

Lewis & Clark

THE EXPEDITION

Давайте вернёмся в 1803-й год и представим, что президент Джефферсон отправил не одну, а несколько экспедиций исследовать Дикий Запад. Вы и остальные игроки каждый возглавите один из этих отрядов.

Вашей целью будет пересечь Северную Америку и, конечно, добраться до Тихого океана как можно скорее.

История запомнит только первого прибывшего.

Lewis & Clark – игра-гонка, осуществляемая за счёт управления ресурсами и картами в руке. Вам нужно управлять ресурсами, вашим Корпусом Открытий и, особенно, охотниками и индейцами, которых вы повстречаете во время путешествия. Результатом правильного управления станет значительный успех в продвижении по Западу!

Содержание

Карты персонажей, планшеты экспедиции.....	2-3
Цель игры.....	4
Ход игры.....	4
Действия.....	4-5
Важное примечание о действиях.....	5
Найм персонажа, новый персонаж в журнале встреч.....	5
Установка лагеря (отдых).....	6...
Конец игры.....	6
Описание действий стартовых персонажей.....	7-8
Маршрут.....	8
Движение исследователей.....	8
Описание действий в деревне.....	9
История игры.....	10
Примечание о персонажах.....	10
Начальные персонажи.....	11
Встреченные персонажи.....	12-14
Одиночный вариант.....	15
Состав игры.....	15

Несколько первых игр

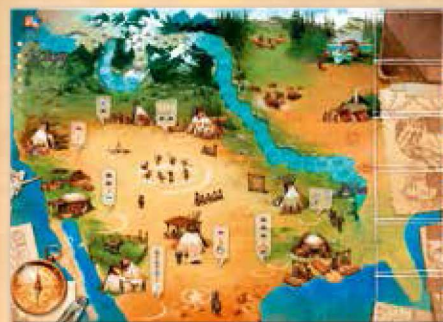
Мы настоятельно рекомендуем играть первые ознакомительные игры числом игроков от 2 до 4, т. к. игра в пятером больше подходит для опытных игроков. Мы также не рекомендуем играть в пятером, если в игре принимают участие игроки, никогда прежде не игравшие в Lewis & Clark.

Варианты игры

После нескольких партий в Lewis & Clark вы можете захотеть внести небольшие изменения с помощью жетонов изменения маршрута. А если вы играете в одиночку, у нас есть для вас сольный режим игры

COMPONENTS

Игровое поле



5 планшетов Экспедиций



12 двусторонних тайлов Лодок



84 карты Персонажей (30 Стартовых персонажей с символом цвета игроков в правом нижнем углу + 54 пронумерованные карты Встреченных персонажей)



5 фигурок Исследователей разных цветов



24 жетона времени



100 шестигранных фишек Ресурсов



8 маркеров умножения Ресурсов



18 фигурок Индейцев



10 жетонов изменения маршрута



8 жетонов с символами Ресурсов (для сольной игры)



Подготовка к игре

1 Разверните игровое поле и поместите его в центр стола.

Оно представляет собой территорию, которую вам придется пересечь, а также индейскую деревню, где вы сможете получить помощь в своем путешествии.

2 Поместите шестигранники Ресурсов на игровом поле:

Основные ресурсы

- A1 20 фишек дерева
- A2 20 фишек дерева
- A3 15 фишек еды
- A4 20 фишек снаряжения



Во время вашего путешествия вам понадобятся различные виды ресурсов. Некоторые из них можно получить напрямую, используя действие (бесплатно); это основные ресурсы.

Трансформированные ресурсы

- B1 15 фишек каноэ
- B2 15 фишек лошадей



Другие ресурсы нуждаются в «трансформации»; вам придется отдать взамен некоторые другие ресурсы или индейцев, чтобы получить их. B1 B2 Каждая группа ресурсов представляет собой Запас.

8 жетонов-множителей Ресурсов Расположите их рядом с игровым полем. Если Запас исчерпан, игрок может взять такой жетон и положить на него ресурс, чтобы считать его за 3 ресурса. Ресурсы не заканчиваются во время игры. Маркеры умножения позволяют компенсировать потенциальную нехватку компонентов игры.



3 В зависимости от количества игроков возьмите соответствующее количество фигурок Индейцев и поместите их рядом с игровым полем, Оставшихся Индейцев уберите обратно в коробку.



Количество игроков	Количество индейцев
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

4 Поместите 1 индейскую фигурку из запаса в зону «Новоприбывших» С игрового поля.

5 Поместите все жетоны времени на доску под фортом Клэтсоп. D



6 Поместите 10 тайлов лодок на игровое поле (в Мексиканском заливе).



E



Добавляя Лодки в состав вашей Экспедиции, вы увеличиваете объем перевозимых ресурсов и индейцев



7 Каждый игрок выбирает цвет и берет в руку 6 карт стартового персонажа этого цвета. Неиспользованные карты стартовых персонажей помещаются обратно в коробку.



Эти 6 карт представляют участников Экспедиции. Они формируют вашу стартовую руку. В начале игры у всех игроков одинаковые руки, за исключением имен их исследователей.



Карты Персонажей

Персонажи могут: выполнять действия; добывать или преобразовывать ресурсы; продвигать вашу экспедицию вперед по маршруту.

Стоимость найма Персонажа (в фишках Снаряжения).

Это также Сила персонажа.

Действие Персонажа.

Имя персонажа

Номер карты или символ цвета игрока.



Благодаря различным комбинациям, которые вы можете составить из карт в своей руке, в игре Lewis & Clark возможно большое число стратегий.

Ресурс, который даёт Персонаж.



Напоминание о длительности Привала.

Сила Персонажа.

Скидка при найме.

84 карты Персонажей состоят из: 30 карт Стартовых персонажей (5 команд по 6 Персонажей) с рубашкой по цветам игроков.

– 54 карты Встреченных персонажей, пронумерованные от 1 до 54; этих Персонажей игрок может нанимать в процессе игры.

8 Перемешайте 54 карты встреченных персонажей, чтобы сформировать колоду, и

положите ее лицевой стороной вниз на игровое поле поверх Журнала встреч F. Вытяните 5 карт из этой колоды и разложите их в Журнале встреч по их силе (число в верхнем левом углу карты). Карта с самой низкой Силой помещается внизу Журнала, рядом с Мексиканским заливом, а с самой высокой Силой вверху. Если две карты имеют одинаковую силу, поместите их в порядке вытягивания.



9 Каждый игрок берёт планшет Экспедиции того же цвета, что и карты Стартовых персонажей, и кладёт его перед собой. Игрок

берёт фигурку Индейца из Запаса и помещает её в четвёртую лодку своей Экспедиции H.

10 Каждый игрок берёт 1 фишку Меха, 1 фишку Еды и 1 фишку Снаряжения из соответствующих Запасов и помещает их в первую лодку своей Экспедиции.



ВАРИАНТ: Возьмите по 4 фишки Основных ресурсов каждого типа из Запасов. Случайным образом раздайте каждому игроку по 3 из них. Игрок немедленно кладёт полученные ресурсы в первую лодку своей Экспедиции. Оставшиеся фишки ресурсов возвращаются в Запас.

Т. о., игроки начинают каждую новую игру с разными ресурсами.

Планшет экспедиции

Ваша Экспедиция представлена вашим персональным планшетом. Она состоит из Лодок, в которых:

– вы будете хранить ресурсы (шестиугольные области);

или

– вы будете перевозить присоединившихся к вам Индейцев (области, отмеченные кругом).

Некоторые из этих Лодок «просты в обращении» – они не будут замедлять вас во время фазы Привала. Другие (с символом Времени над ними) будут увеличивать время вашего Привала, если места на этих Лодках окажутся занятыми во время фазы Привала.

ВАЖНО: В любое момент своего хода вы можете перемещать ресурсы и Индейцев с лодки на лодку, чтобы занимать лодки с меньшей длительностью Привала.

11 Каждый игрок размещает фигурку Исследователя своего цвета на стартовом поле Маршрута (Сент-Луис).

12 Первый игрок выбирается случайным образом. Игра начинается с хода этого игрока.

