

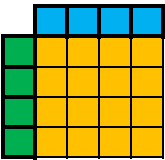
## Lost Seas - KSR

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.

### Ablauf:

- Der gewählte Startspieler erhält den Startspieler-Stein. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.  
Partie zu VIERT: Jeder Spieler wählt reihum 1 ausliegendes Plättchen.  
Partie zu DRITT: Der erste Spieler 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 erste Spieler 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.

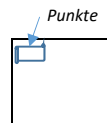
**1)** Man legt das gewählte Entdecker-Plättchen auf seiner Seekarte irgendwo auf ein freies Feld.

**2)** Haben alle Spieler Schritt 1 ausgeführt:  
Es werden 4 neue Entdecker-Plättchen aufgedeckt, womit es wieder 5 Plättchen gibt.

**3)** Der letzte Spieler der Vorrunde wird Startspieler und die neue Runde beginnt.

### Spielende:

- Wenn alle Spieler ihre 16 Plättchen platziert haben, erfolgt die Auswertung.  
Jeder Spieler notiert die Punkte, die er in jeder Zeile und Spalte erzielt hat.  
Es gibt also jeweils 8 mögliche 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.*



Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 20.02.23

\*SP = Siegpunkte



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



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



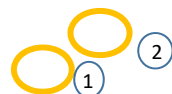
Ein ELEMENT DEINER WAHL muss GENAU so oft wie angezeigte Zahl vorkommen in der Zeile/Spalte. Andere Elemente dürfen vorkommen.



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.
