Lewis & Clark
The Expedition

30 kwietnia 1803 roku Stany Zjednoczone Ameryki zakupiły od Napoleona Bonaparte Luizjanę za kwotę 15 milionów dolarów. Thomas Jefferson wysłał wówczas dwóch dzielnych podróżników: Meriwethera Lewisa i Williama Clarka, aby zbadali ten ogromny nieznany teren. Ekspedycja Lewisa i Clarka (trwająca od 1804 do 1806 roku) była pierwszą wyprawą w zachodnie tereny obecnego państwa.

Wprowadzenie

Powróćmy do roku 1803 i wyobraźmy sobie, że prezydent Jefferson wysłał nie jedną, ale kilka ekspedycji w celu zbadania Dzikiego Zachodu i Ty oraz inni gracze stajecie na czele tych wypraw. Waszym zadaniem jest przemierzenie kontynentu i jak najszybsze dotarcie do Pacyfiku. Historia zapamięta tylko tych, którzy będą pierwsi. Lewis & Clark to gra-wyścig napędzana zasobami i umiejętnym zarządzeniem kartami. Gracz musi dobrze rozporządzać ekwipunkiem, członkami wyprawy oraz radzić sobie z traperami i rdzennymi mieszkańcami tamtych terenów napotykanymi podczas podróży. Dobre dowództwo to klucz do zdobycia Zachodu!

Przygotowanie — *Karty Postaci – plansze Ekspedycji* ... 2-3
Cel gry ... 4
Przebieg tury gracza ... 4
Akcja ... 4–5
Ważna informacja o Akcjach ... 5
Rekrutacja — *Dodanie nowej karty do Dziennika Wyprawy* ... 5
Rozbicie Obozu ... 6
Koniec gry ... 6
Opis Akcji Postaci Startowych ... 7–8
Szlak ... 8
Ruch Zwiadowcy ... 8
Opis Akcji w Wiosce ... 9
Historia opowiadana w tle ... 10
Notka o Postaciach ... 10
Postacie Startowe ... 11
Napotkane Postacie ... 12–14
Wariant Solowy ... 15
Podsumowanie ... 15

Pierwsze rozgrywki

Jeśli dopiero zaczynasz przygodę z grą, zalecamy rozgrywkę 2-4 osobową. Rozgrywka 5-osobowa jest przeznaczona raczej dla bardziej doświadczonych graczy i odradzamy partię w tak dużym składzie graczom, którzy nigdy wcześniej nie grali w Lewis & Clark.

Warianty

Po kilku rozgrywkach możecie wprowadzić do gry pewne urozmaicenie w postaci żetonów Zmiany Szlaku.

Ponadto dla samotnych podróżników przewidziano wariant solowy (zobacz str. 15).

Komponenty

1 plansza główna

5 plansz Ekspedycji

10 dwustronnych płytek Łodzi

84 karty Postaci (30 Postaci Startowych z symbolem w kolorze gracza w prawym dolnym rogu + 54 karty Napotkanych Postaci)

5 figurek Zwiadowców w kolorach graczy

24 żetony Czasu

100 sztuk drewnianych Zasobów

8 znaczników zwielokrotnienia Zasobów

18 figurek Indian

10 żetonów Zmiany Szlaku

8 żetonów Zasobów (do wariantu solo)

Przygotowanie

1 Połóżcie planszę pośrodku stołu.

Plansza przedstawia teren, który przyjdzie Wam przemierzyć oraz indiańską wioskę, w której możecie uzyskać pomoc w czasie swojej podróży.

2 Umieśćcie drewniane Zasoby w odpowiednich rejonach na planszy:

Zasoby nieprzetworzone

A1 20 x Drewno
A2 20 x Futro
A3 15 x Żywność
A4 15 x Ekwipunek

Podczas swojej wyprawy będziecie potrzebować różnych rodzajów Zasobów. Niektóre z nich (Zasoby nieprzetworzone) są dostępne bezpośrednio z Akcji (nic nie kosztują).

Zasoby przetworzone

B1 15 x Kanoe
B2 15 x Koń

Inne Zasoby wymagają „przetworzenia" i będziecie potrzebować do ich zdobycia innych Zasobów albo pomocy Indian.

Każdy rodzaj Zasobów tworzy swój bank.

8 znaczników zwielokrotnienia Zasobów
Połóżcie je obok planszy. Jeśli bank jakiegoś Zasobu się wyczerpie, któryś z graczy oddaje 2 Zasoby do banku, bierze znacznik i kładzie na nim 1 sztukę Zasobu, która od tej chwili liczy się jako 3 sztuki.

Znaczniki zwielokrotnienia zapobiegają wyczerpaniu się Zasobów w trakcie gry.

3 W zależności od liczby graczy połóżcie obok planszy odpowiednią liczbę figurek Indian, które także tworzą swój bank. Pozostałe figurki Indian odłóżcie do pudełka.

Liczba graczy	Liczba Indian
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

Indianie pozwalają graczom przeprowadzać Akcje w Wiosce oraz wzmocnić działanie Akcji Postaci. Postać Startowa Tłumacza pozwala zwiększyć liczbę dostępnych Indian. Musicie jednak dobrze pokierować wyprawą, aby Indianie Was nie spowolnili!

4 Umieśćcie jedną figurkę Indianina na polu Nowoprzybyłego *C* na planszy.

5 Umieśćcie wszystkie żetony Czasu na planszy pod Fortem Clatsop. *D*

6 Umieśćcie 10 płytek Łodzi na planszy (w obszarze Zatoki Meksykańskiej).

Przód Tył

Poprzez dołączanie nowych Łodzi do swoich wypraw będziecie mogli zwiększyć swoją powierzchnię bagażową albo liczbę pasażerów.

7 Każdy gracz otrzymuje 6 kart Postaci Startowych w wybranym przez siebie kolorze.

Jeśli w rozgrywce uczestniczy mniej niż 5 graczy, karty w nieużywanych kolorach należy odłożyć do pudełka.

Te 6 kart reprezentuje historycznych członków wyprawy. Karty te stanowią startową rękę gracza. Na początku gry gracze mają identyczne karty różniące się jedynie nazwiskami Postaci.

Karty Postaci

Postacie mogą przeprowadzać Akcje, pozyskiwać lub przetwarzać Zasoby albo posuwać Eskpedycję naprzód.

W grze występuje wiele możliwych strategii, dzięki różnym kombinacjom kart zdobywanych przez graczy.

Na 84 karty Postaci składają się:

– 30 kart Postaci Startowych (po 6 członków 5 wypraw) z rewersami w kolorach graczy.

– 54 karty Napotkanych Postaci ponumerowane od 1 do 54, które gracze będą mieli możliwość rekrutować.

8 Potasujcie 54 karty Napotkanych Postaci i uformujcie z nich zakryty stos, który następnie umieśćcie na górze Dziennika Wyprawy. *F*

Dobierzcie 5 kart z wierzchu stosu i ułóżcie je na Dzienniku Wyprawy w porządku zależnym od Siły (liczba w lewym górnym rogu *G* karty). Karta o najmniejszej Sile jest układana na dole Dziennika, w pobliżu Zatoki Meksykańskiej, a karta o największej Sile na górze. Jeśli dwie karty posiadają taką samą wartość Siły, rozłóżcie je w porządku dobierania od dołu.

9 Każdy gracz otrzymuje planszę Ekspedycji w swoim kolorze, którą kładzie przed sobą. Następnie bierze jedną figurkę Indianina *H* z banku i umieszcza ją na czwartej Łodzi swojej Ekspedycji.

10 Każdy gracz otrzymuje 1 Futro, 1 Żywność i 1 Ekwipunek z banku i umieszcza je na pierwszej Łodzi *I* swojej Ekspedycji.

WARIANT: Weźcie po 4 sztuki każdego nieprzetworzonego Zasobu z banku. Losowo przydzielcie graczom po 3 sztuki Zasobów, które umieszczają oni na swojej pierwszej Łodzi, a resztę odłóżcie z powrotem do odpowiednich banków.

W ten sposób gracze rozpoczynają grę, posiadając różne Zasoby.

Plansze Ekspedycji

Plansza gracza przedstawia aktualny stan jego Ekspedycji. Składają się na nią Łodzie, na których:
– gracz może przechowywać drewniane Zasoby (sześciokątne pola),
– gracz może przewozić Indian, którzy dołączą do jego wyprawy (okrągłe pola).

Niektóre z Łodzi są „łatwe w manewrowaniu" i nie spowalniają gracza w fazie Rozbicia Obozu (z symbolem Czasu) będą spowalniały rozbicie Obozu, jeśli w czasie tej fazy będą załadowane.

W dowolnym momencie Ekspedycji gracz może przearanżować rozkład Zasobów i Indian na Łodziach np. poprzez umieszczenie ich w Łodziach o niższym koszcie (Czas).

11 Każdy gracz umieszcza figurkę Zwiadowcy w swoim kolorze na pierwszym polu Szlaku (Saint Louis). *J*

12 Losowo wybierzcie gracza rozpoczynającego, który przeprowadzi pierwszą turę gry.

Cel gry

W trakcie gry gracze będą głównie przeprowadzali Akcje z pomocą kart Postaci na ręce oraz Indian wchodzących w skład Ekspedycji poprzez wysyłanie ich do Wioski. Akcje te pozwolą Zwiadowcy gracza poruszać się po Szlaku. Karty Postaci posłużą graczowi do przeprowadzania Akcji (do czego będą potrzebowały wsparcia mierzonego Siłą innych Postaci) albo będą udzielać wsparcia innym Postaciom wykonującym swoje Akcje.

Dość często gracz będzie zmuszony rozbijać Obóz, aby odzyskać uprzednio zagrane karty. W tej fazie Zwiadowca gracza będzie musiał poświęcić trochę czasu, jeśli Łodzie gracza będą zbytnio wyładowane Zasobami albo przeciążone Indianami. Kluczową kwestią będzie zatem, jak dużo czasu zajmie Ci rozbicie Obozu (ile żetonów Czasu otrzymasz).

Gra dobiega końca, gdy któryś z graczy Rozbije Obóz na albo poza polem Fortu Clatstop i będzie miał nie więcej żetonów Czasu niż dopuszczalna dla tego pola liczba. Gracz ten zostaje zwycięzcą, gdyż jako pierwszy dotarł do Pacyfiku.