Цель игры

Во время игры в основном вы будете выполнять действия с помощью карт Персонажей с вашей руки, или отправляя Индейцев, входящих в состав вашей Экспедиции, в Деревню. Эти действия позволят вашим Разведчикам продвигаться по Маршруту. Карты Персонажей позволяют или выполнять действия (которых должно быть предоставлено Влияние), или «поддерживают» Влиянием другую карту Персонажа. Часто вам придется делать остановки и Разбивать Лагерь для того, чтобы вернуть себе обратно в руку сыгранные карты Персонажей. В течение этой фазы ваш Разведчик возвращается обратно по Маршруту, если ваши Лодки перегружены Ресурсами или Индейцами. После чего маркер Лагеря присоединяется к вашему Разведчику. То, как много времени вы тратите на устройство Лагеря, оказывает решающее значение. Как только игрок разбивает свой Лагерь на или за пределами (дальше) метки Форт-Клэтсон, игра немедленно завершается, а этот игрок побеждает в игре, т.к. оказывается первым, кто достиг Тихого океана.

Ход игры

В свой ход вы должны выполнить Действие. Помимо этого обязательного Действия, вы можете Разбить Лагерь, а также Нанять нового Персонажа. Последние две фазы не обязательны: каждая из них может быть выполнена в любой момент хода игрока (до или после обязательного Действия), но никогда одновременно.



Действие (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ФАЗА)

В свой ход вы должны выполнить Действие. В игре представлено 2 типа Действий:

- Действие с помощью карты Персонажа и

- Действия в Деревне Индейцев на игровом поле.

Для выполнения Действия, Влияние (представленное в виде значка ) должно быть предоставлено или посредством фигурки Индейца, или с другой карты Персонажа, или в совокупности означенных вариантов! Карты Персонажей обладают Влиянием в 1-3 ед., а фигурка Индейца – в 1 ед. Действие может быть выполнено за один ход столько раз, сколько единиц Влияния выделено для этого.

Действия с помощью карт персонажей

В случае активации Действия на карте Персонажа с вашей руки, вы должны сыграть эту карту перед собой и обеспечить ее должным Влиянием (при этом Влияние самой карты не учитывается) посредством:

· (А) другой карты Персонажа с вашей руки: выберите карту и подложите ее лицом вниз под активируемую карту; или

· (В) фигурки Индейца из состава вашей Экспедиции: возьмите 1,2 или 3 фигурки Индейца с вашего Поля путешествия и поместите на активируемую карту; или · (С) комбинации вышеозначенных вариантов: выберите карту и подложите ее лицом вниз под активируемую карту, на которую поместите 1 или 2 фигурки Индейца для активации, и помните, что max Влияния = 3.

Во всех трех случаях, Действие выполняется столько раз, сколько единиц Влияния выделено для этого. Сыгранные перед вами карты Персонажей составляют ваше Игровое пространство.



А – Действие выполняется один раз с использованием карты Персонажа с Силой 1.



В - Действие выполняется дважды с использованием 2-х индейцев.



С - Действие выполняется 3 раза с использованием карты Персонажа с Силой 1 + 2 Индейца.

Будьте внимательны! В Случаях (А) и (С), Действие на перевернутой карте-поддержки временно недоступно (до очередной фазы Привала). В случаях (В) и (С), сыгранные фигурки Индейцев все еще входят в составе вашей Экспедиции. Часто бывает полезным выполнить Действие более одного раза, а потому наличие на руке карты с 2 или 3 ед. Влияния является большим преимуществом, т.к. Действия могут быть выполнены без участия в них Индейцев.

ДЕЙСТВИЯ В ДЕРЕВНЕ ИНДЕЙЦЕВ



Действия в Деревне (отображены в кружочках) могут быть активированы размещением Индейцев в локации с этим Действием:

- На пустом круге можно разместить лишь одну фигурку Индейца из состава вашей Экспедиции.
- На полукруге может одновременно находиться 1, 2 или 3 фигурки Индейцев, взятых из

состава вашей Экспедиции, независимо от того занята ли эта локация уже или нет. В обоих случаях, Действие выполняется столько раз, сколько вы выставили Индейцев. Эти фигурки выходят из состава вашей Экспедиции и перестают вам принадлежать.

В отличие от Действия с помощью карт Персонажей, эти виды Действия доступны всем игрокам.



Карина размещает двух Индейцев и выполняет Действие «Производство каноэ» дважды, несмотря на то, что там уже есть третий Индеец (полукруг).



Филипп размещает Индейца и выполняет Действие «Охота» один раз (пустой круг).



Действия в Деревне считаются остро конкурентными! А потому понимание того, какие локации необходимы вашим оппонентам, является ключевой частью вашей стратегии.

Важное замечание о Действиях (с карт Персонажей и в Деревне) Необходимо учитывать, что вы можете использовать лишь часть Влияния (или не использовать вовсе), которое выделяется для выполнения Действия. Например: Действие с выделенными для него тремя ед. Влияния, может быть активировано и дважды, и единожды, вместо трех раз. Так же обстоит дело и с выгодой от выполнения Действия: вы можете взять часть (или ничего) от того, что вам причитается в результате выполнения Действия.

Найм (ОПЦИОНАЛЬНАЯ ФАЗА)

Во время путешествия, вы будете встречаться с Персонажами (они представлены на Журнале Встреч), которые возможно примкнут к вашему Экспедиционному Корпусу. Вы можете нанимать лишь одного Персонажа за ход, либо до, либо после обязательного Действия. Оплатите найм выбранного вами Персонажа Мехом и Снаряжением:

- количество Меха определяется занимаемой Персонажем позицией на Журнале Встреч;
- количество Снаряжения определяется Силой Персонажа.

Вы можете частично или полностью оплатить требуемую цену Снаряжения, сбросив одну (и только одну) карту с руки, которая позволит вам сэкономить столько Снаряжения, сколько указано на оборотной стороне сброшенной карты (скидка при найме). Сброшенная карта помещается лицом вверх в колоду сброса вне игрового поля, а нанятый Персонаж добавляется сразу в руку. Затем добавьте новую карту Персонажа на Журнал Встреч.



Советы новичкам.

Во время ваших первых игр мы советуем вам не сбрасывать такие карты Персонажей, как: Предводитель/Commander и Переводчик/Interpreter (см. описание Действий Стартовых Персонажей ниже). Без этих двух карт, и возможности нанять новых Персонажей, вам не удастся победить в игре!

Добавление новой карты на Журнал Встреч

Как только в Журнале Встреч освобождается место, передвиньте все карты Встреченных Персонажей вниз, которые располагаются выше освобожденной позиции. Не перестраивайте карты по их Силе!

ВСЕ ВСТРЕЧЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ ОПИСАНЫ НА ПОСЛЕДНИХ СТРАНИЦАХ ДАННОГО СВОДА ПРАВИЛ.



Привал (необязательная фаза)

Вы можете разбить Лагерь в любое время своего хода, до или после обязательного Действия.

Если в начале вашего хода вы не можете выполнить какое-либо действие (в Деревне или за счёт Персонажа), вы должны разбить Лагерь до того, как выполните обязательное Действие в этот ход. Эта фаза позволяет взять обратно в руку все ранее сыгранные карты из вашей Игровой зоны. Однако Привал может занять какое-то время и замедлить ваше продвижение. Это время обозначается иконкой «Время»  на картах и Лодках.

Когда вы разбиваете Лагерь,

1 – Поместите всех Индейцев, сыгранных на карты ваших Персонажей, обратно в Лодки вашей Экспедиции.

В любое время вашей Экспедиции вы можете перемещать ресурсы и Индейцев с лодки на лодку, чтобы использовать лодки с меньшей длительностью Привала.

2 – Посчитайте, сколько времени вы проведёте на Привале.

Оно равно сумме:

- числа карт Персонажей, которые находятся у вас в руке на данный момент, и

- возможного штрафа Времени из-за Лодок вашей Экспедиции (в зависимости от перевозимых ресурсов и Индейцев, см. ниже).

Ваши Персонажи, которыми вы не воспользовались с момента последнего Привала, замедляют продвижение: они желают побеседовать с вами об условиях найма. Разгрузка лодок лишь для того, чтобы позже снова отправиться в путь, также отнимает драгоценное время вашего путешествия. Т. о., необходимо тщательно управлять своими ресурсами, чтобы не отстать от других игроков.

3- Возьмите Жетоны времени в соответствии с п.2.

4- Возьмите все карты из своей игровой зоны обратно в руку.

Эта Лодка может перевозить до 3 ресурсов и не требует дополнительного Времени на привал.

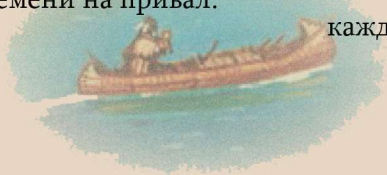
Эта Лодка может перевозить до 5 ресурсов. За каждый перевозимый ресурс вам потребуется 1 дополнительная единица Времени на привал.

