

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 nieznaną 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 zarządzaniem 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 TURU GRACZA		4
AKCJA		4-5
	Ważna informacja o Akcji	5
REKRUTACJA	Dodanie nowej karty do Dziennika Wyprawy	5
ROZBICIE OBOZU	Obóz	6
KONIEC GRY		6
OPIS AKCJI POSTACI STARTOWYCH		7-8
	Szlak	8
	Ruch Zwiadowców	8
OPIS AKCJI W WIOSCE		9
	Historia opowiadane 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. Rozgrzywka 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.

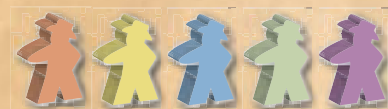
Ponadto, dla samotnych podróżników przewidziano wariant solowy (patrz: str. 15).

KOMPONENTY

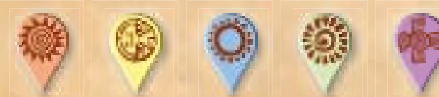
1 plansza główna



5 figurek Zwiadowców w różnych kolorach



5 żetonów Obozu w różnych kolorach



100 sztuk drewnianych Zasobów



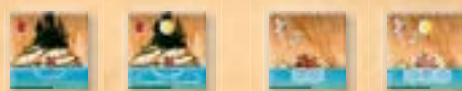
7 znaczników zwielokrotnienia Zasobów



5 plansz Ekspedycji



12 dwustronnych płytek Łodzi



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



18 figurek Indian



9 żetonów Zmiany Szlaku



8 żetonów Zasobów (dla 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 Umieście 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 będziesz potrzebował różnych rodzajów Zasobów. Niektóre z nich (Zasoby nieprzetworzone) są dostępne bezpośrednio z Akcji (nic nie kosztują).

Zasoby przetworzone

B1 15 x Kanoa

B2 15 x Koń



Inne Zasoby wymagają „przetworzenia” i będziesz potrzebował albo innych Zasobów do ich zdobycia, albo pomocy Indian.

Każdy rodzaj Zasobów tworzy swój bank.

7 znaczników zwielokrotnienia Zasobów

Połóżcie je obok planszy. Jeśli bank jakiegoś Zasobu się wyczerpie, któryś z graczy 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 Umieście jedną figurkę Indianina na polu Nowoprzybyłego C na planszy.

- 5 Umieście 12 płytek Łodzi na planszy (w obszarze Zatoki Meksykańskiej) w dwóch stosach po 6 płytek:



Poprzez dołączenie nowych Łodzi do swojej wyprawy będziesz mógł zwiększyć swoją powierzchnię bagażową lub liczbę pasażerów.

- 6 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.

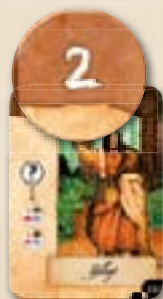


Te 6 kart reprezentuje historycznych członków wyprawy. Karty te stanowią startową rękę gracza. Na początku gry gracz posiada identyczne karty różniące się jedynie nazwiskami Postaci.



7 Potasujcie 54 karty Napotkanych Postaci i uformujcie z nich zakryty stos, który następnie umieścicie na górze Dziennika Wyprawy. **E**

Dobierzcie 5 kart z wierzchu stosu i ułóżcie je na Dzienniku Wyprawy w porządku zależnym od Siły (liczba w lewym górnym rogu **F** 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.



KARTY POSTACI

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

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

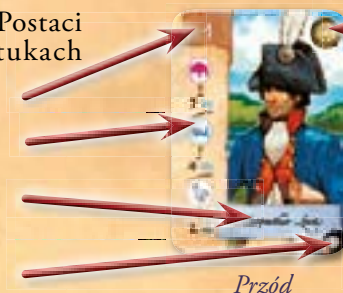
Koszt Rekrutacji Postaci (wyrażony w sztukach Ekwipunku) - to także Siła Postaci
Akcja Postaci

Personalia Postaci

Numer karty lub kolorowy symbol gracza

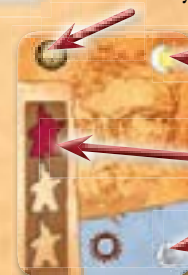
Na 84 karty Postaci składają się:

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



Przód

Dostarczany Zasób



Tył

Przypomnienie o Czasie Obozowania

Siła Postaci

„zniżka” przy Rekrutacji

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

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

9 Każdy gracz otrzymuje 1 Futro, 1 Żywność i 1 Ekwipunek z banku i umieszcza je na pierwszej Łodzi **H** swojej Eskpedycji.



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

W ten sposób gracze rozpoczynają grę posiadając różne Zasoby.

10 Każdy gracz umieszcza figurkę Zwiadowcy w swoim kolorze na pierwszym polu Szlaku (St. Louis), a żeton Obozu swojego koloru obok rzeki zwrócony w kierunku pola startowego (St. Loius).

Zwiadowców i Obozy w nieużywanych kolorach należy odłożyć do pudełka.

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

PLANSZE EKSPEDYCI

Plansza gracza przedstawia aktualny stan jego Eskpedycji. 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”: Nie spowalniają gracza w fazie Obozowania. Inne (z symbolem Czasu ☀) będą spowalniały rozbiście Obozu, jeśli w czasie tej fazy będą załadowane.