Przebieg tury gracza

W swojej turze gracz **musi** przeprowadzić **Akcję**.

Oprócz tej obowiązkowej Akcji, gracz może Rozbić Obóz.

Gracz może także Rekrutować nową Postać.

Te dwie fazy są opcjonalne: każda z nich może zostać wykonana jednokrotnie w dowolnym momencie podczas tury gracza, przed lub po akcji obowiązkowej, ale nigdy równocześnie z nią.

Akcja (faza obowiązkowa)

W swojej turze gracz musi przeprowadzić Akcję. Są dwa rodzaje Akcji: Akcje wykonywane za pomocą kart Postaci oraz Akcje w Wiosce na planszy.

Aby przeprowadzić Akcję, gracz musi udzielić jej wsparcia w postaci Siły przedstawionej przez ten symbol . Wsparcie może pochodzić od figurek Indian, kart innych Postaci lub z obu tych źródeł! Karty Postaci dysponują Siłą o wartości 1–3, a figurki Indian Siłą o stałej wartości 1. Gracz może w turze przeprowadzić wybraną Akcję tyle razy, ile wynosi Siła wsparcia dla tej Akcji.

AKCJE wykonywane z pomocą KART POSTACI

Aby przeprowadzić Akcję z karty Postaci, gracz zagrywa na stół (przed siebie) kartę Postaci z ręki. Gracz musi udzielić tej Postaci wsparcia (Siła zagranej Postaci NIE jest brana pod uwagę!) w formie Siły pochodzącej z:

- (A) karty innej Postaci, jaką gracz ma na ręce (gracz wybiera kartę i umieszcza ją zakrytą pod kartą Postaci wykonującej Akcję), albo
- (B) figurek Indian biorących udział w Ekspedycji gracza (gracz przenosi 1, 2 lub 3 figurki ze swoich Łodzi na kartę Postaci), albo
- (C) kombinacji jednej karty Postaci z ręki i 1 lub 2 figurek Indian (gracz umieszcza zakrytą kartę pod kartą Akcji oraz umieszcza na niej 1 lub 2 figurki Indian, przy czym suma Siły wsparcia nie może przekroczyć wartości 3).

We wszystkich tych trzech przypadkach Akcja jest aktywowana tyle razy (równocześnie), ile wynosi Siła wsparcia.

A – efekt Akcji jest aktywowany raz dzięki wsparciu Postaci o Sile 1.

B – efekt Akcji jest aktywowany 2 razy dzięki wsparciu 2 figurek Indian.

C – efekt Akcji jest aktywowany 3 razy dzięki wsparciu Postaci o Sile 1 i 2 figurek Indian.

Karty zagrywane na stół pozostają na nim i tworzą obszar gry gracza.

Uwaga! W przypadku sytuacji A i C Akcja zakrytej Postaci jest tymczasowo niedostępna aż do momentu fazy Rozbicia Obozu.

W przypadku sytuacji B i C zagrani Indianie nadal należą do Ekspedycji gracza.

Często zwielokrotnienie Akcji jest bardzo opłacalne. Posiadanie na ręku Postaci o Sile 2 i 3 jest bardzo korzystne, gdyż pozwala na wykonywanie Akcji bez pomocy Indian.

Akcje w Wiosce

Akcje w Wiosce (przedstawione w formie symboli w chmurkach) mogą być przeprowadzane tylko za pomocą Indian umieszczanych na polu danej Akcji.

- Na kole (musi być puste) gracz umieszcza tylko 1 figurkę Indianina ze swojej Ekspedycji,
- na półkolu gracz umieszcza równocześnie 1, 2 lub 3 figurki Indian ze swojej Ekspedycji, niezależnie od tego, czy pole jest puste, czy zajęte.

W obu przypadkach, gracz wykonuje Akcję tyle razy, ilu Indian umieścił na polu. Od tej chwili figurki przestają należeć do gracza.
W przeciwieństwie do Akcji z kart Postaci, Akcje w Wiosce są dostępne dla wszystkich graczy.

Karina umieszcza na półkolu 2 Indian i przeprowadza dwukrotnie Akcję Wytwarzania Kanoe, mimo że znajdują się tam już 3 inne figurki.

Filip umieszcza na pustym kole 1 Indianina i przeprowadza jednokrotnie Akcję Polowania.

Akcje w Wiosce mogą stać się przedmiotem ostrej rywalizacji! Częścią strategii jest umiejętne przewidywanie, gdzie inni gracze zechcą posłać swoich Indian.

Ważna informacja o Akcjach (Postaci i w Wiosce)

Dopuszczalne jest wykorzystanie tylko części Siły wspierającej wykonywaną Akcję. Np. Akcja wsparta Siłą 3 może być aktywowana 3 razy, 2 razy, 1 raz albo nawet 0 razy. Dozwolone jest również uzyskanie tylko częściowego efektu z aktywowanej Akcji albo wręcz rezygnacja z jej efektu.

Rekrutacja (faza opcjonalna)

W czasie swojej podróży gracze napotykają Postacie, które będą skłonne zasilić szeregi ich Ekspedycji. Na planszy są one obecne na Dzienniku Wyprawy. W każdej turze gracz może Rekrutować tylko jedną Postać, przed lub po przeprowadzeniu Akcji obowiązkowej.
W tym celu musi zapłacić koszt w sztukach Ekwipunku i Futrach zależnie od Postaci, którą chce zrekrutować:

- tyle Futer, ile wynosi pozycja Postaci na Dzienniku Wyprawy,
- tyle sztuk Ekwipunku, ile wynosi Siła Postaci.

Gracz może częściowo lub w całości zapłacić wymagane sztuki Ekwipunku, odrzucając jedną (i tylko jedną) kartę ze swojej ręki. Oszczędza w ten sposób Ekwipunek o wartość „zniżki", która widnieje na rewersie odrzucanej karty. Jeśli odrzuconą kartą jest Postać Startowa gracza, jest ona usuwana z gry. Jeśli odrzuconą kartą jest karta Napotkanej Postaci, należy ją odłożyć na stos kart odrzuconych obok planszy. Gracz natychmiast dołącza zrekrutowaną Postać do swoich kart na ręce.
Następnie należy uzupełnić Dziennik Wyprawy nową kartą Postaci.

Na początku swojej tury Cezary chce zrekrutować Czarnego Kota. Jego koszt to 4 Futra i 3 sztuki Ekwipunku. Cezary oddaje do banku 4 Futra i 2 sztuki Ekwipunku oraz odrzuca z ręki kartę Hugh McNeala o Sile 1 (który liczy się jako 1 sztuka Ekwipunku). Dodaje kartę Czarnego Kota do ręki.

Rada dla początkujących
Podczas pierwszych rozgrywek zalecamy nie odrzucać kart Tłumacza i Dowódcy (zobacz opis Akcji Postaci Startowych). Bez tych Postaci i bez zrekrutowania innych koniecznych Postaci nie będziecie w stanie wygrać gry!

Dodanie nowej karty do Dziennika Wyprawy

Gdy tylko jakieś miejsce w Dzienniku opustoszeje, przesuńcie pozostałe karty Postaci w dół, następnie dobierzcie nową kartę i umieśćcie ją na pierwszym miejscu obok stosu dobierania. Nie układajcie kart względem wartości ich Siły!

Jeśli stos kart Postaci się wyczerpie, potasujcie karty odrzucone i uformujcie nowy stos dobierania.

Wszystkie Napotkane Postacie zostały opisane na końcu instrukcji.

Rozbicie Obozu (faza opcjonalna)

Gracz może **Rozbić Obóz** w dowolnym momencie swojej tury, przed lub po Akcji obowiązkowej.

Jeśli nie możesz wykonać żadnej Akcji obowiązkowej (z karty Postaci ani w Wiosce) na początku swojej tury, musisz Rozbić Obóz, a następnie wykonać swoją Akcję obowiązkową.

Faza Rozbicia Obozu pozwala graczowi wziąć z powrotem na rękę karty, które zagrał on na swój obszar gry. Może to jednak spowolnić jego wyprawę, gdyż zabiera trochę czasu. Czas ten symbolizuje ikonka Czasu widniejąca na kartach i Łodziach.

Gdy gracz Rozbija Obóz:

1 – Przeorganizowuje Ekspedycję. W tym celu umieszcza wszystkich Indian zagranych na karty Postaci z powrotem na Łodziach. W dowolnym momencie Ekspedycji gracz może przearanżować rozkład Zasobów i Indian na Łodziach np. poprzez umieszczenie ich w Łodziach o niższym koszcie (Czas).

2 – Oblicza, ile Czasu spędza w Obozie. Czas jest równy sumie:
- liczby kart Postaci, które gracz ma na ręce oraz
- (ewentualnie) Czasowi przypisanemu do Łodzi w Ekspedycji gracza (w zależności od transportowanych Indian i Zasobów – zobacz niżej).

Postaci, których nie wykorzystałeś od czasu ostatniego Obozowania, teraz cię spowalniają, gdyż chcą porozmawiać o nowych warunkach zatrudnienia.

Wyjście ekipą na ląd i rozładowanie Łodzi tylko po to, aby je za chwilę z powrotem załadować, zabiera cenny czas, który mógłbyś spędzić na podróży. Dlatego tak ważne jest umiejętne zarządzanie Zasobami i ludźmi, aby nie pozostać w tyle za konkurencją.

Czas przypisany do Łodzi w Ekspedycji gracza

Na tę Łódź można załadować do 3 Zasobów i nie kosztuje ona żadnych jednostek Czasu.

Na tę Łódź można załadować do 5 Zasobów i kosztuje 1 jednostkę Czasu za każdy przewożony Zasób.

Tą Łodzią może podróżować tylko 1 Indianin i nie kosztuje ona żadnych jednostek Czasu.

Na tę Łódź można załadować do 3 Zasobów i kosztuje ona 1 jednostkę Czasu, jeśli przewozi co najmniej 1 Zasób.

Tą Łodzią może podróżować nieograniczona liczba Indian, i kosztuje 1 jednostkę Czasu za każdego Indianina.

