kies je 1 soort.

De speler met de meeste overwinningpunten wint het spel.

Voorbeeld: een rij met 3 zeemonsters, 2 rotsen en 2 scheepswrakken levert 3 overwinningpunten op omdat de zeemonsters in de meerderheid zijn en er 3 exemplaren zijn.



Expedities

6/



Van de op de expeditietegel getoonde zee-elementen moeten precies zoveel exemplaren in de rij of kolom van deze expeditie aanwezig zijn als op de tegel staat. Er mogen andere zee-elementen aanwezig zijn, maar die tellen niet mee.

13/



Een willekeurig zee-element moet precies zo vaak voorkomen in de rij of kolom van deze expeditie als op de tegel staat. Er mogen andere zee-elementen aanwezig zijn, maar die tellen niet mee.

11/



Er moeten precies zoveel zee-elementen in de rij of kolom van deze expeditie aanwezig zijn als op de tegel staat. Verschillende soorten zee-elementen mogen worden gecombineerd.

2/



De speler krijgt het opgegeven aantal overwinningpunten per combinatie van de afgebeelde zee-elementen in de rij of kolom van deze expeditie. De combinaties hoeven niet op dezelfde zeetegel te staan.

5/



Alle zee-elementen moeten minstens 1 keer voorkomen in de rij of kolom van deze expeditie.

4/



Het doorgekruiste zee-element mag niet voorkomen in de rij of kolom van deze expeditie.

4/



Het afgebeelde zee-element moet de meerderheid vormen in de rij of kolom van deze expeditie.

De auteurs bedanken het sympathieke team van Blue Orange, daarnaast bedanken ze hun vrienden van *La Compagnie des z'Auteurs Lyonnais*, alias 'la CAL'. Dit spel is opgedragen aan Martin Tronchon.

© 2022 Blue Orange Edition. Lost Seas en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Gepubliceerd en verdeeld door Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu



Lost Seas™



**ЙОХАН БЕНВЕНУТО
И АЛЕКСАНДР ДРУА**
МАРИН ЖУМАР

Компоненты игры

- + 1 жетон первого игрока (компас)
- + 65 карточек для Морского исследования
- + 44 двусторонние карточки Экспедиции

Разные истории рассказывают о страшных тайнах Затерянных морей: гигантских кракенах, чудовищных водоворотах, огромных морских змеях, пустынных и опасных островах... Лишь обломки кораблекрушений свидетельствуют о попытках, предпринятых в прошлом экспедиций. С помощью новых навигационных инструментов попробуйте подготовиться к самой смелой экспедиции и совершите её. Карты ваших подвигов вдохновят на новые легенды в вашу честь.

Цель игры

Получить больше всех победных очков с помощью правильно располагаемых карточек Морского исследования.



Расклад

✦ Перемешайте карты Экспедиции и раздайте по 4 карты каждому игроку. Игрок выбирает для каждой карты Экспедиции сторону, с которой он хочет ходить в этой части и кладёт свои карты в ряд одну за другой в выбранном им порядке. Затем каждый игрок выбирает 4 новые карты Экспедиции с выбранными сторонами и кладёт их вертикально в колонку, чтобы 8 Экспедиций были расположены с двух сторон его виртуальной морской карты по вертикали и горизонтали: 4 на 4. Остальные карты Экспедиции складываются в коробку.

✦ Перемешайте карты, затем сложите их вместе рубашкой вверх и положите в центр стола.

✦ Возьмите 5 первых карт Морского исследования и положите рядом с колодой лицевой стороной вверх.



Пример раскладки для трёх игроков.

Ход игры

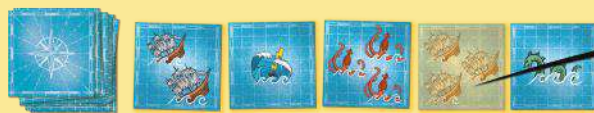
Туры:

Последний игрок, который вытянет море, начинает. Он берет жетон первого игрока.