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



CEL GRY

W trakcie gry gracze będą głównie przeprowadzali Akcje z pomocą kart Postaci posiadanych w ręku oraz Indian wchodzących w skład Ekspedycji poprzez wysyłanie ich do Wioski. Akcje te pozwolą Zwiadowcy gracza poruszać się po Szlaku. Postacie będą dla gracza przeprowadzać Akcje (do czego będą potrzebowały wsparcia w postaci Siły innych Postaci) lub będą udzielały wsparcia Siły innym Postaciom wykonującym swoje Akcje.

Dość często gracz będzie zmuszony rozbijać Obóz, aby odzyskać uprzednio zagrane karty. W tej fazie, Zwiadowca gracza będzie musiał cofnąć się na Szlaku, jeśli Łodzie gracza będą zbyt ciężkie zasobami lub przeciążone Indianami. Kluczową kwestią będzie zatem wybranie momentu na rozbicie Obozu. Po zakończonej fazie, żeton Obozu znajdzie się przy polu, na którym stoi Zwiadowca gracza.

Gra dobiega końca, gdy któryś z graczy dotransportuje swój Obóz na lub poza pole Fortu Clatsop. 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 wykonać akcję Rozbicia Obozu.

Gracz może także Rekrutować nową Postać.

Te dwie fazy są opcjonalne: każda z nich może zostać wykonana 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 tej Postaci NIE jest brana pod uwagę!) w formie Siły pochodzącej z:

- (A) karty innej Postaci, jaką gracz posiada na ręce: gracz wybiera kartę i umieszcza ją zakrytą pod kartą Postaci wykonującej Akcję, lub
- (B) figurek Indian biorących udział w Ekspedycji gracza: gracz przenosi 1, 2 lub 3 figurki ze swoich Łodzi na kartę Postaci; lub
- (C) kombinacji jednej karty Postaci z ręki oraz 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 ze wsparciem Postaci o Sile 1.



B – efekt Akcji jest aktywowany dwa razy ze wsparciem 2 figurek Indian.



C – efekt Akcji jest aktywowany trzy razy ze wsparciem Postaci o Sile 1 i 2 figurek Indian.

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

Uważajcie! W przypadku A) i C) Akcja zakrytej Postaci jest tymczasowo niedostępna, aż do momentu fazy Rozbicia Obozu.

W przypadku 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 prostokątno-podobnych „chmurkach”) mogą być przeprowadzane tylko z pomocą Indian umieszczonych w 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, te Akcje są dostępne dla wszystkich graczy.



Karina umieszcza na półkolu 2 Indian i przeprowadza dwukrotnie Akcję Wytwarzania Kanoje pomimo faktu, iż 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 Akcji (Postaci i w Wiosce)

Jest dozwolone wykonanie Akcji z uzyskaniem tylko częściowego efektu, lub wręcz nie uzyskaniem żadnego efektu (zbieranie Zasobów, rekrutacja Indian, ruch, odrzucenie itp.). Gracz nie musi zebrać wszystkich (ani wręcz jakichkolwiek) z możliwych do zebrania Zasobów, na jakie pozwala mu Akcja. Gracz nie musi także zabierać ze sobą wszystkich lub jakichkolwiek Indian z pomocą Postaci Tłumacza.

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 rundzie 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, jaką chce zrekrutować:

- tyle Futra, 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. Odrzucone karty należy odkładać odkryte na osobny stos obok planszy. Gracz natychmiast dołącza nową 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 (patrz: opis Akcji Postaci Startowych). Bez tych Postaci i bez rekrutowania innych koniecznych Postaci, nie będziecie w stanie wygrać gry!

Dodanie nowej karty do Dziennika Wyprawy

Jak tylko opustoszeje jakieś miejsce w Dzienniku, przesuniecie pozostałe karty Postaci w dół, następnie dobierzcie nową kartę i umieście ją na pierwszym miejscu w pobliżu 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. Faza ta jednak staje się obowiązkowa, jeśli gracz nie może wykonać w turze żadnej innej Akcji (z karty Postaci lub w Wiosce). W tym czasie gracz ma szansę przesunięcia Obozu na pole Szlaku zajmowane przez swojego Zwiadowcę.

Faza Rozbicia Obozu pozwala graczowi wziąć z powrotem do ręki karty, które zagrał on do swojego obszaru 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;

2 – oblicza, ile czasu spędza w Obozie. Czas jest równy sumie:

- liczby kart Postaci, które gracz posiada w ręce oraz
- (ewentualnie) Czasowi przypisanemu do Łodzi w Ekspedycji gracza (w zależności od transportowanych Indian i Zasobów – patrz: 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 EKSPEDYCCJI 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 tylko 1 Indianin, ale kosztuje 1 jednostkę Czasu za każdego Indianina.

3 – przesuwa swojego Zwiadowcę o tyle pól w tył, ile Czasu (jednostek) Ekspedycja spędziła w Obozie, przestrzegając przy tym zasad poruszania się Zwiadowców (patrz: str. 8).

JEŚLI ZWIADOWCA GRACZA MUSI SIĘ COFNAĆ O WIĘCEJ NIŻ 5 PÓL W DÓŁ RZECI LICZĄC OD SAINT LOIUS, JEGO RUCH KOŃCZY SIĘ NA PIERWSZYM POLU RZECI, NAWET JEŚLI ZNAJDUJĄ SIĘ NA NIM INNI ZWIADOWCY.

4 – przenosi Obóz na pozycję Zwiadowcy, jeśli Zwiadowca znajduje się dalej na Szlaku niż Obóz: umieszcza wtedy żeton Obozu przy polu, na którym stoi Zwiadowca. Natomiast jeśli Zwiadowca znajduje się za Obozem, gracz nie przenosi żetonu Obozu.