3 – Bierze tyle żetonów Czasu, ile Czasu spędził w Obozie,

4 – Bierze na rękę wszystkie karty znajdujące się w jego obszarze gry.

Karina (niebieska) musi Rozbić Obóz. Przenosi swoich dwóch Indian z kart w swoim obszarze gry z powrotem na Łodzie. Następnie oblicza czas Obozowania. W sytuacji przedstawionej na ilustracji poniżej czas spędzony w Obozie wynosi 5 jednostek:

- *1 za kartę Postaci pozostałą na ręce Kariny A,*
- *+1 za 3 Zasoby na Łodzi B,*
- *+2 za 2 Zasoby na Łodzi C,*
- *+1 za Indianina na Łodzi D. Co daje razem 5 jednostek Czasu.*

Karina bierze więc 5 żetonów Czasu.

Koniec gry

Gdy któryś z graczy podczas wykonywania swojej fazy Rozbicia Obozu ma swojego Zwiadowcę na albo za polem Fortu Clatsop i równocześnie liczba posiadanych przez niego żetonów Czasu nie przekracza liczby wskazanej na polu zajmowanym przez jego Zwiadowcę, gra natychmiast się kończy zwycięstwem tego gracza. Jeśli gracz ma więcej żetonów Czasu, niż wskazuje pole, gra toczy się dalej.

Gracz, który Rozbił Obóz tuż za flagą, nie może mieć żadnych żetonów Czasu, aby wygrać. Gracz, który Rozbił Obóz 2 pola od flagi, może mieć maksymalnie 1 żeton Czasu. Gracz, który Rozbił Obóz 3 pola od flagi, może mieć maksymalnie 2 żetony Czasu i tak dalej.

Uwaga! Sam ruch Zwiadowcy gracza na albo poza pole Fortu Clatsop nie kończy gry.

Wszystkie pola za Fort Clatsop są polami Rzeki.

Podczas pierwszych rozgrywek może Wam się wydawać, że pierwszy gracz jest w gorszej sytuacji na początku gry, jednak zasada „nagłej śmierci" rekompensuje tę niedogodność.

Opis akcji Postaci Startowych

Zbieranie Zasobów nieprzetworzonych

Drwal *Drewno* — **Myśliwy** *Żywność* — **Kowal** *Ekwipunek* — **Handlarz Futrami** *Futra*

Drwal, Myśliwy, Kowal i Handlarz Futrami pozwalają na zbieranie Zasobów (zobacz niżej). Gdy gracz zagrywa kartę którejś z tych Postaci, sumuje liczbę symboli danego Zasobu widniejących w górnym rogu każdej z kart leżących w jego obszarze gry (łącznie z kartami użytymi do przeprowadzenia tej Akcji) oraz w obszarze gry swojego sąsiada po lewej i sąsiada po prawej stronie (lub tylko jednego sąsiada w przypadku gry 2-osobowej).

Symbole Zasobów

Drewno — *Żywność* — *Ekwipunek* — *Futra*

Następnie gracz mnoży uzyskaną sumę przez Siłę wsparcia tej Akcji i pobiera z banku dowolną liczbę żetonów tego Zasobu, ale maksymalnie wyliczoną sumę. Zasoby umieszcza na wolnych miejscach w swoich Łodziach. Podczas akcji Zbierania Zasobów (ani w żadnym innym momencie gry) gracz nie może dobrowolnie wyrzucić z Łodzi znajdujących się na niej Zasobów, chyba że Łodzie całkowicie się zapełnią. W takim przypadku gracz może zwrócić do banku nadmiarowe wybrane przez siebie Zasoby, zanim dobierze następne, ponownie zapełniając całkowicie Łodzie.
Gracz może dowolnie często zmieniać rozkład Zasobów na Łodziach, ale nigdy (nawet na chwilę) nie może mieć ich więcej niż wynosi ładowność Łodzi.

Karina (niebieska) zagrywa kartę Drwala, któremu udziela wsparcia o Sile 2 dzięki zagraniu innej karty Postaci, którą umieszcza pod kartą Drwala. W jej obszarze gry oraz w obszarach gry jej dwóch sąsiadów (pomarańczowego Juliana i zielonego Cezarego) widocznych jest teraz 5 symboli Drewna. Karina może więc wziąć z banku 2x5=10 sztuk Drewna. Decyduje się jednak wziąć tylko 7 i umieszcza je na swoich Łodziach.

Julian (Pomarańczowy) — *Karina (Niebieski)* — *Cezary (Zielony)*

Nowi Indianie w Ekspedycji

Karta Tłumacza pozwala graczowi powitać nowych członków wyprawy.

1 – Gracz gromadzi w rejonie Powwow (pole w centrum Wioski) wszystkich Indian z Wioski (łącznie z Indianinem znajdującym się w obszarze Nowoprzybyłego), a następnie bierze stamtąd tylu Indian, ilu chce i umieszcza na swoich Łodziach.

2 – Gracz odrzuca kartę Postaci zajmującą ostatnią stronę (u samego dołu) Dziennika Wyprawy i odkłada odkrytą na stos kart odrzuconych. Następnie uzupełnia Dziennik nową kartą ze stosu zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej na str. 5 (Dodanie nowej karty do Dziennika Wyprawy).

3 – Na koniec gracz bierze z banku nową figurkę Indianina i umieszcza na polu Nowoprzybyłego. Jeśli w banku nie ma Indian, pomija ten krok.

Jeśli gracz aktywuje kartę Tłumacza 2 lub 3 razy, powtarza powyższy proces odpowiednio 2 lub 3 razy, za każdym razem uzupełniając Dziennik Wyprawy. Dzięki temu ma możliwość pozyskania 1 lub 2 dodatkowych Indian.

Akcja Tłumacza jest kluczową akcją w grze. Jest to jeden z dwóch sposobów (wraz z wioskową Akcją Powiększenia Ekspedycji) na dołączenie nowych Indian do wyprawy. Ponadto:
- wszystkie Akcje w Wiosce stają się znów dostępne,
- dostępne stają się nowe karty Postaci.

Julian zagrywa kartę Tłumacza ze wsparciem Postaci o Sile 1. Gromadzi wszystkich czterech Indian znajdujących się na planszy w rejonie Powwow (łącznie z Indianinem na polu Nowoprzybyłego).

Julian decyduje się dołączyć wszystkich czterech Indian do swojej Ekspedycji.

Następnie odrzuca dolną kartę z Dziennika, przesuwa karty i dodaje nową kartę na pole najbliższe stosowi kart.

Na koniec umieszcza nowego Indianina z banku na polu Nowoprzybyłego.

Postęp na Szlaku

Szlak

Szlak składa się z kilku części:

– trzy części Rzeki (niebieskie),
– dwie części Gór (szare),
– dwa pola Górskiej Rzeki, które są równocześnie polami Gór i Rzeki.

WARIANT: *Po rozegraniu kilku partii zalecamy zaprojektowanie swojego własnego Szlaku! Możecie dodać do gry żetony Zmiany Szlaku umieszczając je na wybranych polach i w ten sposób zmienić rozkład pól Rzeki i Gór dla urozmaicenia rozgrywki.*

Dowódca pozwala graczowi przesunąć swojego Zwiadowcę w przód na Szlaku.

- Płacąc jedną Żywność ze swoich Łodzi, gracz może przesunąć Zwiadowcę o 2 pola Rzeki
- albo płacąc 1 Kanoe ze swoich Łodzi, gracz może przesunąć Zwiadowcę o 4 pola Rzeki,
- albo płacąc 1 Konia ze swoich Łodzi, gracz może przesunąć Zwiadowcę o 2 pola Gór.

Na Szlaku znajdują się 2 pola Górskiej Rzeki, przed i za pierwszym rejonem Gór. Po tych polach gracz może poruszać swojego Zwiadowcę, płacąc dowolnymi z tych trzech Zasobów. Może się zdarzyć, że część ruchu Zwiadowcy przepadnie, jeśli wybrany Zasób nie pozwala poruszać się po typie terenu, na który Zwiadowca miałby wejść (np. jeśli za polem Górskiej Rzeki pokonanym na Koniu znajduje się pole Rzeki).

Ruch Zwiadowcy

Pola zajęte przez innych graczy należy zignorować, więc jeśli Zwiadowca przeciwnika znajduje się tuż przed Twoim Zwiadowcą, Twój kolejny ruch musi być zgodny z typem terenu przed Zwiadowcą przeciwnika.
Zwiadowca, który nie może zająć kolejnego wolnego pola, musi się zatrzymać.
Pole startowe Saint Louis to jedyne pole, na którym może się znajdować więcej niż jeden Zwiadowca w tym samym czasie.

Żetony Czasu

UWAGA! Jeśli gracz ma jakieś żetony Czasu, jego Zwiadowca **nie może** się poruszyć. W każdej sytuacji, w której Zwiadowca miałby się poruszyć na kolejne wolne pole (Rzeki czy Gór), zamiast tego gracz odrzuca 1 żeton Czasu.
Gdy gracz odrzuci wszystkie swoje żetony Czasu, jego zwiadowca ponownie będzie mógł się poruszać.

Filip (żółty) zagrywa kartę Dowódcy ze wsparciem Postaci o Sile 2, co pozwala mu dwukrotnie wykonać Akcję. Płaci 2 Konie, aby przesunąć swojego Zwiadowcę o 2+2=4 pola Gór. Jednak przed Zwiadowcą są tylko 3 pola (2 Górskie i 1 Górskiej Rzeki), które może pokonać na Koniu, więc Filip pokonuje 3 pola i traci czwarty punkt ruchu.

Karina (niebieska) zagrywa Dowódcę wraz z kartą Postaci (o Sile 1) oraz dwoma Indianami (zgodnie z ogólną zasadą Siła samego Dowódcy jest podczas jego Akcji nieistotna!). To daje Dowódcy wsparcie o Sile 3, co pozwala Karinie wykonać jego Akcję aż 3 razy. Decyduje się zapłacić 2 Żywności i 1 Konia, dzięki czemu może odrzucić 1 żeton Czasu i poruszyć swojego Zwiadowcę o 3 pola Rzeki i 2 pola Gór. Zwiadowca Juliana (pomarańczowy) zajmuje pole Gór na trasie Zwiadowcy Kariny, co pozwala jej przesunąć Zwiadowcę o jedno dodatkowe pole!

