Règles

Lost Seas™

7+ | 2 - 4 | 20 min

JOHAN BENVENUTO & ALEXANDRE DROIT
MARINE JOUMARD

Matériel de jeu

- 1 jeton Premier joueur (boussole)
- 65 tuiles Exploration marine
- 44 tuiles Expédition recto/verso

De nombreux récits relatent les terribles mystères des Mers Perdues : krakens gigantesques, maelstroms infernaux, serpents de mer géants, îles désertes et hostiles... Les épaves éventrées sont les seules reliques témoignant des tentatives d'expéditions passées. Armé de nouveaux instruments de navigation, tentez de préparer l'expédition la plus audacieuse et de la mener à bien. La cartographie de vos exploits nourrira les futures légendes à votre gloire.

But du jeu

Avoir le plus de points de victoire en plaçant judicieusement les tuiles Exploration marine.

blue orange™
Hot Games Cool Planet

Mise en place

✦ Mélangez les tuiles Expédition et distribuez-en 4 à chaque joueur. Chaque joueur choisit pour chaque tuile Expédition la face qu'il souhaite réaliser pour cette partie et place ses tuiles l'une après l'autre en ligne, dans l'ordre de son choix.
Puis, chaque joueur reçoit 4 nouvelles tuiles Expédition dont il choisit également les faces et les place en colonne afin que les 8 Expéditions soient placées autour de sa carte maritime virtuelle composée de 4 tuiles par 4. Le reste des tuiles Expédition est remis dans la boîte.

✦ Mélangez les tuiles Exploration marine, faites-en une pile face cachée, puis posez-la au centre de la table.
✦ Révélez les 5 premières tuiles Exploration marine que vous placez à côté de la pile faces visibles.

IMPORTANT : Chaque Expédition donne une consigne spécifique pour les 4 tuiles Exploration marine qui seront alignées en face. Si vous respectez cette consigne, vous marquerez les points de victoire correspondant à cette Expédition en fin de partie. Chaque tuile Expédition est recto/verso, laissant systématiquement le choix au joueur entre une consigne assez facile permettant de marquer peu de points et une consigne plus difficile permettant de marquer davantage de points.

Exemple de mise en place pour 3 joueurs.

Déroulement du jeu

Tour de jeu :
Le dernier joueur à avoir pris la mer commence. Il prend le jeton Premier joueur. La partie se déroule ensuite dans le sens horaire. La structure d'un tour de jeu dépend du nombre de joueurs :
✦ À 4 joueurs, à son tour, chacun choisit une tuile.
✦ À 3 joueurs, le premier joueur choisit une tuile pour lui et en choisit une seconde qu'il range dans la boîte. Puis le deuxième joueur choisit une tuile et enfin c'est au troisième joueur de choisir la sienne.
✦ À 2 joueurs, le premier joueur choisit une tuile pour lui et en choisit une seconde qu'il range dans la boîte, puis le second joueur fait de même.

Une tuile Exploration marine choisie par un joueur doit être placée sur sa carte à l'intersection de la ligne d'une tuile Expédition et de la colonne d'une autre tuile Expédition. Cette nouvelle tuile Exploration marine doit être placée sur un emplacement libre. Une fois posée, elle ne pourra plus être déplacée. La 5e tuile Exploration marine reste au centre de la table pour le tour de jeu suivant.
Révélez ensuite 4 nouvelles tuiles de la pioche et posez-les faces visibles auprès de la dernière tuile Exploration marine du tour précédent. Un nouveau tour peut commencer. Le dernier joueur du tour en cours devient le premier joueur du tour suivant.

Fin du jeu

Lorsque tous les joueurs ont placé leur 16e tuile Exploration marine, on procède au décompte des points de victoire. Chaque joueur marque des points pour chaque ligne et colonne de sa carte maritime lorsque la consigne de la tuile Expédition est respectée.
Si la consigne de la tuile Expédition n'est pas respectée, retirez cette dernière : vous ne marquez pas de point de victoire pour cette Expédition.