5 – bierze na rękę wszystkie karty znajdujące się w jego obszarze gry.

Obóz

Obóz nigdy nie posuwa się na Szlaku w tył. Na koniec fazy Obozowania, kilka Obozów może znajdować się przy tym samym polu. Także Zwiadowca może znajdować się na polu, przy którym znajduje się jeden lub więcej Obozów.

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

- 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 musi cofnąć swojego Zwiadowcę o 5 pól na Rzece, lecz na tym właśnie polu stoi Zwiadowca Juliana (pomarańczowy). Karina musi więc cofnąć Zwiadowcę o jeszcze jedno pole. Na koniec przesuwa żeton Obozu kładąc go obok pola ze Zwiadowcą i bierze karty z obszaru gry do ręki.



KONIEC GRY

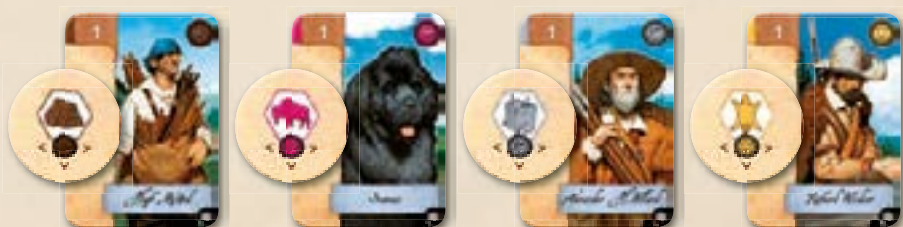
Gdy Obóz któregoś z graczy znajdzie się na lub za polem Fortu Clatsop, gra natychmiast kończy się zwycięstwem tego gracza.

Podczas pierwszych rogrzywek może wam się wydawać, iż pierwszy gracz jest w gorszej sytuacji na początku gry. Jednakże 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 (patrz: poniżej). Gdy gracz zagrywa kartę którejś z tych Postaci, sumuje liczbę sztuk danego Zasobu, dodając liczby widniejące w górnym rogu każdej z kart leżących w jego obszarze gry (łącznie z kartami użytymi do przeprowadzenia 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 przemnaża uzyskaną sumę przez Siłę wsparcia tej Akcji i pobiera z banku dowolną ilość tego Zasobu, ale maksymalnie do wyliczonej sumy. Zasoby umieszcza na wolnych miejscach w swoich Łodziach. Podczas akcji Zbierania Zasobów, gracz nie może wyrzucić z Łodzi znajdujących się tam Zasobów, chyba że Łodzie całkowicie się zapełnią. W takim przypadku gracz może zwrócić do banku nadmiarowe, wybrane przez siebie, Zasoby.

Gracz może dowolnie często zmieniać rozkład Zasobów na Łodziach, ale nigdy (nawet na chwilę) nie może posiadać ich więcej niż wynosi ładowność Łodzi.

Karina (niebieska) zagrywa kartę Drwala, któremu udziela wsparcia o Sile 2 w postaci karty innej 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 $2 \times 5 = 10$ sztuk Drewna. Decyduje się jednak wziąć tylko 7, które umieszcza na swoich Łodziach. Pozostałe Drewno wraca do banku.

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. 6 (patrz: Dodanie nowej karty do Dziennika Wyprawy).

3 - Na koniec, gracz bierze z banku nową figurkę Indianina i umieszcza w 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.



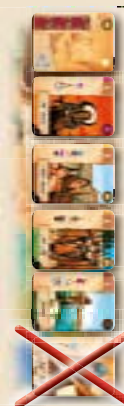
Julian zagrywa kartę Tłumacza ze wsparciem Postaci o Sile 1. Gromadzi wszystkich czterech Indian znajdujących się na planszy w rejonie Powwow (łącznie z Indianinem na polu Nowoprzybyłego).



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 posunąć swojego Zwiadowcę w przód na Szlaku.

- Płacąc jedną Żywność ze swoich Łodzi gracz może przesunąć Zwiadowcę o 2 pola Rzeki,
- albo płacąc 1 Kanoę 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 jednak zdarzyć, że część ruchu przepadnie, jeśli wybrany Zasób nie pozwala poruszać się po typie terenu, na który Zwiadowca wchodzi po przejściu Górskiej Rzeki (np. jeśli za polem Górskiej Rzeki pokonanym na Koniu znajduje się pole Rzeki).

Ruch Zwiadowcy

Ruch Zwiadowcy nigdy nie może zakończyć się na polu, na którym stoi inny Zwiadowca. Na Szlaku obowiązuje bowiem zasada, że na każdym polu może znajdować się tylko jeden Zwiadowca, za wyjątkiem pola startowego Saint Louis i pierwszego pola Rzeki. Jeśli miałoby się tak stać, Zwiadowca wędruje na najbliższe wolne pole (w przód w czasie Ruchu i w tył w czasie Rozbicia Obozu). Zwiadowcy mogą jednak przechodzić przez zajęte pola.

Pamiętaj: jeśli Zwiadowca porusza się kilkakrotnie w ramach tej samej Akcji (dzięki 2- lub 3-krotnej aktywacji karty), powyższą zasadę bierze się pod uwagę tylko na polu kończącym cały ruch Zwiadowcy, z pominięciem przystanków pośrednich.



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 przesunąć swojego Zwiadowcę o 4 (2,2) pola Rzeki i 2 pola w Górach. Zwiadowca Juliana (pomarańczowy) zajmuje ostatnie pole tego złożonego ruchu, więc Karina przesuwa swojego Zwiadowcę o jedno dodatkowe pole Gór.



