



Spelregels

Lost Seas™



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

Speelmateriaal

- + 1 startspelerfiche (kompas)
- + 65 zeetegels
- + 44 dubbelzijdige expeditietegels

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! Uiterust met de nieuwste navigatie-instrumenten begin je aan de gevaarlijkste expeditie ooit.

Als je slaagt, staat je eeuwige roem te wachten en wordt jouw zeehaart de bron van nieuwe legenden.

Doel van het spel

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

Vorbereiding

✦ 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.

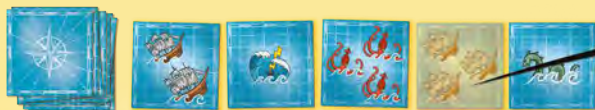
✦ Bij 3 spelers kiest de startspeler een zeetegel voor zichzelf en daarna doet hij een tegel terug in de doos. De tweede en derde speler kiezen een tegel voor zichzelf.

✦ 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 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 doorkruiste 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