Эта Лодка может перевозить только одного Индейца и не требует дополнительного Времени на привал



Эта Лодка может перевозить до 3 ресурсов. Если в ней есть хотя бы 1 ресурс, вам потребуется 1 дополнительная единица Времени на привал.

Эта Лодка может перевозить неограниченное количество Индейцев, но вам потребуется по 1 дополнительной единице Времени на привал за каждого перевозимого Индейца.



Длительность Привала экспедиции

Игрок (Синий) должен разбить лагерь. Он берет две свои фигурки индейцев (присутствующие на его картах в игровой зоне) и кладет их на свои лодки.

Затем он подсчитывает время, проведенное в лагере. В ситуации, показанной ниже, время, проведенное Игроком в лагере, равно 5:

- +1 за карту персонажа, оставшуюся в руке. А
- +1 за 3 ресурса, присутствующих на Лодке. В
- +2 за 2 ресурса, присутствующих на Лодке. С
- +1 индейца на лодке. Д.

Всего получается 5 очков времени. Поэтому Игрок берет 5 жетонов времени



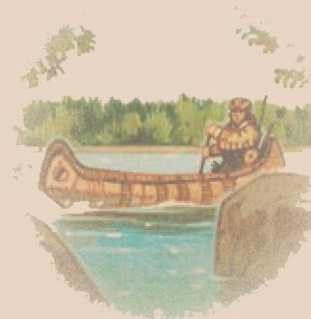
A



B

C

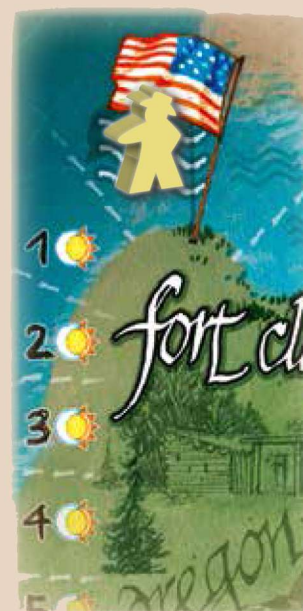
D



Конец игры

Когда игрок разбивает свой лагерь на ячейке форта Клэтсоп или за ее пределами с количеством жетонов времени, равным или меньшим числа, указанного в положении его исследователя на доске, игра немедленно заканчивается. Этот игрок выигрывает игру. Если у игрока больше жетонов времени, чем указано, игра продолжается по обычным правилам.

Таким образом, игрок, который разбил свой лагерь сразу после флага, не должен иметь жетона времени для победы. Если он разбивает свой лагерь в 2 клетках от флага, у него не должно быть более 1 жетона времени для победы и так далее. Во время ваших игр вы можете подумать, что первый игрок в начале игры находится в невыгодном положении. Однако внезапный конец партии в форте Клэтсоп, уравнивает ситуацию.



Описание Действий Стартовых персонажей

Сбор Основных ресурсов



Лесоруб Охотник Кузнец Торговец мехом

Лесоруб, Охотник, Кузнец и Торговец мехом позволяют производить сбор ресурсов (каждый определённого типа, см. выше). Когда играете одного из этих Персонажей, сложите количество символов соответствующего ресурса, видимых в верхнем углу каждой карты в вашей Игровой зоне (включая только что сыгранную карту), и все такие же символы в Игровых зонах ваших соседей слева и справа (или единственного соседа при игре вдвоём).

Символы ресурсов



Дерево Еда Снаряжение Мех

Умножьте подсчитанное число символов ресурсов на величину Силы, которую вы применили для активации Действия. Возьмите из соответствующего Запаса столько фишек ресурсов, сколько хотите (но не превышая подсчитанного значения). Положите их в свободные места на ваших Лодках.

Во время сбора ресурсов нельзя сбрасывать ресурсы, которые уже находятся в Лодках, кроме случая, когда Лодки уже заполнены на момент получения ресурсов. В этом случае вы можете вернуть в Запасы излишки ресурсов по вашему выбору.



Возьмите Индейцев на борт

Переводчик позволяет вам набрать новых Индейцев в вашу Экспедицию.

- 1 – Соберите всех Индейцев, находящихся в Деревне, в область Пау-вау (включая Индейца из области Новоприбывших).
- 2 – Затем возьмите из области Пау-вау столько Индейцев, сколько хотите. Разместите этих Индейцев в Лодках вашей Экспедиции.
- 3 – Сбросьте карту Персонажа, расположенную в самом низу Дневника встреч, и положите её лицом вверх в колоду сброса. Добавьте верхнюю карту из колоды Персонажей в Дневник (см.стр. 5).
- 4 – Наконец, поместите фигурку Индейца из запаса в область Новоприбывших.

Пропустите этот шаг, если в Запасе нет фигурок Индейцев. Если вы активировали действие Переводчика Силой 2 или 3, повторите описанный процесс 2 или 3 раза соответственно, заполняя Дневник встреч и область Новоприбывших каждый раз. Это позволит получить 1 или 2 дополнительных Индейца.

Пример



1. Игрок разыгрывает своего Переводчика с картой Персонажа, Сила которой равна 1. Он собирает в зоне Паувау всех индейцев, присутствующих на игровом поле (включая того, кто присутствует в зоне Новичков). Всего 4 индейца.

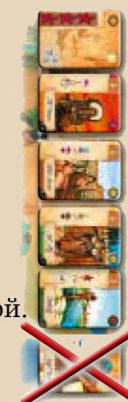


2. Игрок решает добавить их всех в экспедицию



3. Затем он сбрасывает нижнюю карту Журнала встреч и тянет новую, которую кладет в Журнал рядом с колодой.

4. Наконец, он берет фигурку индейца из запаса и добавляет ее в область «Новички»



ВАЖНО: Действие переводчика — ключевое действие в этой игре. Это единственный способ добавить индейцев в вашу экспедицию. Это также снова делает доступными все деревенские действия, - открывает новые карты в Журнале, что дает больше возможностей для набора персонала.

Двигайтесь вперёд по маршруту

Маршрут

Маршрут состоит из нескольких областей:

- три Речные области (синего цвета), 
- две Горные области (серого цвета), 
- две «Горно-речные» области, каждая из которых одновременно является Рекой и Горой. 

ВАРИАНТ: После того, как вы сыграете несколько игр, мы предлагаем создать ваш собственный маршрут! Вы можете заменить несколько клеток маршрута на игровом поле жетонами изменения маршрута. Т. о., другое распределение Рек и Гор позволит вам попробовать некоторые новые стратегии.



Командир позволяет вам перемещать Исследователя вперёд по Маршруту. Для каждой Силы, активирующей эту карту, выберите один из следующих вариантов:

- Заплатите одну еду из своих лодок и переместите своего исследователя на 2 клетки реки вперёд.
- ИЛИ заплатите одно каноэ со своих лодок и переместите своего исследователя на 4 клетки реки вперёд.

На маршруте есть 2 «Горно-речные» клетки, до и после первой Горной области. По этим клеткам вы можете перемещать Исследователя с помощью любых из этих трёх ресурсов. Часть очков передвижения может быть потеряна, если тип местности меняется на тот, по которому нельзя пройти с помощью потраченного ресурса (например, после перемещения по Горно-речной клетке с помощью Лошади движение прекратится, если следующей клеткой будет Река).

Передвижение Исследователя
Передвижение Исследователя не может закончиться на той же клетке маршрута, на которой уже находится Исследователь другого игрока. На одной клетке маршрута может находиться только один Исследователь (исключение: стартовая клетка маршрута в Сент-Луисе и самая первая клетка маршрута). Если Исследователь оканчивает своё движение на занятой клетке, он должен переместиться дальше на первую свободную клетку (вперёд по маршруту при передвижении или назад в фазе Привала). Вместе с тем, игроки могут проходить мимо занятых клеток маршрута. Запомните: когда ваш Исследователь двигается вперёд несколько раз во время одного и того же Действия (из-за того, что карта активирована Силой 2 или 3), не принимайте во внимание положение других Исследователей. Учитывается только наличие других Исследователей на самой последней клетке вашего передвижения.

Жетоны времени

"ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ! Если у игрока есть жетоны времени, то его Исследователь не может двигаться. Каждое срабатывающее движение на следующей видимой клетке перед вашим Исследователем (река или гора)

используется для сброса жетона времени. Когда вы сбросите все свои жетоны времени, вы можете снова двигаться.

Пример: Желтый Игрок разыгрывает своего Командира с картой Персонажа (Сила 2). Это позволяет ему выполнить Действие дважды. Он платит 2 лошади, чтобы переместить своего Исследователя вперёд на $2+2=4$ деления по горе.