Zasada zakazująca dwóm Zwiadowcom zajmować to samo pole może spowodować, że gracz zatrzyma się na polu Gór po ruchu po Rzece (i odwrotnie), co jest dozwolone.

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 rejon o nieograniczonej pojemności półkoli dla Akcji Wytwarzania Kanoa 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 LUB 2 Drewna i umieść na swoich Łodziach.

Pożegnanie



Odrzuć 0-3 karty Postaci z ręki (odłóż je odkryte na stos kart odrzuconych).

Następnie odrzuć 5 kart Postaci z Dziennika Wyprawy. Odłóż je odkryte na stos kart odrzuconych poza obszarem gry. 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 wyklada 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 inne!

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

Wytwarzanie Kanoa



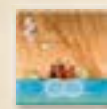
Gracz płaci 2 Drewna i otrzymuje 1 Kanoa z banku.

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

Powiększenie Ekspedycji



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



jedną płytkę Łodzi (do przewożenia Zasobów) i 2 Zasoby nieprzetworzone,



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

Gracz dokłada nową Łódź do swojej Ekspedycji, razem z pozyskiwanymi Indianami lub Zasobami.

Gracz wybiera, którą stronę położy Łódź. Musi wybrać uważnie, gdyż raz położonej Łodzi nie można już odwracać.



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.



Ta Łódź może przewozić do 5 Zasobów i zabiera 1 jednostkę Czasu podczas Rozbicia Obozu, jeśli znajduje się na niej co najmniej 1 Zasób.



Ta Łódź może przewozić do 3 Indian i zabiera 1 jednostkę Czasu podczas Rozbicia Obozu, jeśli znajduje się na niej co najmniej 1 Indianina.


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 „3 Indianinami” do góry. 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 u dowolnego gracza (łącznie z sobą). Gracz może wykonać tę Akcję tylko raz, bez względu na to, jaką Siłę wsparcia udzielono jej pierwotnie. Jeśli gracz kopiuje Akcję Zbieractwa, bierze pod uwagę swój obszar gry i swoich sąsiadów, a nie gracza, którego Postać kopiuje i jego sąsiadów. Choć może się zdarzyć, że będą to te same osoby.

Postaci o stałym efekcie działania, oznaczone tym symbolem  nie mogą zostać skopiwane.

Julian kładzie Indianina na Szamanie. 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 Szaman jest puste i umieszcza w nim swojego Indianina. Płaci 1 Żywność i aktywuje Dowódcę, którego wcześniej zagrała do swojego obszaru gry. Płaci 1 Kanoa i przesuwa swojego Zwiadowcę o 4 pola Rzeki do przodu.

Ta Akcja pozwala ci skopiować Akcję innego gracza, lub powtórzyć Akcję, którą sam wcześniej wykonałeś.

HISTORIA OPISANA W TLE

Gdy Thomas Jefferson, w 1800 roku, został trzecim prezydentem Stanów Zjednoczonych, naród amerykański zamieszkiwał, z grubsza rzecz biorąc, kwadratowy kawałek lądu, rozciągający się na odległość około 1000 mil (1600km) od Atlantyku na wschodzie po rzekę Mississippi 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, iż Francja zakupiła ten teren od Hiszpanii tylko 3 lata wcześniej. Stany Zjednoczone zyskały tym samym dostęp do strategicznego portu w Nowym Orleanie oraz do terenów za rzeką Mississippi, zwanych Dzikim Zachodem, który był do tej pory znany tylko rdzennym mieszkańcom i handlarzom futer. Ci nieokrzesani, acz krzepcy mężczyźni, pracujący dla Północno-Zachodniej Kompani lub dla jej konkurenta, Kompani Zatoki Hudsona handlowali bobrzymi skórkami i wielu z nich poślubiło Indianki.

Jefferson powierzył zbadanie owej „ziemi nieznannej” 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 wąnym intelektualistą i do tego introwertycznym marzycielem, Clark był jego absolutnym i dopełniającym przeciwieństwem: silny, pragmatyczny i dobronudszny mężczyzna, 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 ludzi. 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 napotykanym Indian: 2800 haczyków do łowienia, 150 lusterek, 22 bele płótna, 130 rolek tytoniu, setki koralików, mosiężne guziki, noże, siekiery, nożyczki, 400 spinek i bransolek, 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, zdrażliwymi 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 Siouxowie, Omaha i Lakota, którym kapitanowie, Lewis i Clark, oferowali prezenty. Rozmawiali też z wódzami 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 jego imieniem rzekę. Co zaskakujące, był to jedyny przypadek śmierci członka Korpusu w czasie całej dwunipółletniej wyprawy.

W październiku, po przebyciu 1600 mil (2400 km) w przeciągu 164 dni, ekspedycja dotarła do wioski Mandan i Hidatsa w Północnej Dakocie. W cztery tygodnie wybudowano Fort Mandan, w którym uczestnicy przeczekali 5 miesięcy zimy, polując i ucząc się dalszej drogi od Indian i kanadyjskich traperów.

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

7 kwietnia 1805 roku, mała grupka mężczyzn w kutrze powróciła do St. Louis 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 obejścia wielkiego wodospadu na rzece Missouri, który zagroził podróżnikom drogę na terenie dzisiejszej Montany. Przez 18 mil (25km), trudnymi górskimi szlakami, transportowano cały sprzęt i łodzie. Wkorzystywano do tego siłę ludzkich ramion oraz prowizoryczne wozy, podczas gdy wokół czały się niedźwiedzie grizzli i grzechotniki, a i kolczaste rośliny nie ułatwiały wędrówki.

