



Regras

# 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 gigantescos, 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.

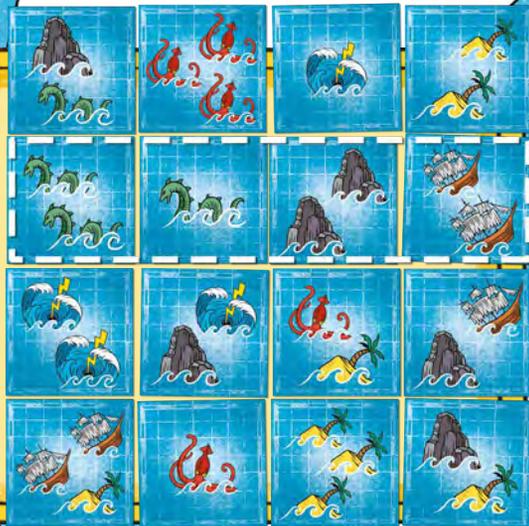
# Modo de jogo “Jovem Cartógrafo”

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



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.



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.



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



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.



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



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



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