Поскольку перед его Исследователем осталось только 3 участка которые Лошади могут пройти (2 Горы и 1 Гора-Река), он премещает своего Исследователя вперёд только на 3 клетки. Потеряно одно пространство движения.



Синий игрок играет Командующего и активирует его картой Персонажа (с Силой 1) и двумя Индейцами (как и во всех Действиях Персонажей, Сила Командующего не используется при активации его действия!). Это даёт Командующему Силу 3, позволяя выполнить



Действие до трёх раз. Игрок выбирает потратить 2 фишки Еды и 1 фишку Лошади, что позволяет передвинуть Исследователя вперёд на 4 (2+2) Речные клетки и на 2 Горные клетки. Исследователь (оранжевый) занимает последнюю клетку этого передвижения. Поэтому Игрок (Синий) двигает своего Исследователя на одну дополнительную Горную клетку!



Описание действий в Деревне

В Деревне есть 8 различных областей, соответствующих 8 Действиям, которые могут быть выполнены всеми игроками:

- 5 областей с одним местом (один круг) для Действий Охота, Мастерская, Подарок, Прощание и Шаманизм
- 1 область с двумя местами (два круга) для Действия Улучшение экспедиции
- и 2 области без ограничения мест для Действий Изготовление каноэ и Торговля лошадьми.

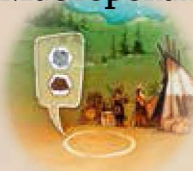
Действия в Деревне, в целом, менее ценные, чем аналогичные действия Встреченных персонажей; однако они позволяют оставить карту Персонажа в руке и дают возможность получить ресурсы, которые иначе вы бы не получили. Также они позволяют уменьшить число Индейцев в вашей Экспедиции.

Хижина охотника



Возьмите 1 фишку Еды и 1 фишку Меха из Запаса и положите их в ваши Лодки.

Мастерская



Возьмите 1 фишку Инструмента и 1 фишку Дерева из Запаса и положите их в ваши Лодки.

Подарок



Возьмите 2 фишки шкур или 2 фишки дерева и положите на ваши лодки

Прощание



Сбросьте от 0 до 3 карт Персонажей из вашей руки (положите их лицом вверх в колоду сброса). Затем сбросьте все карты из Дневника встреч. Сброшенные карты кладутся лицом вверх в колоду сброса рядом с игровым полем. Заполните Дневник встреч, вытащив 5 новых карт и поместив их в Дневник в том порядке, в котором эти карты были вскрыты.

Это действие может быть полезно для:

- облегчения вашей руки и избавления от карт, которые стали бесполезны
- вскрытия новых карт Персонажей и найма одного из них.

Торговля лошадьми



Потратьте 3 любых разных ресурса, чтобы взять фишку Лошади из Запаса. Каждый потраченный ресурс должен отличаться от двух других!

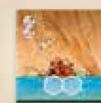
Изготовление каноэ



Потратьте 2 фишки Дерева и возьмите 1 Каноэ из Запаса.

Улучшение экспедиции

Заплатите 3 фишки Дерева и выберите:



один тайл Лодки (которая может перевозить ресурсы) и 2 фишки основных ресурсов из Запасов по вашему выбору, или один тайл Лодки (которая может перевозить Индейцев) и 1 Индейца из Запаса. Если в Запасе не осталось Индейцев, просто возьмите тайл Лодки.



Добавьте эту Лодку к вашей экспедиции вместе с Индейцем или ресурсами, поместив её рядом с планшетом вашей Экспедиции. Выбирайте осмотнительно, какой стороной вверх положить тайл Лодки! После того, как вы добавите тайл к Экспедиции и выберите сторону, вы не сможете перевернуть его другой стороной.



Эта лодка может содержать до двух ресурсов и не требует затрат времени во время стоянки.



Эта лодка может перевезти одного индейца, не затрачивая на это никаких затрат времени.

Игрок помещает индейца в один из двух кругов улучшения экспедиции. Он платит 3 дерева за свою экспедицию. Затем он берет тайл Лодки и кладет его рядом со своей Экспедицией с лицевой стороной «Индеец». Он помещает туда одного индейца, взятого из запаса. Таким образом, он заменил индейца, использованного для выполнения этого действия, на нового и снизил стоимость перевозки индейцев.

Это Действие наиболее полезно, если вы выполняете его в начале игры. В зависимости от вашей стратегии (ресурс или Индеец), вы будете выбирать один или другой тип Лодок. Кроме того, это Действие даёт вам 2 ресурса или 1 Индейца.

Шаманизм



Потратьте 1 фишку Еды чтобы активировать Действие карты Персонажа, лежащей на столе лицом вверх (в вашей Игровой зоне или в Игровой зоне другого игрока). Вы можете выполнить выбранное Действие только раз, независимо от того, сколько Силы получил Персонаж в момент, когда был сыгран.

Если вы копируете Действие одного из ваших соперников, считайте, что скопированная карта находится в вашей Игровой зоне, а НЕ в Игровой зоне соперника, когда будете подсчитывать величину вознаграждения от данного Действия.

Это Действие позволяет вам выполнить Действие Персонажа другого игрока или повторить Действие, которое вы уже совершили.

Карты Персонажей с постоянным эффектом, отмеченные символом ∞, не могут быть скопированы.

Когда Томас Джефферсон стал третьим президентом США В 1800 году нация занимала территорию примерно квадратной формы, простиравшуюся около 1000 миль (1600 км) от Атлантического океана на востоке до реки Миссисипи на западе и от Великих озер на севере до Мексиканского залива на юге. Дороги и тропы по всей стране были плохими. Поэтому реки были предпочтительными торговыми путями.

В 1803 году Джефферсон росчерком пера удвоил размеры Соединенных Штатов, купив у Франции территорию Луизианы за 15 миллионов долларов. Франция купила эту территорию у Испании всего три года назад. Соединенные Штаты теперь имели доступ к стратегическому порту Новый Орлеан и к Дикому Западу за пределами Миссисипи. До сих пор эта огромная страна была известна только ее коренным жителям, и торговцам мехом. Эти грубые и крепкие парни, работавшие на Северо-Западную компанию или ее конкурента, на компанию Гудзона залива, торговали бобровыми шкурками, и многие торговцы мехом женились на индианках.

Джефферсон поручил исследование этой Terra Incognita Мериуэзеру Льюису, 29 лет, своему личному секретарю с 1801 года. Его целью было найти водный путь, соединяющий восток и запад территории. Льюис проявил свою гениальность, выбрав в качестве спутника для этого фантастического приключения своего друга Уильяма Кларка, человека на четыре года старше его, который разделит бы обязанности. В то время как Льюис был интеллектуалом хрупкого телосложения и мечтателем-интровертом, Кларк уравнивал его тем, что был полной противоположностью: очень сильным человеком, обучавшимся дома, прагматичным, сердечным, очень здравомыслящим и обладающим общим подходом.

В декабре 1803 года Льюис и Кларк присоединились к небольшому отряду в Кэмп-Дюбуа недалеко от Сент-Луиса, прибыв на килевой лодке, специально построенной для экспедиции. Два капитана разбили лагерь зимой в устье реки Вуд и набрали молодых добровольцев, в том числе солдат из американских фортов. Весной в составе экспедиции было 33 человека: родился Корпус открытий. 14 мая 1804 года небольшой исследовательский флот, состоящий из килевой лодки и двух каноэ, начал длительное восхождение вверх по Миссури. Экспедиция привезла большое количество дешевых безделушек для экспедиции привезла большое количество дешевых безделушек для подарков индейцам: 2800 крючков, около 150 маленьких зеркал, 22 рулона холста, 130 рулонов табака, сотни ниток бус, медные пуговицы, ножи, топоры, ножницы, 400 булавок и браслетов, 4600 иголок, медали с изображением Джефферсона, порох и оружие.

В течение долгого жаркого лета 1804 года экспедиция продолжила движение вверх по реке. столкнувшись с полчищами комаров, предательскими течениями и опасными бревнами, плавающими на их пути. Время от времени исследователям приходилось гулять по береговой линии. тянут лодки вверх по реке с помощью веревок. Часть экипажа была отправлена выше на охоту за едой. В хороший день экспедиция могла продвинуться на 15 миль (20 км). Группа столкнулась со многими индийскими народами, такими как Миссури, Сиу, Омаха и Лакота. Капитаны Льюис и Кларк преподнесли свои подарки, встретились со своими лидерами и призвали к миру между ними и их новым «отцом», президентом Джефферсоном. 20 августа сержант Чарльз Флойд умер, вероятно, от аппендицита. В его честь была названа река. Поразительно, но это была единственная смерть в Корпусе открытий за два с половиной года экспедиции.

