



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 verlassenem, 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 gebt 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.

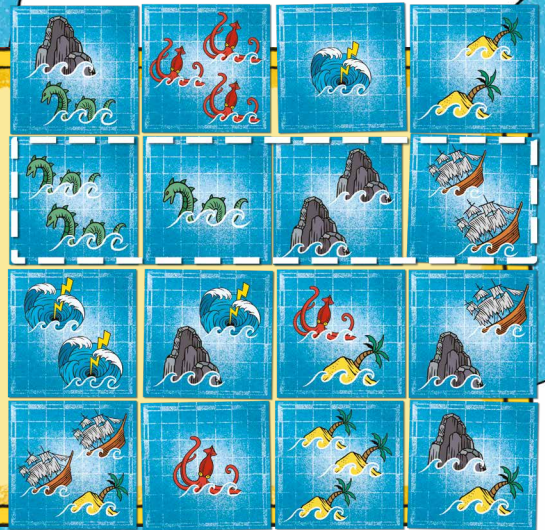


Modus „Junge Kartographen“

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. Vergebt 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

6/1

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.

13/7

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.

11/5

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

2/1

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.

5/6

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

4/1

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

4/1

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