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

We wrześniu, w górach Idaho, szlak Lolo zaskoczył wyprawę trwającym 11 dni festiwalem 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 Perce. Indianie z wioski zaferowali wyprawie potrawy z łososia i roślin okopowych, ale dość osobliwa dieta sprawiła, że ludzie Lewisa i Clarka mocno się pochorowali.

Podróżnicy pozostawili w Nez Perce konie i zbudowali kanoe, którymi popłynęli z wartkimi prądami rzek Snake River, a następnie Kolumbia. W czasie splywu, 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). Przemnożyć 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

Posuń swojego Zwiadowcę do przodu płacąc Żywnością, Kanoe albo Końmi (patrz: str. 8).



Meriwether Lewis (Niebieski)

Kapitan armii Stanów Zjednoczonych, osobisty sekretarz Prezydenta, wybrany przez niego do dowodzenia ekspedycją.

Tłumacze

Weź Indian z Wioski i dołącz do swojej Ekspedycji.



Pierre Cruzatte (Niebieski)

Dzięki ojcu Francuzowi i matce z plemienia Omaha, biegle włada trzema językami oraz językiem migowym. Znawcą natury rzeki. Zabawia uczestników wyprawy grą na skrzypkach.

Drwale

Zbierają Drewno (patrz: str. 7)

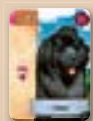


Hugh McNeal (Niebieski)

Omam nie zginął z rąk Indianina z plemienia Tillamook w czasie romantycznej schadzki. W drodze powrotnej zaskoczony przez niedźwiedzia grizzly zamyka na wierzbie i czeka, aż zwierzę odejdzie.

Myśliwi

Zbierają Żywność (patrz: str. 7)



Seaman (Niebieski)

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

Kowale

Zbierają Ekwipunek (patrz: 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.

Handlarze futrami

Zbierają Futra (patrz: str. 7)



Richard Windsor (Niebieski)

Świetny myśliwy oraz znawca lasu. Wędrując po urwistym stoku, przez nieuwagę zaczyna się zsuwać. Ratuje go Lewis krzyżąc, aby wbił nóż w ziemię, dzięki czemu Windsor wspina się z powrotem.



William Clark (Pomarańczowy)

Porucznik w czasie Wojny z Indianami Północnego Zachodu, poproszony przez swojego przyjaciela do współdowodzenia wyprawą.



John Ordway (Żółty)

Sierżant w Armii Stanów Zjednoczonych, prawa ręka kapitanów. Dowodzi strażą oraz przydziałem prowiantu. Prowadzi dokładny dziennik ekspedycji.



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)

Dołącza do wyprawy w późniejszym czasie, po dezercji Mosesa Reeda. Dzierży pamiętnik oraz cenną mapę.



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 wspieranie się po palisadzie Fortu Mandan po powrocie z wioski Indian Mandan.



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.



Joseph Whitehouse (Pomarańczowy)

Krawiec prowadzący dziennik. Omam nie ginie podczas przeprawy przez rzekę Jeffersona.



John Shields (Żółty)

Najstarszy członek wyprawy, pochodzący z Virginii, zaciąga się w 1803 roku w wieku 34 lat. Naczelny kowal, rusznikarz, budowniczy łodzi i naprawiacz.



Joseph & Ruben Field (Pomarańczowy)

Bracia, kolejni „młodzi z Kentucky”. Przynoszą ekspedycji szczęście, a do tego bardzo utalentowani myśliwi.



George Shannon (Żółty)

Osiemnastolatek, jeden z „dziewięciu młodych z Kentucky”. Dobry śpiewak, myśliwy i jeździec. Czasami potrafi się zgubić, ale zawsze powraca do ekipy.



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.



George Gibson (Zielony)

W 1803 roku zaciąga 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 Mandan, do których ekspedycja dociera w 1804 roku. Zastępuje w niej zwolnionego szeregowego Johna Neumana.



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 przewinieniami prowadzi go w końcu przed sąd wojenny. Kary nie są jednak na tyle surowe, aby nie mógł kontynuować ekspedycji.



John Colter (Zielony)

Jeden z najlepszych myśliwych w grupie, wysłany 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.



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 w wodzie, czy doznając krwotoku ze zranionej nogi, czy podczas ataku grizzly.



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



Hay

Wódz Indian Arikara, przyjacielski, ale i niezależny, odmawia zaprzestania handlu z Siouxami Teton.

Weź tyle różnych Zasobów nieprzetworzonych, ile odkrytych kart Postaci znajduje się w twoim obszarze gry (łącznie z Hayem), ale maksymalnie 4 (każdy inny). **Efekt tej Akcji można aktywować tylko raz.** Siła wsparcia większa od 1 przepada, aczkolwiek nie jest zabroniona.



2 Little Raven

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

Wybierz jeden z Zasobów nieprzetworzonych i weź tyle sztuk tego Zasobu, ile odkrytych kart Postaci znajduje się w twoim obszarze gry (łącznie z Little Ravenem). **Efekt tej Akcji można aktywować tylko raz.** Siła wsparcia większa od 1 przepada, aczkolwiek nie jest zabroniona.



3 Buffalo Medicine

Trzeci wódz Siouxów 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 handlarzy futer Pierra Chouteau.