В октябре они достигли деревень Мандан и Хидатса в Северной Дакоте. Они преодолели 1600 миль (2500 км) за 164 дня. За четыре недели они построили форт Мандан и прожили там пять месяцев той зимой, охотясь и узнавая о своем будущем маршруте от индийских и канадских охотников, живущих поблизости.

Они также наняли Туссена Шарбонно и его беременную жену-шошонку Сакагавею, или «Женщину-птицу». Эта девочка-подросток была похищена Минитари в возрасте 12 лет, и Шарбонно выиграл ее в игре в кости! Она была единственной женщиной в экспедиции. Несмотря на свою беременность, Кларку хватило мудрости предвидеть, что Сакагавеа поможет экспедиции пересечь Скалистые горы, сумев спасти лошадей от шошонов.

7 апреля 1805 года небольшая группа мужчин вернулась в Сент-Луис на килевой лодке с отчетом для Джефферсона. Остальная часть экспедиции (32 человека) продолжила путь вверх по Миссури.

Перевозка Грейт-Фолс, продолжавшаяся с 13 июня по 25 июля, была эпическим американским путешествием в обход Грейт-Фолс Миссури в современной Монтане. Через горы на расстояние 18 миль (25 км) все оборудование и лодки приходилось переносить вручную или в самодельных повозках, избегая при этом гризли, гремучих змей и опунций.

В июле они достигли территории шошонов. 17 августа Сакагавеа, которая с детства узнавала достопримечательности, нашла свое племя. Чудом ее нынешним лидером стал ее собственный брат. Они с готовностью предоставили Корпусу лошадей и мула, без которых экспедиция не могла продолжаться. Шошон, Старый Тоби, согласился быть их проводником через Скалистые горы.

В сентябре на гребне хребта Биттеррут в Айдахо тропа Лоло оказалась адским снегом и грязью, продолжавшаяся

11 дней, без еды и где изможденные лошади спотыкались и катились в овраги. Спустившись по западным склонам гор, они достигли деревни не-персе. Индейцы предложили им лосося и коренья, но от необычной диеты им стало плохо. Достигнув реки Клируотер, они отдали не-персе своих лошадей и построили каноэ, на которых они следовали по быстрому течению реки Снейк, а затем по Колумбии. Недалеко ниже по реке Корпус был вынужден снова переправиться, чтобы избежать порогов. Вскоре они поняли, что находятся в устье реки. В середине ноября 1805 года они достигли Тихого океана. Корпус прошел 554 дня и 4132 мили (6700 км).



Глоссарий

ПОТРАТИТЬ РЕСУРС: возьмите фишку ресурса из ваших Лодок и верните её в Запас.

ВЗЯТЬ РЕСУРС: возьмите фишку ресурса из Запаса и поместите в одну из ваших Лодок.

СОБРАТЬ РЕСУРС: посчитайте число видимых символов этого ресурса в верхних углах карт в вашей Игровой зоне и в Игровых зонах обоих ваших соседей (или 1 соседа при игре вдвоём). Возьмите из Запаса столько фишек ресурсов, сколько получилось символов данного ресурса, и разместите собранные ресурсы в ваших Лодках.

ИГРОВАЯ ЗОНА: все карты, сыгранные игроком на стол перед ним, лицом вверх или вниз.

АКТИВНЫЙ ПЕРСОНАЖ: карта Персонажа, лежащая лицом вверх в вашей Игровой зоне, чьё Действие активируется или уже было активировано.

Стартовые персонажи

Командиры

Переместите своего разведчика вперед, заплатив Еду, Каное или Лошадь (см. стр. 10).



Meriwether Lewis (Blue)

Капитан армии США и личный секретарь президента. Президент Джефферсон выбрал его для командования экспедицией.



William Clark (Orange)

Лейтенант во время Северо-Западной индийской войны, был завербован своим другом Льюисом, когда ему было 33 года, чтобы разделить командование недавно сформированным Корпусом открытий.



John Ordway (Yellow)

Сержант армии США, правая рука капитанов. Отвечал за охрану и выдачу провианта, вел самый подробный журнал экспедиции.



Nathaniel Pryor (Green)

Описанный капитанами как «человек с характером и способностями», Натаниэль являлся одним из «Девяти молодых людей из Кентукки». Он руководил столярными работами в Кэмп-Дюбуа.



Charles Floyd (Purple)

Интендант. Чарльз умирает в августе 1804 года из-за аппендицита. Был похоронен на утесе с видом на реку Миссури в Айове. Он единственный человек, погибший в экспедиции.

Переводчики

Возьмите индейцев из деревни и добавьте их в свою экспедицию (см. стр. 7).



Pierre Cruzatte (Blue)

Благодаря отцу-французу и матери из Омахи он говорит на трех языках и владеет языком жестов. Он опытный переводчик а так же развлекает исследователей своей игрой на скрипке.



Francois Labiche (Orange)

Призванный в ряды Корпуса, был опытным лодочником и торговцем с индейцами. Говорил на английском, французском и нескольких индейских языках.



Robert Frazer (Yellow)

Роберт присоединяется к Корпусу открытий с опозданием, после дезертирства Мозеса Рида. Ведет дневник и составляет карту.



George Gibson (Green)

Джордж входил в число «Девяти молодых людей из Кентукки» в 1803 году, был прекрасным охотником и наездником, а также играл на скрипке. Имел некоторые навыки языка жестов.



J. Baptiste Lepage (Purple)

Джей франко-канадский торговец мехом, который жил среди индейцев Минитари и Мандан, когда экспедиция прибыла сюда в 1804 году. Пришел на замену уволенного рядового Джона Ньюмана.

Лесорубы

Соберите древесину (см. стр. 7).



Hugh McNeal (Blue)

Чуть не убит индейцем Тилламуком во время романтического свидания. На обратном пути на него напал гризли, для спасения от которого Хью приходится взобраться на иву и ждать, пока медведь уйдет.



John B. Thompson (Orange)

Джон работает поваром и создает карты. Отправляется с несколькими группами охотников на лосей, чтобы научиться вялить мясо в полевых условиях - очень необходимый навык во влажном климате.



Thomas P. Howard (Yellow)

Томас являлся постоянным участником экспедиции, несмотря на то, что его отдали под трибунал за то, что он перелез через забор форта Мандан, когда возвращался из посещения индейской деревни Мандан.



Patrick Gass (Green)

Патрик был избран сержантом после смерти Флойда. Будучи плотником, он возглавлял строительство зимних помещений Корпуса, обтесывает долбленые каное и строит повозки для перевозки каное.



Hugh Hall (Purple)

У Хью была тяга к виски, что вместе с другими армейскими нарушениями привело к военному трибуналу, который не был достаточно суровым, чтобы исключить его из партии.

Охотники

Соберите еду (см. стр. 7).



Seaman (Blue)

Черная собака Ньюфаундленда Льюиса, единственное животное, пережившее всю поездку. Он охотился за дичью и предупреждал об опасности.



York (Orange)

Слуга Кларка, играл ключевую роль в дипломатических отношениях. Из-за его внешности индейцы подозревали, что Йорк обладает магическими способностями. Спаса Льюиса от медведя гризли.



Silas Goodrich (Yellow)

В 1804 году Сайлас был преведен из армейского подразделения под командование Льюиса и Кларка. Он был главным рыбаком корпуса и при необходимости обеспечивал корпус другой едой.



John Colter (Green)

Он один из лучших охотников в группе, и его обычно отправляли в одиночку на разведку окрестностей в поисках дичи. Его считают одним из первых горцев.



William Werner (Purple)

Уильям работал поваром и, вероятно, родился в Кентукки. Перед экспедицией был наказан за драку с Джоном Поттсом, а в 1804 году предстал перед военным трибуналом за мятеж.

Кузнецы

Соберите снаряжение (см. стр. 7).



Alexander H. Willard (Blue)

Александр обладал мощным телосложением и служил в экспедиции кузнецом и оружейником. Он умел ремонтировать оборудование и изготавливать инструменты для торговли с индейцами.



Joseph Whitehouse (Orange)

Джозеф работал портным и вел дневник. Его чуть не убили на реке Джефферсон.



John Shields (Yellow)

Джон из Вирджинии и самый старый член партии, вступивший в армию в 1803 году в возрасте 34 лет. Талантливый человек, главный кузнец, оружейник, строитель лодок и мастер по ремонту.



William Bratton (Green)

Опытный кузнец из Кентукки, он был ростом более шести футов и квадратного телосложения. В течение нескольких месяцев страдал от сильной боли в пояснице и лечился в индийской парилке.