Далее разыгрывается партия по часовой стрелке. Структура игры зависит от количества игроков:

- ✦ 4 игрока по очереди выбирают, каждый, свою карту.
- ✦ Если играют 3 игрока, то первый берёт две карты: одну оставляет себе, вторую кладёт в коробку. Затем второй игрок выбирает карту, и, наконец, приходит черед третьего выбрать свою.
- ✦ Если играют 2 игрока, то первый берёт две карты: одну оставляет себе, вторую кладёт в коробку, затем второй игрок делает то же самое.

Выбранную игроком карту Морского исследования нужно расположить в клетке на пересечении ряда одной карты Экспедиции и колонки другой карты Экспедиции. Эта новая карта Морского исследования должна быть расположена на свободном месте. После этого её нельзя перемещать. Пятая карта Морского исследования остается в центре стола для следующего тура игры. Возьмите затем 4 новых карты и положите их лицевой стороной вверх рядом с последней картой Морского исследования предыдущего тура. Можно начинать новый тур. Последний игрок текущего тура становится первым игроком следующего тура.



Конец игры

Когда все игроки положили свою 16-ю карту Морского исследования, можно переходить к подсчёту победных очков.

Каждый игрок отмечает очки для каждого ряда и колонки своей морской карты, если задание карты Экспедиции выполнено.

Если задание карты Экспедиции не выполнено, удалите эту карту: вам не начисляется победное очко за эту Экспедицию.

Пример подсчёта победных очков (ПО) одного игрока в конце партии:

Ряд 1: 7 одинаковых морских элементов = 0 ПО

Ряд 2: 5 одинаковых морских элементов = 11 ПО

Ряд 3: 1 ПО за 1 водоворот = 5 ПО

Ряд 4: 6 разных морских элементов = 5 ПО

Колонка 1: большинство обломков = 4 ПО

Колонка 2: 2 песчаных мели и 1 обломок = 6 ПО

Колонка 3: нет песчаной мели, нет кракена, нет скалы = 8 ПО

Колонка 4: нет кракена = 4 ПО

Всего = 43 ПО

Игрок с самым большим количеством очков объявляется победителем. В случае ничьи

победителем становится игрок, который выполнил большее количество заданных карт Экспедиции, и если получается по-прежнему ничья, победителем становится игрок, который выполнил задание экспедиции, принесшее ему большее количество очков. Если по-прежнему остаётся ничья, игроки разделяют победу.



Режим «Юный картограф»

Для игры с самыми юными игроками мы рекомендуем играть без карт Экспедиция.

✦ Расположите 3 карты Морского исследования лицевой стороной вверх, и после хода каждого игрока, заменяйте карту новой так, чтобы у всех игроков всегда был выбор между 3 картами.

✦ 1 победное очко за представителя доминирующего морского элемента. В случае ничьи для нескольких типов морского элемента, посчитайте тип морского элемента на ваш выбор. Игрок с самым большим количеством победных очков объявляется победителем.

Например: ряд с тремя Левиафанами, двумя скалами и двумя обломками даёт 3 победных очка, так как доминирующим морским элементом является Левиафан, а их три.



Экспедиции

6/1



Каждый из нарисованных морских элементов должен находиться в ряду или в колонке Экспедиции ровно то количество раз, которое указано цифрой. Там могут находиться другие морские элементы, но они не учитываются.

13/1



Выбранный вами морской элемент должен находиться на линии или в колонке Экспедиции ровно то количество раз, которое указано цифрой. Там могут находиться другие морские элементы, но они не учитываются.

11/1



Общее число морских элементов, всех типов в ряду или в колонке Экспедиции должно точно соответствовать указанной цифре.

2/1



Игрок получает то количество победных очков, которое указано для каждого набора морских элементов в ряду или в колонке Экспедиции. Каждый набор не обязательно должен быть на одной карте.

5/1



Каждый морской элемент должен минимум один раз находиться в ряду или в колонке Экспедиции.

4/1



Этот элемент не должен находиться на линии или в колонке Экспедиции.

4/1



Изображенный морской элемент должен быть доминирующим морским элементом в ряду или в колонке Экспедиции.