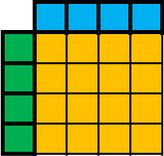


Lost Seas - KSR

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

Aufbau:

- 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.
- 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.

- 

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:

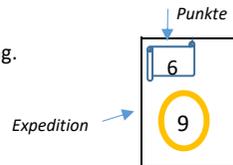
- Der gewählte Startspieler erhält den Startspieler-Stein. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Nun werden Entdecker-Plättchen ausgesucht, je Spieler genau 1.
Partie zu VERT: Jeder Spieler wählt reihum 1 ausliegendes Plättchen.
Partie zu DRITT: Der Startspieler wählt 1 Plättchen für sich, 1 weiteres gibt 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.
- 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.
 - Haben alle Spieler Schritt 1 ausgeführt:
Es werden 4 neue Entdecker-Plättchen aufgedeckt, womit es wieder 5 Plättchen gibt.
 - 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.



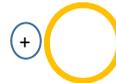
JEDES ELEMENT muss MIND. 1-MAL vorkommen in der Zeile/Spalte.



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.