John Potts (Purple)

Немецкий иммигрант и мельник по профессии, Джон был доверенным участником группы. Чуть не утонул и не истек кровью, когда порезал ногу. На него нападает медведь гризли.

Торговцы мехом

Соберите мех (см. стр. 7).



Richard Windsor (Blue)

Ричард был великим охотником и лесником. Пересекая обрыв, он поскользнулся и начал падать. Льюис советует взять нож и с его помощью подняться вверх. Именно благодаря помощи и совету Льюиса Ричард избегает смерти.



Joseph & Ruben Field (Orange)

Братья, двое из «Девяти молодых людей из Кентукки». Здоровые и удачливые, одни из лучших охотников экспедиции.



George Shannon (Yellow)

18 лет, один из «Девяти молодых людей из Кентукки». Джордж был хорошим певцом, охотником и наездником. Иногда он терялся, но всегда умудрялся найти дорогу обратно.



Peter Weiser (Green)

Питер служил квартирмейстером, поваром и охотником. Он был одним из лучших стрелков Корпуса. Пока экспедиция находилась в Форт-Клэпсон, он участвовал в добыче соли на побережье Орегона.



John Collins (Purple)

Назначен поваром сержантом Nathaniel Pryor. Джон был одним из лучших охотников экспедиции. Он отлавливал образцы для научного документирования дикой природы Запада.

Встреченные персонажи



1 Nay

Вождь арикара, независимый, дружелюбный, отказывается прекращать торговлю с тетон-сиу.

Возьмите 1 основной ресурс по вашему выбору.



2 Little Raven

Второй вождь деревни Матутонха, встретился во время пребывания в форте Мандан.

Возьмите 1 дерево и 1 мех.



3 Buffalo Medicine

Третий вождь Тетон Сиу, участвовавший в борьбе за власть. Он встречается экспедицию на Бад-Ривер в сентябре 1804 года.

Заплатите 1 еду и возьмите 1 каноэ.



4 Ebenezer Tuttle

Рядовой, нанятый для первой части экспедиции до форта Мандан. Его отправляют обратно в Сент-Луис вместе с партией торговцев мехом Пьера Шуто.

Заплатите 1 дерево и возьмите 1 каноэ.



5 René Jessaume

Жил со своей индийской женой и детьми в деревне вождя манданов. Он помогал капитанам, предоставляя им информацию о различных вождях и политике племен.

Заплатите 3 меха и возьмите 1 лошадь.



6 Big Horse

Глава штата Миссури заинтересован в торговле, особенно виски. Льюис и Кларк встречаются его на обратном пути с охоты на бизонов в августе 1804 года.

Отправьте 2 индейцев из своих лодок в район Паувау и возьмите 1 лошадь.



7 Moses B. Reed

Рядовой, уволен из корпуса за дезертирство и кражу оружия.

Заплатите 2 дерева и переместите своего разведчика на 2 клетки вперед по реке.



8 John Robertson

Первоначально он был капралом, но Кларк понижает его в должности за то, что он «не имел власти» над своими людьми и не смог остановить бой в Кэмп-Дюбуа. Вероятно, он первый человек, покинувший экспедицию.

Заплатите 2 единицы снаряжения и переместите своего разведчика на 3 клетку вперед по реке.



9 Joseph Barter

Также известный как Ла Либерте, рядовой армии США, прежде чем его назначили лодочником. Однако вскоре после этого он дезертирует.

Заплатите 1 каноэ и переместите своего разведчика на 5 клеток вперед по реке.



10 J. Baptiste Deschamps

Как французский лодочник, он назначается старшиной французских лодочников в красной пироге. Он среди тех, кто в апреле 1805 года плывет на килевой лодке вниз по реке в Сент-Луис.

Заплатите 1 еду и 1 каноэ и переместите своего Исследователя на 6 клеток вперед по реке.



11 John Newman

Завербованный в форте Массак, он был исключен из экспедиции после трибунала за «неоднократные высказывания крайне преступного и мятежного характера».

Заплатите 1 еду и переместите своего исследователя на 1 клетку вперед по реке или в горах.



12 Charles Mackenzie

Торговец мехом, работает в Северо-Западной компании. Вместе с Лароком он часто посещал форт Мандан зимой 1804–1805 годов.

Заплатите 1 мех и 1 лошадь и переместите своего Исследователя на 3 клетки вперед в горах.



13 John Dame

В возрасте 19 лет, светловолосый и голубоглазый, он присоединяется к Корпусу на первую часть путешествия и возвращается в Сент-Луис весной 1805 года. Он застрелил белого пеликана.

Заплатите 2 дерева и переместите своего разведчика на 1 клетку вперед в горах.



14 Cuscular

Будучи вождем Клэтсопа, он рассчитывает торговать товарами с экспедицией зимой в форте Клэтсоп. Он дарит подарки и предлагает женщин Льюису и Кларку.

За каждую Силу, активирующую эту карту, заплатите 2 Еды и возьмите в руку карту Персонажа, которую вы выберете из Журнала встреч. Затем пополните журнал в указанном порядке.



15 Toussaint Charbonneau

Франко-канадский торговец мехом, жестокий и трусливый, известен как муж Сакагавей. Он выступает в качестве переводчика. Льюис называет его «человеком без особых заслуг».

Оплатите 1 ресурс по вашему выбору и выполните Действие в выбранном вами месте Деревни при условии, что в выбранном месте есть хотя бы один индеец.

Если вы активируете этого Персонажа несколько раз, вы сможете совершать Действия различных мест или Действия места несколько раз. Однако вам не разрешается использовать или учитывать ресурсы и индейцев, полученных вами в результате первой (или второй) активации, для следующей активации.



16 F. Antoine Larocque

Франко-канадский торговец мехом и исследователь, он работает в Северо-Западной компании. Он хочет присоединиться к экспедиции, но Льюис отказывается из-за своих отношений с Великобританией.

Заплатите 1 мех и сбросьте 1 жетон времени.



17 Joseph Gravelines

Франко-канадец, живущий с Арикара уже 13 лет. Его нанимают управлять килевой лодкой в качестве лоцмана. Позже он сопровождает некоторых вождей арикара в Вашингтон.

За каждую Силу, активирующую эту карту, заплатите 1 Каноэ и возьмите в руку карту Персонажа, которую вы выберете из Журнала встреч. Затем пополните журнал в указанном порядке.



18 John Boley

Один из надежных подмастерьев экспедиции. Его набирают для первой части экспедиции в Форт Мандан и назначают в состав возвращающегося отряда.

Заплатите 1 дерево и сбросьте 1 жетон времени.



19

John Hay

Как купец, торговец мехом и почтмейстер Кахокии, он предоставляет информацию. Поскольку он говорит по-французски и по-английски, он помогает переводчиком.

Для каждой Силы, активирующей эту карту, выберите один из двух ресурсов: Мех или Дерево, и соберите его. (Активировав эту карту трижды, вы можете, например, дважды собрать Мех и один раз Дерево.)



20

Big White

Он — главный вождь деревни нижнего Мандана, получивший такое прозвище из-за своего роста и цвета лица. Он встречается с президентом Джефферсоном в Вашингтоне после экспедиции.

Для каждой Силы, активирующей эту карту, выберите один из двух ресурсов: Снаряжение или Дерево. Затем соберите его. (Активировав эту карту три раза, вы можете, например, дважды собрать Снаряжение и один раз Древесину.)



21

Dickson & Hancock

Охотники за мехом встречают экспедицию в сентябре 1806 года во время ее возвращения в Вашингтон. Они приглашают Джона Колтера присоединиться к ним в качестве охотника.

Для каждой Силы, активирующей эту карту, выберите один из двух ресурсов: Еда или Мех. Затем соберите его. (Активировав эту карту три раза, вы можете, например, дважды собрать Еду и один раз Мех.)



22

Black Moccasin

Вождь Минитари, несколькими годами ранее он захватил Сакагавеа у шошонов.

Для каждой Силы, активирующей эту карту, выберите один из двух ресурсов: Снаряжение или Еда. Затем соберите его. (Активировав эту карту три раза, вы можете, например, дважды собрать Снаряжение и один раз Еду.)



23

Yellept

Руководитель Валла-Валлы, он тепло приветствует Корпус открытий и торгует товарами. Йеллепт дарит Кларку элегантную белую лошадь. Взамен Кларк дает Йеллепту свой меч.

Заплатите 1 ресурс любого типа и получите 2 основных ресурса на ваш выбор. Если вы активируете этого Персонажа несколько раз, вам не разрешается использовать ресурсы, полученные в результате первой (или второй) активации, для запуска следующего Действия. Вы должны использовать ресурсы, которые ранее принадлежали.



