

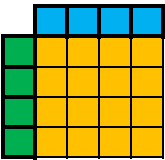
## Lost Seas - KSR

Im Spiel: 65 Entdecker-Plättchen, 44 beidseitig bedruckte Expeditions-Plättchen (je 1 bis 13 SP)\*.

### Aufbau:

1) Mischt die Expeditions-Plättchen und gibt jedem Spieler 4 davon.  
Jeder sucht sich jeweils eine der beiden Seiten seiner Plättchen aus.  
Dann legt er die 4 Plättchen in von ihm gewünschter Reihenfolge als **ZEILE** aus.

2) Dann erhält jeder Spieler 4 weitere Plättchen.  
Jeder sucht sich wieder jeweils eine der beiden Seiten seiner Plättchen aus.  
Dann legt er die 4 Plättchen in von ihm gewünschter Reihenfolge als **SPALTE** aus.

3)  Nun umschliessen die 8 Plättchen ein **4x4-Raster**, auf dem die Entdecker-Plättchen im Spielverlauf platziert werden.

4) Deckt von den gemischten (verdeckten) Entdecker-Plättchen 5 auf.  
Jedes Plättchen enthält 1 - 3 gleiche / unterschiedliche Elemente:  
*Riff, Krake, Strudel, Sandbank, Schiffswrack, Seeschlange*

### Ablauf:

- Der gewählte Startspieler erhält den Startspieler-Stein. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.  
**Nun werden Entdecker-Plättchen ausgesucht, je Spieler genau 1.**  
Partie zu VIERT: Jeder Spieler wählt reihum 1 ausliegendes Plättchen.  
Partie zu DRITT: Der Startspieler wählt 1 Plättchen für sich, 1 weiteres gibt er aus dem Spiel.  
Der zweite und dritte Spieler wählt reihum 1 ausliegendes Plättchen.  
Partie zu ZWEIT: Der Startspieler wählt 1 Plättchen für sich, 1 weiteres gibt er aus dem Spiel.  
Das macht der zweite Spieler ebenso.  
IMMER: Das 5. Entdecker-Plättchen bleibt in der Tischmitte liegen.

1) Man LEGT das gewählte Entdecker-Plättchen auf seiner Seekarte irgendwo auf ein freies Feld.  
Dabei hat man die 8 Expeditions-Plättchen im Fokus, die je bestimmte Aufgaben zeigen, die aus allen Entdeckungs-Plättchen der jeweiligen angrenzenden Zeile bzw. Spalte erfüllt werden müssen, um die angegebenen Punkte zu erhalten.  
Was einmal auf der Seekarte platziert wurde, kann nicht mehr versetzt werden.

2) Haben alle Spieler Schritt 1 ausgeführt:

Es werden 4 neue Entdecker-Plättchen aufgedeckt, womit es wieder 5 Plättchen gibt.

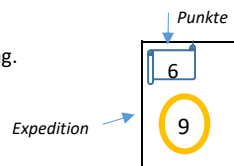
3) Der letzte Spieler in der zuvor beendeten Runde wird Startspieler und die neue Runde beginnt.

### Spielende:

- Wenn alle Spieler ihre Seekarte komplett gefüllt haben, erfolgt die Auswertung.  
Jeder Spieler notiert die Punkte, die er in jeder Zeile und Spalte erzielt hat.

Es gibt also jeweils 8 mögliche Expeditions-Wertungen je Spieler.  
Wer die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt die Partie.

*Patt: Derjenige Beteiligte siegt, der mehr Expeditions-Plättchen erfolgreich werten konnte.*  
*Weiter Patt: Es gewinnt von den Beteiligten, wer das Expeditions-Plättchen mit den meisten Punkten werten konnte.*



= GENAUE Gesamt-ANZAHL aller ELEMENTE in Zeile/Spalte.



JEDES ELEMENT muss MIND. 1-MAL vorkommen in der Zeile/Spalte.



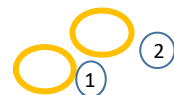
Ein ELEMENT DEINER WAHL muss GENAU so oft wie angezeigte Zahl vorkommen in der Zeile/Spalte.  
Andere Elemente dürfen vorkommen.



Dieses ELEMENT darf NICHT vorkommen in der Zeile/Spalte.



Das gezeigte ELEMENT muss in der MEHRHEIT in der Spalte/Zeile sein. Patt zählt nicht als Mehrheit.



JEDES angezeigte ELEMENT muss GENAUSO OFT WIE angezeigte ZAHL vorkommen in der Zeile/Spalte. Andere Elemente dürfen vorkommen.



JEDES SET aus den angezeigten ELEMENTEN bringt die angegebenen Siegpunkte (Feder). Die Elemente können irgendwo in der Zeile/Spalte vorkommen.