Opis akcji w Wiosce

W Wiosce znajduje się 8 rejonów powiązanych z 8 Akcjami dostępnymi dla wszystkich graczy:

- pięć rejonów w formie pojedynczego koła dla Akcji Polowania, Rzemiosła, Darów, Pożegnania i Szamanizmu,
- jeden rejon z dwoma kołami dla Akcji Powiększenia Ekspedycji
- i dwa półkoliste rejony o nieograniczonej pojemności dla Akcji Wytwarzania Kanoe i Handlu Końmi.

Akcje w Wiosce są mniej wartościowe od Akcji oferowanych przez Postaci, ale pozwalają graczowi zachować karty na ręce oraz zdobyć Zasoby, których być może nie mógłby zdobyć w inny sposób. Ponadto wysyłając Indian do Wioski, gracz redukuje ich liczbę w Ekspedycji.

Polowanie

Weź z banku 1 Żywność i 1 Futro i umieść na swoich Łodziach.

Rzemiosło

Weź z banku 1 Ekwipunek i 1 Drewno i umieść na swoich Łodziach.

Dary

Weź z banku 2 Futra ALBO 2 Drewna i umieść na swoich Łodziach.

Pożegnanie

Odrzuć 0–3 karty Postaci z ręki (odłóż je zakryte na stos kart odrzuconych albo poza grę jeśli to Postacie Startowe). Następnie odrzuć 5 kart Postaci z Dziennika Wyprawy. Odłóż je odkryte na stos kart odrzuconych. Uzupełnij Dziennik, dobierając 5 nowych kart ze stosu i układając je w kolejności dobierania.

Karina umieszcza swojego Indianina w rejonie Akcji Pożegnania. Odrzuca z ręki 2 karty, następnie odrzuca wszystkie karty z Dziennika i wykłada na nim 5 nowych kart.

Ta Akcja może okazać się przydatna, aby:
– odciążyć rękę z bezużytecznych kart,
– wymienić karty w Dzienniku, a następnie Rekrutować Postać.

Handel końmi

Gracz płaci 3 różnymi Zasobami ze swoich Łodzi i otrzymuje 1 Konia z banku. Wszystkie trzy Zasoby muszą być różne!

Julian zagrywa na to pole swojego Indianina. Płaci 1 Drewno, 1 Żywność i 1 Ekwipunek, aby otrzymać 1 Konia, którego umieszcza na Łodzi.

Wytwarzanie Kanoe

Gracz płaci 2 Drewna i otrzymuje 1 Kanoe z banku.

Julian umieszcza na tym polu 2 Indian. Płaci 4 Drewna, aby otrzymać z banku 2 Kanoe, które umieszcza na swoich Łodziach.

Powiększenie Ekspedycji

Płacąc 3 Drewna, gracz ma do wyboru, czy wziąć z banku:

jedną płytkę Łodzi i 2 dowolne Zasoby nieprzetworzone z banku (Przód),

ALBO

jedną płytkę Łodzi i 1 Indianina z banku. Jeśli w banku nie ma Indian, gracz bierze tylko Łódź (Tył).

Gracz dokłada nową Łódź do swojej Ekspedycji razem z pozyskanymi Zasobami albo Indianinem. Raz położonej Łodzi nie można odwracać w trakcie gry na drugą stronę.

Ta Łódź może przewozić do 2 Zasobów i nie zabiera Czasu podczas Rozbicia Obozu.

Ta Łódź może przewozić 1 Indianina i nie zabiera Czasu podczas Rozbicia Obozu.

Filip umieszcza 1 Indianina w jednym z dwóch kół w rejonie Akcji Powiększenia Ekspedycji. Płaci 3 Drewna ze swoich Łodzi, następnie bierze płytkę Łodzi, którą kładzie obok planszy stroną z Indianinem ku górze. Umieszcza w niej 1 Indianina wziętego z banku. W ogólnym rozrachunku odzyskał Indianina, którego użył do wykonania Akcji, a dodatkowo obniżył koszty transportu Indian.

Ta Akcja jest tym bardziej użyteczna, im szybciej w grze ją przeprowadzisz. Zależnie od przyjętej strategii (Indianie, Zasoby), wybierzesz Łódź, która bardziej do niej pasuje.
Ponadto dzięki Akcji zdobywasz 2 Zasoby lub 1 Indianina. Jest to jeden z dwóch sposobów na dołączenie Indian do wyprawy (drugim jest zagranie karty Tłumacza).

Szamanizm

Gracz płaci 1 Żywność i aktywuje (kopiuje) Akcję jednej z odkrytych Postaci leżących na stole w obszarze gry dowolnego gracza (łącznie ze sobą). Gracz może aktywować wybraną Akcję tylko raz, bez względu na to, jakiej Siły wsparcia udzielono jej pierwotnie. Jeśli gracz kopiuje Akcję z karty przeciwnika, na potrzeby obliczenia efektu rozpatruje ją tak, jakby była w **jego** obszarze gry, a nie tego przeciwnika. Na przykład jeśli gracz kopiuje Akcję Zbierania Zasobów, bierze pod uwagę obszar gry swój i swoich sąsiadów, a nie gracza, którego Postać kopiuje i jego sąsiadów. Choć może się zdarzyć, że będą to te same osoby.

Julian kładzie Indianina na polu Akcji Szamanizmu. Płaci 1 Żywność i aktywuje działanie Tłumacza Kariny (jeden raz). Otrzymuje kilka figurek Indian, łącznie z figurką, którą sam właśnie zagrał.

W swojej turze Karina korzysta z faktu, że koło Akcji Szamanizmu jest puste i umieszcza w nim swojego Indianina. Płaci 1 Żywność i aktywuje Dowódcę, którego wcześniej zagrała do swojego obszaru gry. Płaci 1 Kanoe i przesuwa swojego Zwiadowcę o 4 pola Rzeki do przodu.

Ta Akcja pozwala Ci skopiować Akcję innego gracza albo powtórzyć Akcję, którą sam wcześniej wykonałeś.

Historia opisana w tle

Gdy Thomas Jefferson w 1800 roku został wybrany trzecim prezydentem Stanów Zjednocznych, naród amerykański zamieszkiwał, z grubsza recz biorąc, kwadratowy kawałek lądu rozciągający się na odległość około 1000 mil (1600km) od Atlantyku na wschodzie po rzekę Missisipi na zachodzie i od Wielkich Jezior na północy po Zatokę Meksykańską na południu. Drogi i szlaki na terenie kraju były jednak bardzo słabo rozwinięte, więc to rzeki przejęły główny ciężar transportu.

W 1803 roku jednym machnięciem pióra Jefferson podwoił powierzchnię Stanów Zjednoczonych, zakupując od Francji Luizjanę za cenę 15 milionów dolarów. Nadmienić należy, że Francja zakupiła ten teren od Hiszpanii dopiero 3 lata wcześniej. Stany Zjednoczone zyskały tym samym dostęp do strategicznego portu w Nowym Orleanie oraz do terenów za rzeką Missisipi zwanych Dzikim Zachodem, który był do tej pory znany tylko rdzennym mieszkańcom i handlarzom futer. Ci nieokrzesani, acz krzepcy mężczyźni pracujący dla Kompanii Północno-Zachodniej lub dla jej konkurenta, Kompani Zatoki Hudsona, handlowali bobrzymi skórkami i wielu z nich poślubiło Indianki.

Jefferson powierzył zbadanie owej „ziemi nieznanej" 29-letniemu Meriwetherowi Lewisowi, jego osobistemu sekretarzowi. Jego zadaniem było odnalezienie drogi wodnej łączącej wschodnią i zachodnią część terytorium. Lewis wykazał się genialnym zmysłem organizatora, zapraszając do udziału w tej fantastycznej wyprawie swojego o cztery lata starszego przyjaciela, Williama Clarka. Podczas gdy Lewis był wątłym intelektualistą i do tego introwertycznym marzycielem, Clark był jego absolutnym i dopełniającym przeciwieństwem: silnym, pragmatycznym i dobrodusznym mężczyzną o dużym rozsądku i otwartości na ludzi.

W grudniu 1803 roku Lewis i Clark dołączyli do małego kontyngentu w Camp Dubois niedaleko St. Louis. Podróżowali kutrem specjalnie skonstruowanym na potrzeby wyprawy. Przeczekali zimę w obozie u ujścia Wood River, gdzie zrekrutowali młodych ochotników, łącznie z żołnierzami z amerykańskich fortów, dzięki czemu na wiosnę ekspedycja liczyła już 33 osoby. W ten sposób narodził się Korpus Odkrywców.

14 maja 1804 roku mała flota złożona z kutra i dwóch kanoe rozpoczęła mozolną wyprawę w górę rzeki Missouri. Ekspedycja przewoziła ogromną ilość tanich „błyskotek", które miały stanowić prezenty dla napotykanych Indian: 2800 haczyków do łowienia, 150 lusterek, 22 bele płótna, 130 rolek tytoniu, setki koralików, mosiężne guziki, noże, siekierki, nożyczki, 400 spinek i bransoltek, 4600 igieł, medale z podobizną Jeffersona, proch oraz broń.

Podczas długiego i gorącego lata 1804 roku wyprawa podążała w górę rzeki, zmagając się z komarami, zdradliwymi prądami i dryfującymi drzewami stanowiącymi duże zagrożenie dla jednostek pływających. Momentami ludzie byli wręcz zmuszeni do zejścia na ląd i transportowania łodzi za pomocą lin. Wciąż musiano też dbać o zapasy żywności. W dobry dzień ekspedycja pokonywała 15 mil (20 km). Grupa napotykała wiele plemion indiańskich, takich jak Siuksowie, Omahowie i Lakoci, którym kapitanowie, Lewis i Clark, oferowali prezenty. Rozmawiali też z wodzami i proponowali zawarcie pokoju między nimi a nowym „ojcem" Jeffersonem.

20 sierpnia, prawdopodobnie na zapalenie wyrostka robaczkowego, zmarł sierżant Charles Floyd. Na jego cześć nazwano rzekę jego imieniem. Co zaskakujące, był to jedyny przypadek śmierci członka Korpusu w czasie całej dwuipółletniej wyprawy.