24

P. Antoine Tabeau

Франко-канадский торговец мехом и исследователь; предоставляет полезную информацию об индейских племенах арикара.

Заплатите 1 дерево и 1 еду и возьмите 2 каное.



25

Three Eagles

Вождь плоскоголовых, он встречается с отрядом в сентябре 1805 года, приветствует, кормит и обменивается лошадьми с Корпусом открытий.

Заплатите 2 Снаряжения и возьмите 1 Лошадь.



26

Hawk's Feather

Вождь Арикара. Согласился попытаться заключить мир с манданами.

Заплатите 1 еду и переместите своего Исследователя на 3 клетки вперед по реке.



27

Man Crow

Вождь Арикара, претендент на гражданскую власть.

Заплатите 3 дерева и переместите своего разведчика на 4 клетки вперед по реке.



28

Cutssahnem

Вождь Ванапама, он дает Льюису карту «рек и племен наверху великой реки и ее вод, на которой он помещает большое количество деревень своего народа и друзей».

Заплатите 3 ресурса любого типа и переместите своего Исследователя на 5 клеток вперед по реке. Все ресурсы должны отличаться друг от друга.



29

Black Buffalo

Вождь тетон-сиу, у него хороший характер, хотя он злой и свирепый. Он просит у Льюиса и Кларка товары и табак.

Заплатите 1 еду и переместите своего Исследователя вперед по реке на столько мест, сколько видимых значков еды на картах вашей игровой зоны и игровых зон двух ваших соседей (или вашего единственного соседа в игре для двоих). В одиночной игре учитывайте значки Еды в вашей Игровой зоне и в занятых местах Деревни.



30

Half Man

Вождь янктон-сиу, он предупреждает экспедицию о могущественных и враждебных племенах.

Заплатите 1 ресурс любого типа и переместите своего Исследователя на 2 клетки вперед по реке.



31

Richard Warfington

Как опытный капрал, он возглавляет команду белой пироги, поднимающейся по реке Миссури, и возглавляет обратный путь из деревень Мандана.

Заплатите 2 ресурса любого типа и переместите своего разведчика вперед по реке на столько мест вперед, сколько индейцев в ваших лодках. Не учитывайте индейцев, размещённых на картах вашей Игровой зоны.



32

James Mackay

Торговец мехом, исследователь, шотландец, «возможно, самый много путешествовавший из многих встреченных торговцев», он является создателем наиболее полной карты реки Миссури, используемой Льюисом и Кларком.

Заплатите 1 лошадь и переместите своего разведчика на 3 клетки вперед. или на реке или В горах но не оба! Если активировано более одного раза, каждая активация может быть либо только Рекой, либо только Горами.



33

Weuche

Первый вождь Янктона Накота, он говорит о потребности своего народа в торговых партнерах, на которых он мог бы положиться, и о бедности своего народа. Нуждался в оружии и боеприпасах.

Заплатите 2 Снаряжения и переместите своего Исследователя вперед по Горам на столько, сколько видимых значков Снаряжения на картах вашей Игровой зоны и Игровых зон двух ваших соседей (или вашего соседа в игре для двоих). В одиночной игре подсчитайте значки Снаряжения в своей Игровой зоне и в занятых местах Деревни.



34

Pierre Dorion

Женатый на женщине из Янктона, он присоединился к экспедиции в качестве переводчика. В апреле 1805 года его отправляют обратно в Сент-Луис вместе с вождями племен Янктона, Омахи, Ото и Миссури.

Заплатите 3 меха и переместите своего Исследователя на 2 клетки вперед по горам.



35

The Partisan

Вождь тетон-сиу. Он непостоянен и борется за власть с Черным Буйволом. Он встретил Льюиса и Кларка в сложной ситуации на реке Миссури в сентябре 1804 года.

Заплатите 1 еду и активируйте одного персонажа лицом вверх в вашей игровой зоне или игровой зоне любого игрока один раз, независимо от силы, первоначально использованной для активации этого персонажа (то же действие, что и при шаманизме). Например: если вы даете Партизану 2 Силы, вы можете скопировать Действия двух персонажей, лежащих лицом вверх, или дважды скопировать Действие одного Персонажа, лежащего лицом вверх. Вам не разрешается использовать или учитывать ресурсы и индейцев, полученных вами в результате первой (или второй) активации, для следующей активации.



36

Nicholas Jarrot

Гражданин Франции, он работает переводчиком у Льюиса, когда тот встречается с испанским губернатором. Он предлагает свою землю для строительства лагеря Дюбуа и продает снаряжение и припасы для путешествия.

Переместите своего разведчика на 1 вперед по реке.



37

Régis Loisel

Франко-канадский торговец мехом и исследователь в Ла Шаретте, на реке Миссури.

Для каждой Силы, активирующей эту карту, получите один из трех ресурсов: **Снаряжение**, **Еда** или **Дерево**. (Активировав эту карту три раза, вы можете, например, один раз собрать **Оборудование**, один раз **Еду** и один раз **Древесину**.)



38

Hugh Heney

Канадский торговец мехом, «очень рассудительный, умный человек», знает тетон-сиу, как ни один другой белый человек. Хини отправляет Льюису и Кларку лекарство от змеиного укуса.

Для каждой Силы, активирующей эту карту, выберите один из трех ресурсов: **Мех**, **Еда** или **Дерево**. Затем соберите его. (Активировав эту карту трижды, вы можете, например, один раз собрать **Мех**, один раз **Еду** и один раз **Дерево**.)



39

Black Cat

Великий вождь деревень мандан, он обладал «честностью, твердостью и умом». Зимой он снабжал американцев едой в форте Мандан.

Возьмите 2 основных ресурса на ваш выбор. Они могут быть разными или одинаковыми.



40

Twisted Hair

Вождь Нез Персе, «веселый человек с очевидной искренностью», помогает строить каноэ.

Заплатите 1 каноэ и получите 2 каноэ. Если вы активируете этого Персонажа несколько раз, вам не разрешается использовать ресурсы, полученные в результате первой (или второй) активации, для запуска следующего Действия.



41

Cameahwait

Вождь шошонов, брат Сакагавеа. Он предоставляет Льюису и Кларку гостеприимство и лошадей, чтобы отплатить им за воссоединение его с давно потерянной сестрой.

Заплатите 1 каноэ и возьмите 1 лошадь или заплатите 1 лошадь и возьмите 1 каноэ.



42

Broken Arm

Вождь Нез Персе. Честный и щедрый, он дает Корпусу лошадей и желает заключить мир с шошонами.

Заплатите 1 снаряжение и возьмите 1 лошадь.



43

Comcomly

Вождь чавычи, самый могущественный лидер в устье Колумбии, его описывают как «проницательного старого дикаря с одним глазом». Он дружелюбен к белым исследователям.

Заплатите 1 снаряжение, 1 еду, 1 мех и 1 древесину и передвиньте вашего Исследователя на 7 клеток вперед на реке.



44

Little Thief

Как ведущий вождь Отоэ, он проницательный торговец и умный дипломат. В марте 1805 года он встречается с президентом Джефферсоном, который обещает торговые товары и говорит ему, что надеется на мир.

Поместите 1 индейца из своих лодок в зону Паувау и переместите своего Исследователя на 1 клетку вперед по реке за каждое каноэ на ваших лодках.

Тратить эти каноэ не нужно!



45

Watkuweis

Это женщина из племени нез-персе, которая долгое время жила с белыми торговцами, которые хорошо с ней обращались. Видя, как ее племя замышляет уничтожить Корпус, она просит их «не причинять вреда» исследователям

Заплатите 1 ресурс по вашему выбору и переместите своего Исследователя вперед по реке на столько мест вперед, сколько персонажей, находящихся лицом вверх, в вашей игровой зоне (включая Ваткувейса).



46

Daniel Boone

Легендарный пионер, он первый белый колонист Кентукки. Он проложил свою дорогу дикой природы через Аппалачи. Возможно, он встретил Экспедицию.

Заплатите 2 ресурса любого типа и переместите своего Исследователя вперед по реке на столько мест вперед, сколько индейцев находится в деревне (на игровом поле).



47

Old Toby

Проводник шошонов, Камеавеит послал его возглавить экспедицию через Скалистые горы. По поручению Кларка он руководил исследованием реки Салмон.

Заплатите 1 каноэ и 1 лошадь и переместите Исследователя на 6 клеток или по реке, или по горам. Если активировано более одного раза, каждая активация может быть Рекой или Горами.