Zapłać 1 Drewno i weź 1 Kanoe.



5 René Jessaume

Mieszka wraz z żoną Indianką i dziećmi w wiosce wodza plemienia Mandan. 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 bizona w sierpniu 1804 roku.

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



7 Moses B. Reed

Szeregowy, wydany z ekspedycji za dezercję oraz kradzież broni.

Zapłać 2 Drewna i posuń 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 posuń 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. Dezerceruje wkrótce potem.

Zapłać 1 Kanoe i posuń 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 kierują kutrem powracającym w dół rzeki do Saint Louis.

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



11 John Newman

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

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



12 Charles Mackenzie

Handlarz futer, pracuje dla Kompani Północno-Zachodniej. Razem z Larocque, jest częstym gościem w Fortcie Mandan w zimie 1804-05.

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



13 John Dame

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

Zapłać 2 Drewna i posuń 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.

Zapłać 1 Konia i weź 1 z kart Postaci z Dziennika Wyprawy, a następnie uzupełnij Dziennik.



15 Toussaint Charbonneau

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

Zapłać 1 dowolny Zasób i przeprowadź Akcję w wybranym rejonie Wioski, pod warunkiem, że w tym rejonie znajduje się co najmniej 1 Indianin. Jeśli aktywujesz tę Postać kilka razy, możesz wybrać Akcję w tym samym lub różnych rejonach 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 ekspedycji, ale Lewis odmawia ze względu na jego związki z Wielką Brytanią.

Ta Postać nie ma żadnego efektu, kiedy ją aktywujesz. Ale kiedy jej odkryta karta leży w twoim obszarze gry podczas ruchu twojego Zwiadowcy (dzięki Akcji innej Postaci), pomijasz pola, na których stoją inni Zwiadowcy. Np. jeśli masz poruszyć swojego Zwiadowcę o 4 pola i na tym odcinku znajduje się dwóch innych Zwiadowców, poruszasz się o 6 pól, nie licząc zajętych pól po drodze. **Efekt tej Akcji można zastosować tylko raz.**



17 Joseph Gravelines

Łódkarz francusko-kanadyjskiego pochodzenia. Przez 13 lat mieszkał z Indianami Arikara. Zatrudniony do pilotowania kutra. W późniejszym czasie poprowadził kilku wodzów Arikara do Waszyngtonu.

Ta Postać nie ma żadnego efektu, kiedy ją aktywujesz. Ale kiedy jej odkryta karta leży w twoim obszarze gry podczas zapłaty za Rekrutację nowej Postaci, otrzymujesz zniżkę w wysokości 2 Futer.



18 John Boley

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

Ta Postać nie ma żadnego efektu, kiedy ją aktywujesz. Ale kiedy jej odkryta karta leży w twoim obszarze gry podczas Rozbicia Obozu, obniża Czas spędzony w Obozie o 1 jednostkę. Karta nie działa, jeśli czas Rozbicia Obozu wynosi 0, gdyż czas ten nigdy nie może być ujemny!

**19 John Hay**

Kupiec, 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. otrzymać 2 Futra i 1 Drewno).

**20 Big White**

Naczelnny wódz jednej z wiosek Indian Mandan, 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. otrzymać 2 sztuki Ekwipunku i 1 Drewno).

**21 Dickson & Hancock**

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

Każdy punkt Siły wsparcia Akcji tej Postaci pozwala ci zebrać albo Futro, albo Żywność. (Aktywując Postać 3 razy, możesz np. otrzymać 2 Futra i 1 Żywność).

**22 Black Moccasin**

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

Każdy punkt Siły wsparcia Akcji tej Postaci pozwala ci zebrać albo Ekwipunek, albo Żywność. (Aktywując Postać 3 razy, możesz np. otrzymać 2 sztuki Ekwipunku i 1 Żywność).

**23 Yellept**

Wódz Indian Walla Walla, ciepło przyjmuje ekspedycję i chętnie z nią handluje. Yellept daruje Clarkowi pięknego białego konia, w zamian Clark daje 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**

Płaskogłowy wódz Indian Chinook, spotyka wyprawę we wrześniu 1805 roku i podejmuje bardzo gościnnie. Dokonuje wymiany koni.

Zapłać 2 sztuki Ekwipunku i weź 1 Konia.

**26 Hawk's Feather**

Wódz Arikara, zgadza się na pokój między jego plemieniem a Indianami Mandan.

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

**27 Man Crow**

Wódz Arikara, przeciwnik naczelnego wodza Crow at Rest.

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

**28 Cutssahnem**

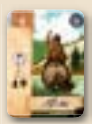
Wódz Indian Wanapam. Daruje Lewisowi mapę okolicznych rzek i plemion oraz wioskę zasiedlonych przez jego lud i jego przyjaciół.

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

**29 Black Buffalo**

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

Zapłać 1 Żywność i przesun 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 w twoim obszarze gry oraz w rejonach Wioski, w których znajdują się Indianie.

**30 Half Man**

Wódz Siouxów Yankton, ostrzega ekspedycję przed groźnymi i wrogo nastawionymi plemionami.

Zapłać 1 dowolny Zasób i przesun swojego Zwiadowcę o tyle pól do przodu na Rzece, ilu Zwiadowców znajduje się na polu z twoim Obozem lub dalej w przód (włączając twojego Zwiadowcę). W grze solowej, Alexander Mackenzie liczy się jako Zwiadowca.