W październiku, po przebyciu 1600 mil (2400 km) w przeciągu 164 dni, ekspedycja dotarła do wiosek Mandanów i Indian Hidatsa w Północnej Dakocie. W cztery tygodnie wybudowano Fort Mandan, w którym uczestnicy przeczekali pięć miesięcy zimy, polując i ucząc się dalszej drogi od Indian i kanadyjskich traperów.

Zatrudniono Toussainta Charbonneau i jego brzemienną żonę, Sacajaweę („kobietę ptaka") z plemienia Szoszonów. Dziewczyna w wieku lat 12 została porwana przez Indian Minitari i wygrana w kości przez swojego przyszłego męża! Była jedyną kobietą w ekspedycji. Pomimo jej ciąży Clark był przekonany, że pomoże ona ochronić konie przed zakusami Szoszonów i tym samym wyprawa szczęśliwie przemierzy Góry Skaliste.

7 kwietnia 1805 roku mała grupka mężczyzn w kutrze powróciła do St. Loius, wioząc raport dla prezydenta. Reszta ekspedycji (32 osoby) kontynuowała podróż w górę Missouri.

Przekroczenie wodospadów Great Falls trwające od 13 czerwca do 25 lipca zapisało się w historii kraju jako epicka podróż dookoła wielkiego wodospadu na rzece Missouri, który zagrodził podróżnikom drogę na terenie dzisiejszej Montany. Przez 18 mil (25km) cały sprzęt i łodzie transportowano trudnymi górskimi szlakami. Wkorzystywano do tego siłę ludzkich ramion oraz prowizoryczne wozy, podczas gdy wokół czaiły się niedźwiedzie grizzli i grzechotniki, a kolczaste rośliny nie ułatwiały wędrówki.

W lipcu odkrywcy dotarli do terenów należących do Szoszonów. 17 sierpnia Sacajawea rozpoznała okolice ze swojego dzieciństwa i szczęśliwie odnalazła swoje plemię. Zdumiewający był fakt, że ówczesnym wodzem był jej rodzony brat. Szoszoni ofiarowali ekspedycji konie i muła, bez których wyprawa nie mogłaby być kontynuowana. Szoszon zwany Old Toby zgodził się ponadto zostać przewodnikiem ekspedycji przez Góry Skaliste.

We wrześniu szlak Lolo w górach Idaho zaskoczył wyprawę trwającym 11 dni atakiem śniegu i błota. Nie było żadnych szans na zdobycie pożywienia i wygłodniałe osłabione konie co rusz się potykały i spadały w przepaść. Schodząc zachodnimi stokami, grupa dotarła w końcu do wioski Nez Percé. Indianie z wioski zaoferowali wyprawie potrawy z łososia i roślin okopowych, ale dość osobliwa dieta sprawiła, że ludzie Lewisa i Clarka mocno się pochorowali.

Podróżnicy pozostawili w Nez Percé konie i zbudowali kanoe, którymi popłynęli z wartkimi prądami rzeki Snake, a następnie Kolumbia. W czasie spływu ekipa musiała ponownie przenosić cały ekwipunek lądem, aby uniknąć niebezpieczeństwa. Wkrótce jednak zdano sobie sprawę z bliskości ujścia rzeki. W połowie listopada 1805 roku ekspedycja Lewisa i Clarka ujrzała wreszcie Pacyfik. W sumie wyprawa trwała 554 dni, w czasie których podróżnicy przebyli 4132 mile (6700km).

Notka o postaciach

Wszystkie karty przedstawiają postaci historyczne, które odegrały ważne role w ekspedycji Lewisa i Clarka. Efekt każdej karty jest związany z daną Postacią. Poniżej znajdziecie opis wszystkich 84 Postaci.

Pamiętajcie: Akcja Postaci może być aktywowana tyle razy, ile wynosi udzielona jej wartość Siły wsparcia.

SŁOWNICZEK

Zapłacić Zasób: przenieść Zasób z Łodzi do banku.

Wziąć Zasób: przenieść Zasób z banku na Łódź.

Zebrać: zsumować liczbę widocznych symboli danego Zasobu na kartach w swoim obszarze gry i w obszarach gry swoich dwóch sąsiadów (lub jednego w grze 2-osobowej). Pomnożyć wynik przez Siłę wsparcia udzieloną tej Akcji i przenieść maksymalnie tyle Zasobów z banku na swoje Łodzie.

Obszar gry: wszystkie karty zagrane przez gracza, które leżą przed nim na stole, zarówno odkryte, jak i zakryte.

Postać aktywna: karta Postaci zagrana do obszaru gry gracza awersem do góry, której działanie jest lub zostało aktywowane.

Postacie Startowe

Dowódcy

Przesuń swojego Zwiadowcę do przodu, płacąc Żywnością, Kanoe albo Końmi (zobacz str. 8).

Meriwether Lewis (Niebieski)
Kapitan armii Stanów Zjednoczonych, osobisty sekretarz Prezydenta wybrany przez niego do dowodzenia ekspedycją.

William Clark (Pomarańczowy)
Porucznik w czasie Wojny z Indianami Północnego Zachodu poproszony przez swojego przyjaciela o współdowodzenie wyprawą.

John Ordway (Żółty)
Sierżant w Armii Stanów Zjednoczonych, prawa ręka kapitanów. Dowodzi strażą oraz przydziałem prowiantu. Prowadzi dokładny dziennik ekspedycji.

Nathaniel Pryor (Zielony)
Opisywany przez dowódców jako człek mocnego charakteru i wielu zdolności. Jeden z „dziewięciu młodych z Kentucky". Nadzorował prace ciesielskie w Camp Dubois.

Charles Floyd (Fioletowy)
Kwatermistrz, zmarł w sierpniu 1804 roku na zapalenie wyrostka robaczkowego. Został pochowany na urwisku z widokiem na rzekę Missouri w stanie Iowa. Jedyna śmiertelna ofiara ekspedycji.

Tłumacze

Weź Indian z Wioski i dołącz do swojej Eskpedycji (zobacz str. 7)

Pierre Cruzatte (Niebieski)
Dzięki ojcu Francuzowi i matce z plemienia Omaha biegle włada trzema językami oraz językiem migowym. Znawca natury rzeki. Zabawia uczestników wyprawy grą na skrzypcach.

François Labiche (Pomarańczowy)
Zaciągnięty do służby w ekspedycji, posiada duże doświadczenie w kierowaniu łodzią oraz w handlu z Indianami. Mówi po angielsku, francusku i w kilku narzeczach indiańskich.

Robert Frazer (Żółty)
Dołączył do wyprawy w późniejszym czasie, po dezercji Mosesa Reeda. Dzierży pamiętnik oraz cenną mapę.

George Gibson (Zielony)
W 1803 roku zaciągnął się jako jeden z „dziewięciu młodych z Kentucky". Dobry myśliwy, jeździec oraz skrzypek. Zna podstawy języka migowego.

J. Baptiste Lepage (Fioletowy)
Handlarz futer pochodzenia kanadyjsko-francuskiego. Żyje wśród Indian Minitari i Mandanów, do których ekspedycja dociera w 1804 roku. Zastąpił w niej zwolnionego szeregowego Johna Newmana.

Drwale

Zbierz Drewno (zobacz str. 7)

Hugh McNeal (Niebieski)
Omal nie zginął z rąk Indianina z plemienia Tillamook w czasie romantycznej schadzki. W drodze powrotnej zaskoczony przez niedźwiedzia grizzly czmychnął na wierzbę i czekał, aż zwierz odejdzie.

John B. Thompson (Pomarańczowy)
Pracuje jako kucharz i tworzy mapy. Wyprawia się na polowania łosi i bardzo dobrze zna charakterystykę wilgotnego klimatu.

Thomas P. Howard (Żółty)
Pozostał w ekspedycji pomimo procesu za wspięcie się po palisadzie Fortu Mandan po powrocie z wioski Mandanów.

Patrick Gass (Zielony)
Mianowany sierżantem po śmierci Floyda. Jako profesjonalny cieśla dowodzi każdorazowo przygotowaniami do zimy, wytwarzaniem kanoe oraz budową wozów do ich przewożenia.

Hugh Hall (Fioletowy)
Z zamiłowania amator whiskey, co w połączeniu z występkami prowadzi go w końcu przed sąd wojenny. Kary nie są jednak na tyle surowe, aby nie mógł kontynuować ekspedycji.

Myśliwi

Zbierz Żywność (zobacz str. 7)

Seaman (Niebieski)
Pies Lewisa, czarny nowofunland, jedyne zwierzę, które uczestniczy w wyprawie do samego końca. Poluje i ostrzega przed niebezpieczeństwami.

York (Pomarańczowy)
Służący Clarka, który odgrywa kluczową rolę w kontaktach dyplomatycznych. Ze względu na wygląd Indianie są przekonani o jego magicznych zdolnościach. Ocalił Lewisa z łap niedźwiedzia grizzly.

Silas Goodrich (Żółty)
W 1804 roku przeniesiony ze swojej jednostki i włączony do ekspedycji Lewisa i Clarka. Naczelny rybak wyprawy, ale gdy trzeba potrafi zadbać także o każdy inny rodzaj pożywienia.

John Colter (Zielony)
Jeden z najlepszych myśliwych w grupie, wysyłany na rutynowe zwiady po okolicy w poszukiwaniu dzikiej zwierzyny.

William Werner (Fioletowy)
Kucharz, urodzony prawdopodobnie w Kentucky. Przed ekspedycją zostaje dyscyplinarnie ukarany za bójkę z Johnem Pottsem, a w 1804 roku postawiony przed sądem wojennym za podżeganie do buntu.

Kowale

Zbierz Ekwipunek (zobacz str. 7)

Alexander H. Willard (Niebieski)
Obdarzony ogromną siłą fizyczną, służy w ekspedycji jako kowal i rusznikarz. Potrafi naprawić każdy sprzęt oraz wytworzyć narzędzia na handel z Indianami.

Joseph Whitehouse (Pomarańczowy)
Krawiec prowadzący dziennik. Omal nie ginie podczas przeprawy przez rzekę Jefferson.

