



Правила

Lost Seas™



ИОХАН 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:

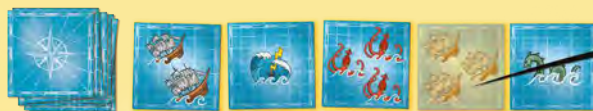
Последний игрок, который вытянет море, начинает. Он берет жетон первого игрока.

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 выбирать 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 заданий 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.



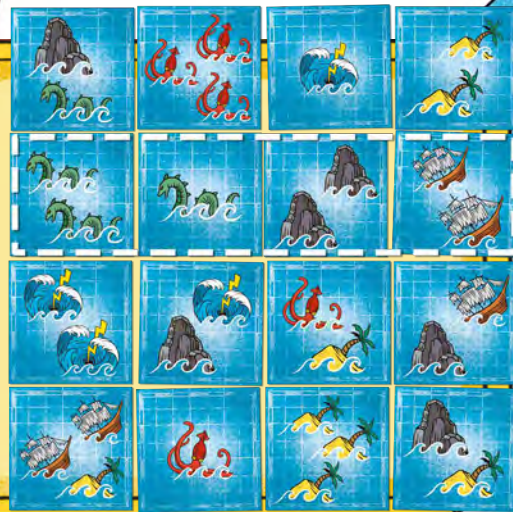
Режим «Юный картограф»

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



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



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



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

2



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



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

4



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

4



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