**31 Richard Warfington**

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

Zapłać 2 dowolne Zasoby i przesun swojego Zwiadowcę o tyle pól do przodu na Rzece, ilu Indian znajduje się na twoich Łodziach. Nie bierz pod uwagę Indian zagranych na karty do swojego obszaru 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 przesun swojego Zwiadowcę o 3 pola do przodu, albo na Rzece, albo w Górach. Nie możesz podzielić ruchu na Rzekę i Góry.

**33 Weuche**

Pierwszy wódz Indian Nakota 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 posun 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 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 i Oto Missouri.

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

**35 The Partisan**

Wódz Siouxów 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. Jeśli udzielisz The Partisan wsparcia np. o Sile 2, możesz albo 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.

Ta Postać nie ma żadnego efektu, kiedy ją aktywujesz. Ale kiedy jej odkryta karta leży w twoim obszarze gry podczas przesuwania twojego Zwiadowcy do przodu na Rzece (dzięki Akcji innej Postaci), dodajesz 2 pola do jednego ruchu po Rzece (Siła wsparcia udzielona Postaci nie ma wpływu na bonus).

**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. otrzymać 1 sztukę Ekwipunku, 1 Żywność i 1 Drewno).

**38****Hugh Heney**

Kanadyjski handlarz futer, bardzo rozsądny i inteligentny. Zna zwyczaje Siouxów 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. otrzymać 1 Futro, 1 Żywność i 1 Drewno).

**39****Black Cat**

Naczelny wódz wiosek Indian Mandan. Cechuje go stanowczość i inteligencja. W czasie zimy spędzanej w Fortcie Mandan, zaopatruje ekspedycję w żywność.

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

**40****Twisted Hair**

Wódz Indian Nez Perce, pogodny mężczyzna o szczerzej 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 Kanoe przed przystąpieniem do Akcji.

**41****Cameahwait**

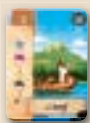
Wódz Szoszonów, brat Sacagawei. Ugaszcza Lewisa i Clarka i daruje im konie w podzięcie za powrót dawno niewidzianej siostry.

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

**42****Broken Arm**

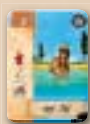
Wódz Indian Nez Perce. Uczciwy i chojny, daruje wyprawie konie. Pragnie zawrzeć pokój z Szoszonami.

Zapłać 1 sztukę Ekwipunku i weź 1 Konia.

**43****Comcomly**

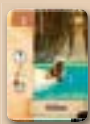
Wódz Indian Chinook, najpotężniejszy wódz u ujścia rzeki Kolumbia, opisywany jako przenikliwy stary dzikus z jednym okiem. Przyjazny wobec białych podróżników.

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

**44****Little Thief**

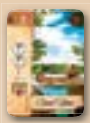
Naczelny wódz Indian Otoe, sprytny handlarz i dyplomata. W marcu 1805 spotyka się z prezydentem Jeffersonem, który przyrzeka mu dary oraz wyraża nadzieję na pokój.

Przenieś 1 Indianina ze swojej Łodzi do rejonu Powwow i posuń swojego Zwiadowcę na Rzece o 1 pole do przodu za **każdą parę dowolnych Zasobów**, jakie znajdują się na twoich Łodziach. Zasoby w parze nie muszą być takie same. Nie musisz oddawać Zasobów.

**45****Watkuweis**

Indianka z plemienia Nez Perce. Przez długi czas mieszkała wśród białych handlarzy, którzy bardzo dobrze ją traktowali. Będąc świadkiem spiskowania swoich współplemienców przeciwko podróżnikom, wyblażała, aby nie robili im krzywdy.

Zapłać 1 dowolny Zasób i posuń 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 Kentucki. Przetarł szlak przez Apallachy. Mógł spotkać wyprawę Lewisa i Clarka.

Zapłać 2 dowolne Zasoby i posuń 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 Salmon River.

Zapłać 1 Kanoe i 1 Konia i posuń swojego Zwiadowcę 6 pól do przodu albo na Rzece, albo w Górach. 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 posuń swojego Zwiadowcę o 3 pola do przodu w Górach.

**49****Crow at Rest**

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

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

**51****Tetoharsky**

Wódz Indian Nez Perce, pomaga ekspedycji przekroczyć Snake River. 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 posuń swojego Zwiadowcę do przodu w Górach o 1 pole za każdą grupę 3 dowolnych Zasobów znajdujących się na twoich Łodziach. Zasoby w trójkach nie muszą być takie same. Nie musisz oddawać Zasobów.

**52****One Eye**

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

Zapłać 2 Zasoby dowolnego rodzaju i posuń swojego Zwiadowcę o tyle pól do przodu w Górach, ilu Zwiadowców znajduje się na polu z twoim Obozem lub dalej w przód (włączając twojego Zwiadowcę). W grze solowej, Alexander Mackenzie liczy się jako Zwiadowca.

**53****Sacagawea**

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

Przeprowadź jedną z Akcji w Wiosce, bez względu na to, czy rejon Akcji jest zajęty przez Indian, czy nie.

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

**54****Cut Nose**

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

Ta Postać nie ma żadnego efektu, kiedy ją aktywujesz. Ale kiedy jej odkryta karta leży w twoim obszarze gry podczas przesuwania twojego Zwiadowcy do przodu w Górach (dzięki Akcji innej Postaci), dodajesz 1 pole do jednego ruchu w Górach (Siła wsparcia udzielona tamtej Postaci nie ma wpływu na bonus).