John Shields (Żółty)
Najstarszy członek wyprawy, pochodzący z Virginii, zaciąga się w 1803 roku w wieku 34 lat. Naczelny kowal, rusznikarz i budowniczy łodzi, potrafi wszystko naprawić.

William Bratton (Zielony)
Zdolny kowal z Kentucky, mierzy ponad 2m wzrostu. Przez wiele miesięcy cierpi na mocne bóle w dole krzyża i leczy się między innymi indiańskimi medykamentami.

John Potts (Fioletowy)
Niemiecki imigrant, młynarz z zawodu, jeden z najbardziej zaufanych członków wyprawy. Śmierć kilkakrotnie zagląda mu w oczy, czy to na wodzie, czy przez krwotok ze zranionej nogi, czy podczas ataku grizzly.

Handlarze futrami

Zbierz Futra (zobacz str. 7)

Richard Windsor (Niebieski)
Świetny myśliwy oraz znawca lasu. Kiedyś, wędrując po urwistym stoku, przez nieuwagę zaczął się zsuwać. Uratował go Lewis, krzycząc, aby wbił nóż w ziemię, dzięki czemu Windsor wspiął się z powrotem.

Joseph & Ruben Field (Pomarańczowy)
Bracia, kolejni „młodzi z Kentucky". Przynoszą ekspedycji szczęście, a do tego są bardzo utalentowanymi myśliwymi.

George Shannon (Żółty)
Osiemnastolatek, jeden z „dziewięciu młodych z Kentucky". Dobry śpiewak, myśliwy i jeździec. Czasami potrafi się zgubić, ale zawsze powraca do ekipy.

Peter Weiser (Zielony)
Kwatermistrz, kucharz i myśliwy. Jeden z najlepszych strzelców. Podczas pobytu w Fort Clatsop był członkiem specjalnej grupy wytwarzającej sól.

John Collins (Fioletowy)
Kucharz sierżanta Pryora, jeden z najlepszych myśliwych. Przechowuje próbki roślin w celu udokumentowania flory Zachodu.

Napotkane Postacie

1 Hay

Wódz Arikarów, przyjacielski, ale i niezależny, odmawia zaprzestania handlu ze Siuksami Teton.

Weź 1 dowolny Zasób nieprzetworzony.

2 Little Raven

Mandański drugi wódz wioski Matootonha, napotkany podczas pobytu ekspedycji w Forcie Mandan.

Weź 1 Drewno i 1 Futro.

3 Buffalo Medicine

Trzeci wódz Siuksów Teton, uwikłany w walkę o władzę. Spotyka ekspedycję na rzece Bird River we wrześniu 1894 roku.

Zapłać 1 Żywność i weź 1 Kanoe.

4 Ebenezer Tuttle

Szeregowy, członek pierwszej części wyprawy – do Fortu Mandan. Odesłany do Saint Louis z ekipą hanldarzy futer Pierra Chouteau.

Zapłać 1 Drewno i weź 1 Kanoe.

5 René Jessaume

Mieszka wraz z żoną Indianką i dziećmi w wiosce wodza plemienia Mandanów. Pomaga wyprawie, dostarczając informacji na temat polityki plemiennej oraz samych wodzów.

Zapłać 3 Futra i weź 1 Konia.

6 Big Horse

Wódz Indian Missouri interesujący się handlem z białymi, szczególnie pozyskaniem whiskey. Lewis i Clark spotykają go w drodze powrotnej z polowań na bizony w sierpniu 1804 roku.

Przenieś 2 Indian ze swoich Łodzi do rejonu Powwow i weź 1 Konia.

7 Moses B. Reed

Szeregowy, wydalony z ekspedycji za dezercję oraz kradzież broni.

Zapłać 2 Drewna i przesuń swojego Zwiadowcę o 2 pola do przodu na Rzece.

8 John Robertson

Początkowo w stopniu kaprala, ale zdegradowany przez Clarka za brak autorytetu wśród swoich ludzi i niemożność przerwania bijatyki w Camp Dubois. Prawdopodobnie pierwsza osoba, która opuściła ekspedycję.

Zapłać 2 sztuki Ekwipunku i przesuń swojego Zwiadowcę o 3 pola do przodu na Rzece.

9 Joseph Barter

Znany także jako La Liberté, szeregowy armii Stanów Zjednoczonych, mianowany w pewnym momencie dowódcą łodzi. Dezerteruje wkrótce potem.

Zapłać 1 Kanoe i przesuń swojego Zwiadowcę o 5 pól do przodu na Rzece.

10 J. Baptiste Deschamps

Francuski łódkarz, mianowany szefem francuskich łódkarzy w czerwonej pirodze. Jest jednym z tych, którzy w kwietniu 1805 kierowali kutrem powracającym w dół rzeki do Saint Louis.

Zapłać 1 Żywność i 1 Kanoe i przesuń swojego Zwiadowcę o 6 pól do przodu na Rzece.

11 John Newman

Zrekrutowany w Forcie Massac, wydalony z ekspedycji po procesie, w którym został oskarżony o wypowiedzi o charakterze kryminalnym i podżegającym do buntu.

Zapłać 1 Żywność i przesuń swojego Zwiadowcę o 1 pole do przodu na Rzece lub w Górach.

12 Charles Mackenzie

Handlarz futer, pracuje dla Kompani Północno-Zachodniej. On i Larocque są częstymi gośćmi w Forcie Mandan w zimie 1804-05.

Zapłać 1 Futro i 1 Konia i przesuń swojego Zwiadowcę o 3 pola do przodu w Górach.

13 John Dame

Lat 19, niebieskooki blondyn, uczestnik pierwszej części ekspedycji, wrócił do Saint Louis wiosną 1805. Zestrzelił białego pelikana.

Zapłać 2 Drewna i przesuń swojego Zwiadowcę o 1 pole do przodu w Górach.

14 Cuscalar

Wódz Indian Clatsop, handluje z członkami wyprawy w czasie zimy, którą tam spędzają. Oferuje ekspedycji prezenty oraz kobiety.

Za każdy punkt Siły wsparcia Akcji tej Postaci zapłać 2 Żywności i weź 1 z kart Postaci z Dziennika Wyprawy na rękę. Po zakończeniu całej Akcji uzupełnij Dziennik.

15 Toussaint Charbonneau

Hadlarz futer pochodzenia francusko-kanadyjskiego, gwałtowny i tchórzliwy, znany głównie jako mąż Sacajawei. Służy za tłumacza. Lewis nazywa go „człowiekiem bez szczególnych zalet".

Zapłać 1 dowolny Zasób i przeprowadź Akcję z wybranego rejonu Wioski, pod warunkiem, że w tym rejonie znajduje się co najmniej 1 Indianin. Jeśli aktywujesz tę Postać kilka razy, możesz wybrać Akcję z tego samego albo różnych rejonów Wioski. Nie możesz jednak użyć Zasobów zdobytych w jednej aktywacji do przeprowadzenia kolejnej.

16 F. Antoine Larocque

Hadlarz futer pochodzenia francusko-kanadyjskiego i podróżnik zatrudniony przez Kompanię Północno-Zachodnią. Pragnie dołączyć do eskpedycji, ale Lewis odmawia ze względu na jego związki z Wielką Brytanią.

Zapłać 1 Futro i odrzuć 1 żeton Czasu.

17 Joseph Gravelines

Łódkarz francusko-kanadyjskiego pochodzenia. Przez 13 lat mieszkał z Arikarami. Zatrudniony do pilotowania kutra. W późniejszym czasie poprowadzi kilku wodzów Arikarów do Waszyngtonu.

Za każdy punkt Siły wsparcia Akcji tej Postaci zapłać 1 Kanoe i weź 1 z kart Postaci z Dziennika Wyprawy na rękę. Po zakończeniu całej Akcji uzupełnij Dziennik.

18 John Boley

Jeden z najbardziej rzetelnych rzemieślników, członek pierwszej części wyprawy – do Fortu Mandan. Odesłany do Saint Louis.

Zapłać 1 Drewno i odrzuć 1 żeton Czasu.

19 John Hay

Kupiec i handlarz futer, kieruje pocztą w Cahokii, dostarcza ekspedycji wielu przydatnych informacji. Mówi po angielsku i francusku, pomaga jako tłumacz.

Każdy punkt Siły wsparcia Akcji tej Postaci pozwala Ci zebrać albo Futro, albo Drewno. (Aktywując Postać 3 razy, możesz np. 2 razy zebrać Futro i raz zebrać Drewno).

20 **Big White**

Naczelny wódz jednej z wiosek Mandanów, nazwany „Big White" (Wielki Biały) z powodu swojego wzrostu oraz karnacji. Po ekspedycji spotyka prezydenta Jeffersona w Waszyngtonie.

Każdy punkt Siły wsparcia Akcji tej Postaci pozwala Ci zebrać albo Ekwipunek, albo Drewno. (Aktywując Postać 3 razy, możesz np. 2 razy zebrać Ekwipunek i raz zebrać Drewno).

21 **Dickson & Hancock**

Łowcy futer, napotykają ekspedycję we wrześniu 1806 podczas jej drogi powrotnej do Waszyngtonu. Zapraszają Johna Coltera, aby do nich dołączył.

Każdy punkt Siły wsparcia Akcji tej Postaci pozwala Ci zebrać albo Futro, albo Żywność. (Aktywując Postać 3 razy, możesz np. 2 razy zebrać Futro i raz zebrać Żywność).

22 **Black Moccasin**

Wódz Minitari, kilka lat wcześniej porwał Sacajaweę z plemienia Szoszonów.

Każdy punkt Siły wsparcia Akcji tej Postaci pozwala Ci zebrać albo Ekwipunek, albo Żywność. (Aktywując Postać 3 razy, możesz np. 2 razy zebrać Ekwipunek i raz zebrać Żywność).

23 **Yellept**

Wódz Indian Walla Walla, ciepło przyjmuje ekspedycję i chętnie z nią handluje. Yellept darował Clarkowi pięknego białego konia, w zamian Clark dał wodzowi swoją szablę.