Exemple de décompte des points de victoire d'un joueur en fin de partie :

Ligne 1 : *7 Éléments marins identiques* = **0 PV**
Ligne 2 : *un total de 5 Éléments marins* =**11 PV**
Ligne 3 : *1 PV par Maelstrom* = **5 PV**
Ligne 4 : *6 Éléments marins différents* = **5 PV**
Colonne 1 : *majorité d'Épave* = **4 PV**
Colonne 2 : *2 Bancs de sable et 1 Épave* = **6 PV**
Colonne 3 : *pas de Banc de sable, ni de Kraken ni de Rocher* = **8 PV**
Colonne 4 : *pas de Kraken* = **4 PV**
Total = 43 PV

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a respecté le plus de tuiles Expédition et si l'égalité persiste, le vainqueur est celui qui a validé la tuile Expédition lui rapportant le plus de points. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

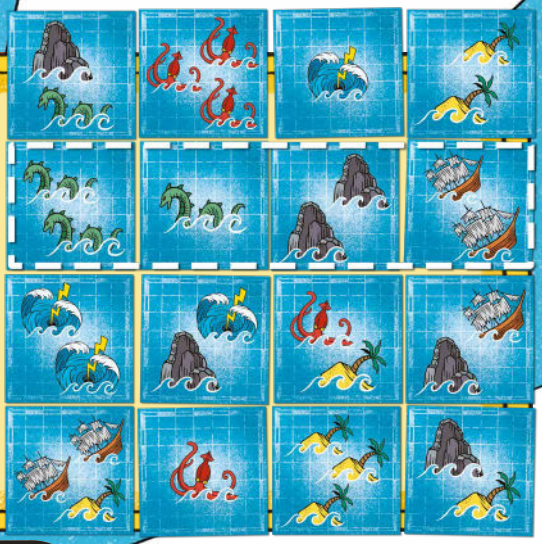
Mode "Jeune cartographe"

Pour faire jouer les plus petits, nous vous conseillons de jouer sans les tuiles Expédition.

✦ Placez 3 tuiles Exploration marine faces visibles et après le tour de chaque joueur, remplacez la tuile prise par une nouvelle de façon à ce que tous les joueurs aient toujours le choix parmi 3 tuiles.

✦ Comptez en fin de partie chaque colonne et chaque ligne indépendamment, à raison de 1 point de victoire par représentant de l'Élément marin majoritaire. En cas d'égalité sur plusieurs types d'Élément marin, comptez le type d'Élément marin de votre choix. Le joueur obtenant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Exemple : une ligne avec 3 Leviathans, 2 Rochers et 2 Épaves rapporte 3 points de victoire car l'Élément marin majoritaire est le Léviathan et il y en a 3.



Les Expéditions

Chacun des Élément marin illustrés doit être présent dans la ligne ou la colonne de l'Expédition un nombre de fois strictement identique au chiffre indiqué. D'autres Élément marin peuvent être présents, mais ils ne sont pas pris en compte.

L'Élément marin de votre choix doit être présent dans la ligne ou la colonne de l'Expédition un nombre de fois strictement égal au chiffre indiqué. D'autres Élément marin peuvent être présents, mais ils ne sont pas pris en compte.

Le nombre total d'Élément marin, tous types confondus, présents dans la ligne ou la colonne de l'Expédition doit être strictement égal au chiffre indiqué.

Le joueur remporte le nombre points de victoire indiqué pour chaque ensemble d'Élément marin présent dans la ligne ou la colonne de l'Expédition. Chaque ensemble ne doit pas nécessairement se trouver sur la même tuile.

Chaque Élément marin doit être présent au moins une fois dans la ligne ou la colonne de l'Expédition.

Cet Élément marin ne doit pas être présent dans la ligne ou la colonne de l'Expédition.

L'Élément marin illustré doit être l'Élément marin présent en stricte majorité dans la ligne ou la colonne de l'Expédition.

Les auteurs remercient la sympathique team Blue Orange, sans oublier les amis Calistes en tous genres ! Ce jeu est dédié à Martin Tronchon.

© 2022 Blue Orange Edition. Lost Seas et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu