



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

Ottenere 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.



Esempio di preparazione del gioco con 3 giocatori.

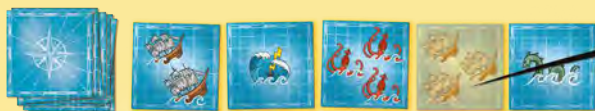
Svolgimento del gioco

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.



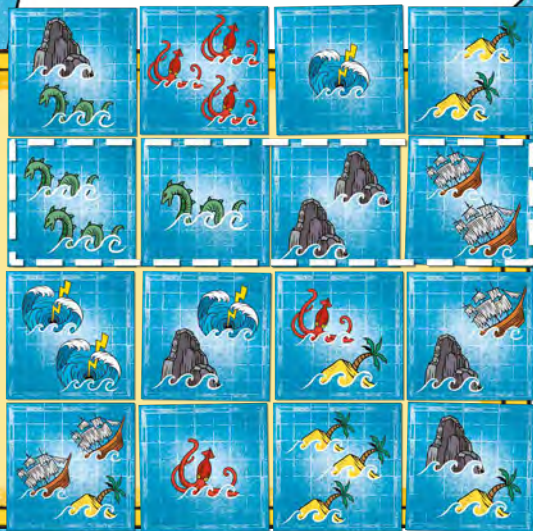
Modalità di gioco per giovani cartografi

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.



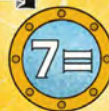
Le Spedizioni

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.