Zapłać 1 dowolny Zasób i weź w zamian 2 dowolne Zasoby nieprzetworzone. Jeśli aktywujesz Postać kilka razy, nie możesz wykorzystać Zasobów zdobytych w jednej aktywacji do przeprowadzenia kolejnej. Wszystkie potrzebne Zasoby musisz posiadać przed pierwszą aktywacją.

24 **P. Antoine Tabeau**

Handlarz futer i podróżnik francusko--kanadyjskiego pochodzenia. Dostarcza wielu przydatnych informacji o plemieniu Arikara.

Zapłać 1 Drewno i 1 Żywność i weź 2 Kanoe.

25 **Three Eagles**

Wódz Czinuków, spotkał wyprawę we wrześniu 1805 roku i bardzo gościnnie przyjął. Dokonuje wymiany koni.

Zapłać 2 sztuki Ekwipunku i weź 1 Konia.

26 **Hawk's Feather**

Wódz Arikarów, zgadza się na pokój między jego plemieniem a Mandanami.

Zapłać 1 Żywność i przesuń swojego Zwiadowcę o 3 pola do przodu na Rzece.

27 **Man Crow**

Wódz Arikarów, przeciwnik naczelnego wodza Crow at Rest.

Zapłać 3 Drewna i przesuń swojego Zwiadowcę o 4 pola do przodu na Rzece.

28 **Cutssahnem**

Wódz Indian Wanapum. Darował Lewisowi mapę okolicznych rzek i plemion oraz wiosek zasiedlonych przez jego lud i jego przyjaciół.

Zapłać 3 różne Zasoby i przesuń swojego Zwiadowcę o 5 pól do przodu na Rzece. Zasoby muszą być 3 różnych rodzajów.

29 **Black Buffalo**

Wódz Siuksów Teton, człowiek dobrego charakteru, aczkolwiek łatwo wpadający w gniew. Prosi Lewisa i Clarka o dobra i tytoń.

Zapłać 1 Żywność i przesuń swojego Zwiadowcę o tyle pól do przodu na Rzece, ile widocznych symboli Żywności znajduje się w Twoim obszarze gry i obszarach gry Twoich dwóch sąsiadów (lub jednego w grze 2-osobowej). W grze solowej weź pod uwagę symbole Żywności w Twoim obszarze gry oraz w rejonach Wioski, w których znajdują się Indianie.

30 **Half Man**

Wódz Siuksów Yankton. Ostrzegł ekspedycję przed groźnymi i wrogo nastawionymi plemionami.

Zapłać 1 dowolny Zasób i przesuń swojego Zwiadowcę o 2 pola do przodu na Rzece.

31 **Richard Warfington**

Pewny siebie kapral, kieruje białą pirogą podczas spływu rzeką Missouri i dowodzi powrotną wyprawą z wioski Mandanów.

Zapłać 2 dowolne Zasoby i przesuń swojego Zwiadowcę o tyle pól do przodu na Rzece, ilu Indian znajduje się na Twoich Łodziach. Nie bierz pod uwagę Indian zagranych na karty Postaci w Twoim obszarze gry.

32 **James Mackay**

Szkocki handlarz futer i podróżnik. „Prawdopodobnie najbardziej obyty w świecie ze wszystkich napotkanych handlarzy". Twórca najdokładniejszej mapy rzeki Missouri używanej przez kapitanów.

Zapłać 1 Konia i przesuń swojego Zwiadowcę o 3 pola do przodu na Rzece albo w Górach. W ramach jednej aktywacji nie możesz podzielić ruchu na Rzekę i Góry.

33 **Weuche**

Pierwszy wódz Nakotów Yankton. Mówi o biedzie swojego ludu i o potrzebie zaufanych partnerów handlowych. W zamian za obietnicę współpracy chce broni i amunicji.

Zapłać 2 sztuki Ekwipunku i przesuń swojego Zwiadowcę o tyle pól do przodu w Górach, ile widocznych symboli Ekwipunku znajduje się w Twoim obszarze gry i obszarach gry Twoich dwóch sąsiadów (lub jednego w grze 2-osobowej). W grze solowej weź pod uwagę symbole Ekwipunku w Twoim obszarze gry oraz w rejonach Wioski, w których znajdują się Indianie.

34 **Pierre Dorion**

Ożeniony z kobietą z plemienia Yankton, dołącza do ekspedycji jako tłumacz. W kwietniu 1805 roku zostaje odesłany do Saint Loius z wodzami plemion Yankton, Omaha, Oto i Missouri.

Zapłać 3 Futra i przesuń swojego Zwiadowcę o 2 pola w Górach.

35 **The Partisan**

Wódz Siuksów Teton, nieprzewidywalny, uwikłany w walkę o władzę z Black Buffalo. We wrześniu 1804 roku, na rzece Missouri, spotyka Lewisa i Clarka. Spotkanie przebiega w napiętej atmosferze.

Zapłać 1 Żywność i **jednokrotnie** aktywuj 1 odkrytą Postać leżącą w Twoim obszarze gry lub obszarze gry dowolnego gracza (działa jak Szamanizm). Jeśli udzielisz The Partisan wsparcia np. o Sile 2, możesz aktywować dwie Postaci albo dwukrotnie tę samą Postać. Nie możesz wykorzystać Zasobów pozyskanych z pierwszej aktywacji do przeprowadzenia kolejnej.

36 **Nicholas Jarrot**

Obywatel Francji, pracuje jako tłumacz Lewisa podczas jego spotkania z hiszpańskim Gubernatorem. Oferuje swój prywatny teren pod budowę Camp Dubois oraz sprzedaje wyprawie ekwipunek i zapasy żywności.

Przesuń swojego Zwiadowcę o 1 pole do przodu na Rzece.

37 **Régis Loisel**

Handlarz futer i podróżnik francusko--kanadyjskiego pochodzenia z La Charette nad rzeką Missouri.

Każdy punkt Siły wsparcia Akcji tej Postaci pozwala Ci zebrać albo Ekwipunek, albo Żywność, albo Drewno. (Aktywując Postać 3 razy, możesz np. raz zebrać Ekwipunek, raz zebrać Żywność i raz zebrać Drewno).

38 **Hugh Heney**

Kanadyjski handlarz futer, bardzo rozsądny i inteligentny. Zna zwyczaje Siuksów Teton lepiej niż ktokolwiek inny. Posyła Lewisowi i Clarkowi lekarstwa na ukąszenia węży.

Każdy punkt Siły wsparcia Akcji tej Postaci pozwala Ci zebrać albo Futro, albo Żywność, albo Drewno. (Aktywując Postać 3 razy, możesz np. raz zebrać Futro, raz zebrać Żywność i raz zebrać Drewno).

39 **Black Cat**

Naczelny wódz wiosek Mandanów. Cechuje go stanowczość i inteligencja. W czasie zimy spędzanej w Forcie Mandan zaopatruje ekspedycję w żywność.

Weź 2 dowolne Zasoby nieprzetworzone. Mogą być różne lub takie same.

40 **Twisted Hair**

Wódz Indian Nez Percé, pogodny mężczyzna o szczerej aparycji, pomaga członkom ekspedycji w budowie kanoe.

Zapłać 1 Kanoe i weź 2 Kanoe. Jeśli aktywujesz tę Postać kilka razy, nie możesz wykorzystać Kanoe otrzymanych w jednej aktywacji do kolejnej aktywacji. Musisz posiadać wszystkie potrzebne Kanoe przed przystąpieniem do Akcji.

41 **Cameahwait**

Wódz Szoszonów, brat Sacajawei. Ugaszcza Lewisa i Clarka i daruje im konie w podzięce za powrót dawno niewidzianej siostry.

Zapłać 1 Kanoe i weź 1 Konia albo zapłać 1 Konia i weź 1 Kanoe.

42 **Broken Arm**

Wódz Indian Nez Percé. Uczciwy i chojny, daruje wyprawie konie. Pragnie zawrzeć pokój z Szoszonami.

Zapłać 1 sztukę Ekwipunku i weź 1 Konia.

43 **Comcomly**

Wódz Czinuków, najpotężniejszy wódz u ujścia rzeki Kolumbia, opisywany jako przenikliwy stary dzikus z jednym okiem. Przyjazny wobec białych podróżników.

Zapłać 1 sztukę Ekwipunku, 1 Żywność, 1 Futro i 1 Drewno i przesuń swojego Zwiadowcę o 7 pól do przodu na Rzece.

44 **Little Thief**

Naczelny wódz Indian Oto, sprytny handlarz i dyplomata. W marcu 1805 spotyka się z prezydentem Jeffersonem, który przyrzeka mu dary oraz wyraża nadzieję na pokój.

Przenieś 1 Indianina ze swojej Łodzi do rejonu Powwow i przesuń swojego Zwiadowcę na Rzece o 1 pole do przodu za **każde Kanoe**, jakie znajduje się na Twoich Łodziach. Nie musisz oddawać Kanoe.

45 **Watkuweis**

Indianka z plemienia Nez Percé. Przez długi czas mieszkała pośród białych handlarzy, którzy bardzo dobrze ją traktowali. Będąc świadkiem spiskowania swoich współplemieńców przeciwko podróżnikom, wybłagała, aby nie robili im krzywdy.

Zapłać 1 dowolny Zasób i przesuń swojego Zwiadowcę do przodu na Rzece o tyle pól, ile odkrytych kart Postaci znajduje się w Twoim obszarze gry (łącznie z Watkuweis).

46 **Daniel Boone**

Legendarny pionier, pierwszy biały kolonista w Kentucky. Przetarł szlak przez Appalachy. Mógł spotkać wyprawę Lewisa i Clarka.

Zapłać 2 dowolne Zasoby i przesuń swojego Zwiadowcę o tyle pól do przodu na Rzece, ilu Indian znajduje się w Wiosce (na planszy).

47 **Old Toby**

Przewodnik z plemienia Szoszonów wysłany przez Cameahwaita do przeprowadzenia ekspedycji przez Góry Skaliste. Prowadzi także wyprawę Clarka na rzekę Salmon.

Zapłać 1 Kanoe i 1 Konia i przesuń swojego Zwiadowcę 6 pól do PRZODU na Rzece albo w Górach. W ramach jednej aktywacji nie możesz podzielić ruchu na Rzekę i Góry.