48

Coboway

Единственный лидер Клэтсопа, который контактировал с Экспедицией. Некоторые товары, в том числе шкуру калана, он обменивает на рыболовные крючки и небольшой мешочек шошонского табака.

Заплатите 1 снаряжение, 1 еду, 1 мех и 1 древесину и переместите своего Исследователя на 4 клетки вперед в горах.



49

Crow at Rest

Великий вождь Арикара, он был заинтересован в торговле шкурами буйвола. Он уверял Корпус, что Арикарапозволит им путешествовать в безопасности и что мир с Манданами желателен.

Заплатите 2 меха и 2 снаряжения и переместите своего разведчика на 3 клетки вперед в горах.



50

George Drouillard

Сын франко-канадца и матери шауни, он был известен как умелый разведчик, лесник и переводчик. Он часто выполнял специальные миссии для Льюиса и Кларка

Поместите 1 индейца из своих лодок в зону Паувау и заплатите 1 ресурс любого типа. Затем переместите своего Исследователя на 2 клетки вперед по горам.



51

Tetoharsky

Начальник Нез Персе, он помогал Корпусу пересечь реку Снейк. Он был прогрессивным человеком и переводчиком и помогал установить дружеские отношения с индейцами верхней Колумбии

Отправьте 1 индейца из своих лодок в зону Паувау. Затем переместите своего Исследователя на 1 клетку по горам за каждую лошадь у вас на ваших лодках. Лошади не расходуются.



52

One Eye

Одноглазый, он же Ле Борнь, был самым известным вождем в верховьях Миссури. Имея печально известную репутацию, его описывают как жестокого, развратного и вспыльчивого человека.

Заплатите 1 ресурс любого типа и переместите своего Исследователя на 1 клетку вперед по горам.



53

Sacagawea

Индианка-шошонка, она присоединяется к экспедиции вместе со своим мужем Туссеном Шарбоно и во время путешествия рождает. Она гид и переводчик в команде.

Выполните одно из действий в деревне независимо от того, занята ли локация действия индейцами или нет. Вам не разрешается использовать или учитывать ресурсы и индейцев, полученных в результате первой (или второй) активации, для следующей активации (Например, активировав ее дважды, вы не сможете собрать 2 Древесины с помощью Ремесел и затем сделать каноэ из этих двух деревьев).



54

Cut Nose

Руководитель Нез Персе, он предоставляет в экспедицию трех гидов по пересечению гор.

Заплатите 1 ресурс любого типа и сбросьте 2 жетона времени.

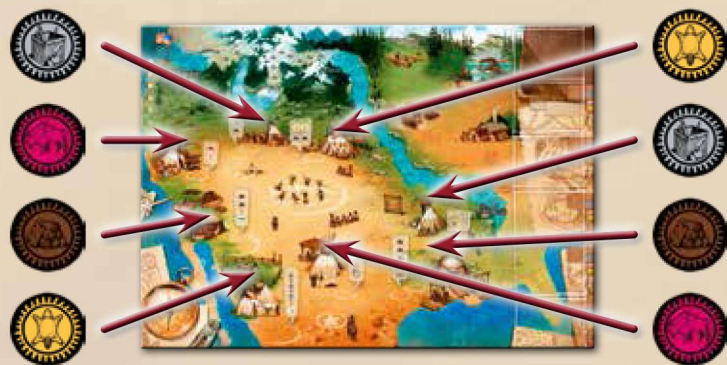
Соло вариант

Подготовка

Подготовьтесь к игре по обычным правилам.

Затем поместите одного из оставшихся Разведчиков – его будут звать Александр Маккензи – на клетку маршрута между 0-й (лёгкий уровень) и 7-й (экспертный уровень) клетками дальше Сент-Луис по реке. Поместите 8 жетонов с символами Ресурсов в Деревню в соответствии с изображениями на обороте этих жетонов (соответствующими иллюстрациям на игровом поле).

В сольной игре применяются те же правила, что и в игре несколькими игроками, кроме двух следующих исключений:



В одиночной игре применяются те же правила, что и в многопользовательской игре, за исключением двух следующих отличий:

1- Сбор первичных ресурсов

Каждая занятая Индейцем область в Деревне приносит ресурс, соответствующий изображённому рядом с ним символу. Во время сбора ресурсов сложите количество видимых символов собираемого ресурса на картах в вашей Игровой зоне и на занятых областях в Деревне

2 – Ваш оппонент Александр Маккензи

После того, как вы завершили свой ход, передвиньте фигурку Александра Маккензи вперёд на одну клетку по маршруту. Эта фигурка считается Разведчиком. Вы побеждаете, если успеете разбить Лагерь в форте Клатсоп (или дальше) до того, как Александр Маккензи прибудет в форт Клатсоп.

Краткие правила Ход игры

Выполните 1 обязательное Действие:

Либо сыграйте карту с руки, активировав её Силой за счёт карты другого Персонажа, сыгранной лицом вниз, и/или Индейцев.



Либо выполните Действие в индейской Деревне. Поместите:

- 1 Индейца в пустой круг

или

- От 1 до 3 Индейцев в полукруг, независимо от того, занят он или свободен.

Две фазы необязательны. Каждая из них может быть выполнена раз в ход, до или после обязательного Действия:

- Наём Персонажа
- Привал

Наём Персонажа



Добавьте Персонажа из Журнала себе в руку, заплатив стоимость в Мехе и Снаряжении (часть Снаряжения может быть сэкономлена за счёт сброса одной карты из руки).

Привал



1. Верните всех своих Индейцев обратно в Лодки.
2. Подсчитайте длительность привала (равно сумме символов Времени на картах в вашей руке и на ваших загруженных Лодках).
3. Возьмите столько жетонов времени, сколько вы проведете в лагере.
4. Возьмите все карты обратно в руку.

Стартовые Персонажи

Возьмите из Запаса фишки ресурсов в количестве, не превышающем общее число видимых символов соответствующего ресурса на картах в вашей Игровой зоне и Игровых зонах двух ваших соседей.



Возьмите индейцев с игрового поля и добавьте их в свою экспедицию.

Сбросьте последнюю карту в журнале.



Передвиньте вашего Исследователя вперёд по речным или Горным клеткам маршрута и потратьте ресурсы.



Действия в Деревне



Возьмите 1 Еду И 1 Мех.



Возьмите 1 снаряжение И 1 дерево



Возьмите 2 Меха ИЛИ 2 Древа.



Потратьте 3 Древа и добавьте 1 Лодку к своей Экспедиции.



Сбросьте карты из вашей руки и обновите карты в Журнале встреч.



Потратьте 1 фишку Еды и скопируйте Действие (только 1 раз) ранее сыгранного Персонажа.



Заплатите 2 дерева и возьмите 1 каное.



Потратьте 3 разных ресурса и возьмите 1 фишку Лошади.

Передвижение Разведчика никогда не может закончиться на клетке, занятой другим Разведчиком. Занятые места игнорируются при перемещении.

Visit our web site www.ludonaute.fr and find videos, F.A.Q. ...

ACKNOWLEDGEMENTS

I would like to thank my wife Karine for her support during this adventure of a first published game such as Lewis & Clark.

Huge thanks to Cédric and Anne-Cécile Lefebvre for their trust and kindness. The development of the « Village 1900 » was above all a team work and I couldn't dream of better teammates.

Hats off to Vincent Dutrait, whose passion for this expedition carried us away.

Thanks also to all the persons who tested this game and took part in his evolution: Ludonaute's team (Philippe, Julien, Sébastien, Guillaume, Pierre...), Niort gaming club members (Patrick, François, Sébastien A., Sébastien F., Olivier, Éric...), and all the gamers met on conventions.

And at last, I thank Uwe Rosenberg for having created Le Havre, and Benoît Christen for asking me to play the postman in Toulouse.



Lewis & Clark

THE EXPEDITION

COMPONENTS

1 game board
5 individual boards
10 Boat tiles
50 various tokens
5 Scout figures
18 Indian figures
100 Resource hexagons
84 Character cards
Game rules

Win the race to the West and make history!

Each turn, choose which side of your cards will be played.

Each step of your journey, manage your Expedition's resources sparingly.

Each game, create a new party of Characters.



30' / 1

1-5

14+



CÉDRICK CHABOUSSIT



VINCENT DUTRAIT



LUDONAUTE



KARINE CHABOUSSIT
ANDREW MACLEOD



Ludonaute
20 boulevard Dethez
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr



WARNING:

CHOKING HAZARD--Small parts
Not for children under 3 yrs.

LULCK02EN - WTZ-2020-1

MADE IN CHINA



3 760269 591813