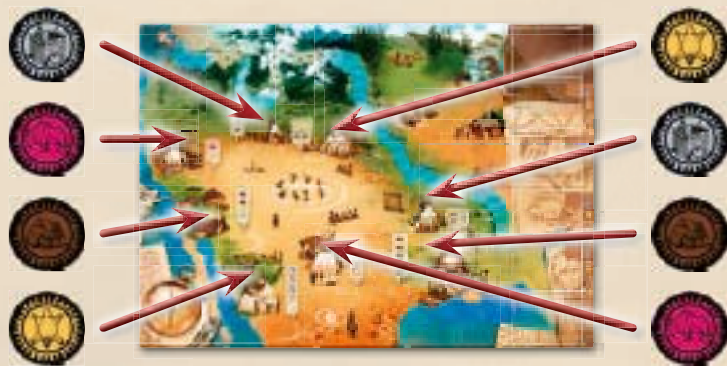
WARIANT SOLOWY

Przygotowanie

Przygotowanie gry przebiega w standardowy sposób.

Następnie połów 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 St Louis.

Połów 8 żetonów Zasobów na lokacjach 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 wariacie solowym, każde miejsce w Wiosce, w którym znajduje się Indianin przynosi graczowi Zasób odpowiadający żetonowi.

Podczas Akcji Zbieractwa, gracz sumuje liczbę symboli Zasobu widocznych w swoim obszarze gry oraz w zajętych rejonach w Wiosce.

Cezary zagrywa Mysliwego ze wsparciem innej Postaci o Sile 3. Na planszy w rejonach Akcji Polowania i Szamanizmu są obecni Indianie, co powoduje, że one także produkują Żywność. Cezary dzięki tej Akcji zdobył 3x3=9 Żywności.

2- Przeciwnik: Alexander Mackenzie

Po przeprowadzeniu Akcji (z jakąkolwiek Siłą wsparcia), gracz przesuwa figurkę Alexandra Mackenzie, która jest traktowana jak Zwiadowca, na Szlaku o jedno pole do przodu.

Gracz wygrywa grę, jeśli rozbija Obóz w Forcie Clatsop (lub dalej) zanim dotrze tam Alexander Mackenzie.

Alexander Mackenzie był szkockim odkrywcą. W 1789 roku wyruszył w kanoe w podróż po rzece zwanej Dehcho (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 udokumentowanego przebycia Północnej Ameryki od wschodu do zachodu.

Zapraszamy na naszą stronę www.wydawnictwo.rebel.pl

PODZIĘKOWANIA

Pragnę podziękować swojej żonie Karine za jej wsparcie podczas tej wspaniałej podróży, jaką było wydanie mojej pierwszej gry planszowej.

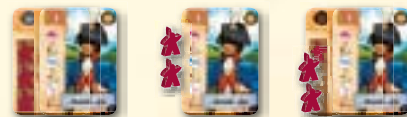
Ogromne podziękowania kieruję także do Cédrica i Anne-Cécile Lefebvre za okazane zaufanie i sympatię. Proces tworzenia « Village 1900 » był przede wszystkim pracą zespołową i niemogłbym sobie wymarzyć lepszych współpracowników.

PODSUMOWANIE

PRZEBIEG TURY GRACZA

WYKONAJ 1 AKCJĘ OBOWIĄZKOWĄ:

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



LUB wykonaj Akcję w Wiosce:

- umieść 1 Indianina na pustym kole
- lub 1 – 3 Indian na, zajęтым bądź pustym, półkolu



Dwie 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 w swojej ręce płacąc jej koszt w Futrach i Ekwipunku (możesz zaoszczędzić część Ekwipunku odrzucając jedną kartę z ręki).

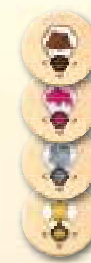
ROZBICIE OBOZU



1. Umieść wszystkich swoich Indian z powrotem na Łodziach.
2. Oblicz Czas spędzony w Obozie (suma symboli Czasu na kartach, które pozostały Ci w ręce oraz na załadowanych Łodziach).
3. Cofnij swojego Zwiadowcę na Szlaku o tyle pól, ile wynosiła długość Czasu spędzonego w Obozie.
4. Przenieś żeton Obozu na pole zajmowane przez swojego Zwiadowcę.
5. Weź wszystkie zagrane karty z powrotem na rękę.

Ruch Zwiadowcy nigdy nie może zakończyć się na polu zajmowanym przez Zwiadowcę innego gracza.

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 lub 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 oraz skopiuj (tylko raz) Akcję Postaci, która została już aktywowana.



Zapłać 2 DREWNA i weź 1 KANOE.



Zapłać 3 różne Zasoby i weź 1 KONIA.



Lewis & Clark

The Expedition

ZAWARTOSC

1 plansza główna
5 plansz Ekspedycji
12 płytek Łodzi
29 żetonów
5 figurek Zwiadowców
18 figurek Indian
100 drewnianych Zasobów
84 kart Postaci
Instrukcja

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

W każdej turze decydujesz, w jaki sposób zagrać kartę.

Na każdym kroku, oszczędnie zarządzaj zasobami!

W każdej kolejnej rozgrywce utwórz nowy skład swojej ekspedycji!



30' / 2

1-5

14+



CÉDRICK CHABOUSSIT



VINCENT DUTRAIT



LUDONAUTE



MONIKA ŻABICKA



Ludonaute™

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



REBEL.PL
Centrum gier

Dystrybucja w Polsce:
REBEL Sp. z o.o.
ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk
www.rebel.pl

WYPRODUKOWANO
W CHINACH



3 770002 176221

LULCK02PL



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