48 **Coboway**

Jedyny przywódca Indian Clatsop, którego kontakt z ekspedycją został udokumentowany. Handluje różnymi dobrami, w tym skórkami z wydr w zamian za haczyki i małą torebkę szoszońskiego tytoniu.

Zapłać 1 sztukę Ekwipunku, 1 Żywność, 1 Futro i 1 Drewno i przesuń swojego Zwiadowcę o 4 pola do przodu w Górach.

49 **Crow at Rest**

Naczelny wódz Arikarów, zainteresowany wymianą skór bizonów. Zapewnia członków ekspedycji, że mogą bezpiecznie podróżować przez tereny Arikarów i mówi o chęci zawarcia pokoju z Mandanami.

Zapłać 2 Futra i 2 sztuki Ekwipunku i przesuń swojego Zwiadowcę o 3 pola do przodu w Górach.

50 **George Drouillard**

Jego ojciec był fransuko-kanadyjskiego pochodzenia, a matka pochodziła z plemienia Szaunisów. Utalentowany zwiadowca, znawca lasu i tłumacz. Często przeprowadza misje zwiadowcze dla Lewisa i Clarka.

Przenieś 1 Indianina ze swojej Łodzi do rejonu Powwow i zapłać 1 dowolny Zasób. Następnie przesuń swojego Zwiadowcę o 2 pola do przodu w Górach.

51 **Tetoharsky**

Wódz Indian Nez Percé, pomaga ekspedycji przekroczyć rzekę Snake. Działa jako przewodnik i tłumacz oraz pomaga nawiązać pokojowe relacje z plemionami zamieszkującymi górne rejony rzeki Kolumbia.

Przenieś 1 Indianina ze swoich Łodzi do rejonu Powwow. Następnie przesuń swojego Zwiadowcę do przodu w Górach o 1 pole za **każdego Konia** znajdującego się na Twoich Łodziach. Nie musisz oddawać Koni.

52 **One Eye**

One Eye, znany też jako Le Borgne, spośród wszystkich wodzów górnych rejonów rzeki Missouri okryty najgorszą sławą. Opisywany jako człek lubieżny, okrutny i nieobliczalny.

Zapłać 1 dowolny Zasób i przesuń swojego Zwiadowcę o 1 pole do przodu w Górach.

53 **Sacagawea**

Indianka z plemienia Szoszonów, dołącza do ekspedycji z mężem Toussaintem Charbonneau i rodzi dziecko w trakcie podróży. Przewodniczka i tłumaczka.

Przeprowadź Akcję z wybranego rejonu Wioski, bez względu na to, czy rejon Akcji jest zajęty przez Indian, czy nie.

Jeśli aktywujesz jej Postać kilka razy, nie możesz wykorzystać Zasobów uzyskanych w jednej aktywacji do kolejnej aktywacji. (Na przykład aktywując kartę 2 razy, nie możesz wpierw wziąć 2 Drewna, używając Akcji Darów, aby następnie zamienić te 2 Drewna na Kanoe).

54 **Cut Nose**

Wódz Indian Nez Percé, oferuje ekspedycji trzech przewodników, którzy przeprowadzają ją przez góry.

Zapłać 1 dowolny Zasób i odrzuć 2 żetony Czasu.

Wariant Solowy

Przygotowanie

Przygotowanie gry przebiega w standardowy sposób.

Następnie połóż jednego z pozostałych Zwiadowców – którego będziemy nazywać Alexandrem Mackenzie – na Szlaku, na polu pomiędzy 0 (łatwy poziom) a 7 (poziom ekspercki) w górę Rzeki od Saint Louis.

Połóż 8 żetonów Zasobów na rejonach w Wiosce zgodnie z ilustracjami na ich odwrocie.

Gra solowa przebiega według tych samych zasad, co gra wieloosobowa z dwoma wyjątkami:

1. Zbieranie Zasobów nieprzetworzonych

W wariancie solowym każdy rejon w Wiosce, w którym znajduje się Indianin, udostępnia graczowi dodatkowy symbol Zasobu odpowiadający leżącemu przy nim żetonowi.
Podczas Akcji Zbierania Zasobów gracz sumuje liczbę symboli danego Zasobu widocznych w jego obszarze gry oraz w zajętych rejonach w Wiosce.

Cezary zagrywa Myśliwego ze wsparciem innej Postaci o Sile 3. Na planszy w rejonach Akcji Polowania i Szamanizmu są obecni Indianie, co powoduje, że symbole Żywności przy tych polach wliczają się do przeprowadzanej właśnie Akcji Zbierania Żywności.
Dzięki nim i jednemu symbolowi Żywności z karty Myśliwego Cezary może zebrać aż do 3x3 = 9 Żywności.

2. Przeciwnik: Alexander Mackenzie

Po zakończeniu swojej tury gracz przesuwa figurkę Alexandra Mackenzie, która jest traktowana jak Zwiadowca, o jedno pole do przodu na Szlaku.

Gracz wygrywa grę, jeśli spełni warunek końca gry (patrz str. 6) zanim Alexander Mackenzie dotrze do Fort Clatsop.

Alexander Mackenzie był szkockim odkrywcą. W 1789 roku wyruszył w kanoe w podróż po rzece zwanej Deh-Cho (później nazwanej na jego cześć jego imieniem), kierując się do jej ujścia w nadziei odnalezienia północno-zachodniego przejścia do Pacyfiku. Ostatecznie dopłynął do Oceanu Arktycznego. Wyruszył ponownie w roku 1792 i przebył Góry Skaliste. Podróżując wzdłuż rzeki Bella Coola, 22 lipca 1793 r. dotarł w końcu do Pacyfiku. Tym samym jako pierwszy na północ od Meksyku dokonał udokumentowanej przeprawy przez Amerykę Północną od wschodu do zachodu.

Podsumowanie

Przebieg tury gracza

Wykonaj 1 Akcję obowiązkową:

Zagraj kartę z ręki, aktywując ją Siłą wsparcia zakrytej karty Postaci lub Indian

ALBO wykonaj Akcję w Wiosce:

- umieść 1 Indianina na pustym kole
- albo 1–3 Indian na zajętym bądź pustym półkolu.

Poniższe fazy są opcjonalne. Każdą z nich możesz wykonać raz na turę, przed lub po Akcji obowiązkowej:

- Rekrutacja
- Rozbicie Obozu

Rekrutacja

Weź jedną z kart Postaci z Dziennika Wyprawy i dodaj do kart na swojej ręce, płacąc jej koszt w Futrach i Ekwipunku (możesz zaoszczędzić część Ekwipunku, odrzucając jedną kartę z ręki).

Rozbicie Obozu

1. Umieść wszystkich swoich Indian z powrotem na Łodziach.
2. Oblicz Czas spędzony w Obozie (suma symboli Czasu na kartach, które pozostały Ci na ręce, oraz na załadowanych Łodziach).
3. Weź tyle żetonów Czasu, ile Czasu spędziłeś w Obozie.
4. Weź wszystkie zagrane karty z powrotem na rękę.

Postacie Startowe

Otrzymujesz Zasoby z banku: maksymalnie tyle, ile symboli danego Zasobu widnieje na odkrytych kartach w Twoim obszarze gry oraz Twoich dwóch sąsiadów.

Weź Indian z planszy głównej i dodaj do swojej Ekspedycji. Odrzuć ostatnią kartę z Dziennika Wyprawy.

Przesuń swojego Zwiadowcę w przód na Rzece lub w Górach, płacąc odpowiednimi Zasobami.

Akcje w Wiosce

Weź 1 Żywność i 1 Futro

Weź 1 Ekwipunek i 1 Drewno

Weź 2 Futra albo 2 Drewna

Zapłać 3 Drewna i dodaj jedną Łódź do swojej Ekspedycji.

Odrzuć karty z ręki i wymień wszystkie karty w Dzienniku Wyprawy.

Zapłać 1 Żywność i skopiuj (tylko raz) Akcję Postaci, która została już aktywowana.

Zapłać 2 Drewna i weź 1 Kanoe.

Zapłać 3 różne Zasoby i weź 1 Konia.

Podczs ruchu Zwiadowcy zajęte pola są ignorowane.

Zapraszamy na naszą stronę www.wydawnictworebel.pl

Podziękowania

Pragnę podziękować swojej żonie Karine za jej wsparcie podczas tej wspaniałej podróży, jaką było wydanie mojej pierwszej gry planszowej.
Ogromne podziękowania kieruję także do Cédrica i Anne-Cécile Lefebvre za okazane zaufanie i sympatię.
Proces tworzenia „Village 1900" był przede wszystkim pracą zespołową i nie mógłbym sobie wymarzyć lepszych współpracowników.

Czapki z głów także wobec Vincenta Dutrait, którego zaangażowanie przywiodło nas w to miejsce, w którym teraz jesteśmy.
Dziękuję również wszystkim testerom oraz osobom, które przyczyniły się do rozwoju gry. Są to: zespół Ludonaute (Philippe, Julien, Sébastien, Guillaume, Pierre...), członkowie klubu Niort (Patrick, François, Sébastien A., Sébastien F., Olivier, Éric...) oraz wszyscy gracze spotkani na konwentach.
W końcu dziękuję Uwe Rosenbergowi za stworzenie Le Havre i Benoît Christenowi za poproszenie mnie w Tuluzie o odegranie roli listonosza.

Lewis & Clark
The Expedition

Zawartość

1 plansza główna
5 plansz Ekspedycji
10 płytek Łodzi
50 żetonów
5 figurek Zwiadowców
18 figurek Indian
100 drewnianych Zasobów
84 karty Postaci
Instrukcja

Sięgnij po zwycięstwo w wyścigu na Zachód i zapisz nową kartę w historii!

Decyduj, w jaki sposób zagrasz swoje karty.
Rozważnie zarządzaj zasobami!
W każdej kolejnej rozgrywce utwórz nowy skład swojej ekspedycji!

30'/

1-5

14+

Cédrick Chaboussit

Vincent Dutrait

Ludonaute

Monika Żabicka

Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
REBEL Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
wydawnictworebel.pl

Wyprodukowano w Chinach

3 770002 176221

LULCK02PL

Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy, które mogą zostać wchłonięte lub połknięte.