Lewis & Clark
The Expedition

Il 30 novembre 1803, gli Stati Uniti d'America acquistarono il territorio della Louisiana da Napoleone per 15 milioni di dollari. Thomas Jefferson decise di inviare due avventurieri, Meriwether Lewis e William Clark, a esplorare questo vasto territorio sconosciuto. La Spedizione di Lewis e Clark, durata dal 1804 al 1806, fu la prima spedizione americana ad attraversare gli Stati Uniti da est a ovest fino alla costa del Pacifico.

Panoramica del Gioco

Torniamo nel 1803 e immaginiamo che il Presidente Jefferson non abbia inviato una, bensì molte spedizioni alla scoperta del Selvaggio West. Ogni giocatore condurrà una di queste spedizioni. Il loro obiettivo sarà attraversare il continente nordamericano e, naturalmente, raggiungere il Pacifico al più presto possibile. La storia ricorderà solo i primi ad arrivare.

Lewis & Clark è un gioco governato dalla gestione delle Risorse e delle carte della propria mano. Ogni giocatore deve gestire le proprie Risorse, il proprio Corpo di Esplorazione e soprattutto collaborare con i cacciatori di pellicce e con gli Indiani incontrati durante il viaggio. Una buona gestione garantirà un'avanzata più rapida verso ovest.

Sommario

Preparazione — *Le Carte Personaggio - Le Plance Spedizione* 2-3
Obiettivo 4
Turno di Gioco 4
Azione 4-5
Nota Importante sulle Azioni dei Personaggi e del Villaggio 5
Reclutamento — *Aggiungere una nuova carta al Diario degli Incontri* 5
Accamparsi — *L'Accampamento* 6
Fine della Partita 6
Descrizione delle Azioni dei Personaggi Iniziali 7-8
Il Percorso 8
Movimento degli Esploratori 8
Descrizione delle Azioni del Villaggio 9
La Storia alle Origini del Gioco 10
Nota sui personaggi 10
Personaggi Iniziali 11
Personaggi Incontrati 12-14
Variante in Solitario 15
Riassunto delle regole 15

Le Prime Partite

Nella fase di apprendimento del gioco raccomandiamo di giocare partite a 2, 3 o 4 giocatori, dato che le partite a 5 giocatori sono più adatte ai giocatori esperti. Sconsigliamo le partite a 5 giocatori a quei giocatori che giocano a Lewis & Clark per la prima volta.

Varianti

Una volta completata qualche partita a Lewis & Clark, chi vuole può cimentarsi in qualcosa di leggermente diverso usando i segnalini Cambio di Percorso.

Esiste anche una variante destinata a chi vuole giocare in solitario (vedi pagina 15).

Contenuto

1 tabellone di gioco

5 plance Spedizione

12 tessere Imbarcazione a due facce

84 carte Personaggio (30 Personaggi Iniziali con il simbolo colorato del giocatore in fondo a destra + 54 Personaggi Incontrati numerati)

5 miniature degli Esploratori di diverso colore

5 segnalini Accampamento di diverso colore

100 esagoni Risorse

8 segnalini Moltiplicazione Risorse

18 miniature degli Indiani

10 segnalini Cambio di Percorso

8 segnalini Riconoscimento Risorse (per le partite in solitario)

LC_rules_IT - V2.indd 1 03/04/2014 10:53

Preparazione

1 Aprire il tabellone di gioco e collocarlo al centro del tavolo.

Rappresenta il territorio americano da attraversare, e anche un Villaggio Indiano dove è possibile ottenere aiuto per il proprio viaggio.

2 Collocare gli esagoni delle Risorse sulle Riserve appropriate del tabellone.

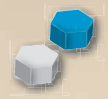
Risorse Primarie

A1 20 Legnami
A2 20 Pellicce
A3 15 Cibi
A4 15 Utensili

Nel corso del viaggio, i giocatori avranno bisogno di vari tipi di Risorse. Alcune possono essere ottenute direttamente usando un'Azione (che non costa nulla); si tratta delle Risorse Primarie.

Risorse Trasformate

B1 15 Canoe
B2 15 Cavalli



Le altre Risorse richiedono una "trasformazione"; sarà necessario cedere delle Risorse o degli Indiani per ottenerle.

Ogni gruppo di Risorse costituisce una Riserva.

8 segnalini Moltiplicazione Risorse

Collocarli accanto al tabellone di gioco. Se una Riserva si esaurisce, un giocatore può prendere un segnalino e collocare un esagono appropriato su di esso, a indicare che equivale a 3 Risorse.

Le Risorse non si esauriranno nel corso della partita. I segnalini Moltiplicazione consentiranno ai giocatori di compensare la potenziale penuria di esagoni delle Risorse.

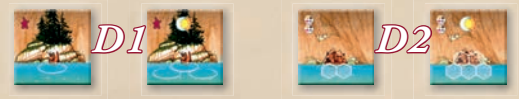
3 In base al numero di giocatori, prendere il numero appropriato di miniature degli Indiani e collocarle accanto al tabellone di gioco per formare la Riserva. Gli Indiani rimanenti vanno riposti nella scatola.

Numero di Giocatori	Numero di Indiani usati
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

Gli Indiani consentono di svolgere Azioni nel Villaggio o con i propri Personaggi. Possono anche incrementare il potere delle proprie Azioni. Si possono ottenere più Indiani grazie all'Azione di uno dei propri Personaggi Iniziali. Si raccomanda una buona gestione degli Indiani, altrimenti il giocatore potrebbe esserne rallentato.

4 Collocare 1 miniatura degli Indiani sull'area C del Tabellone, Nuovi Arrivati.

5 Collocare le 12 tessere Imbarcazione sul tabellone di gioco (sul Golfo del Messico) in due pile da 6 tessere:



Fronte Retro Fronte Retro

Aggiungendo queste Imbarcazioni alla propria Spedizione, il giocatore aumenta la sua capienza di stoccaggio o di passeggeri.

6 Ogni giocatore sceglie un colore e prende in mano le 6 carte Personaggio Iniziale del suo colore.

Se ci sono meno di 5 giocatori, le carte Personaggio Iniziale inutilizzate vengono riposte nella scatola.

Queste 6 carte rappresentano i membri storici della Spedizione. Compongono la mano di partenza di ogni giocatore. All'inizio della partita, tutti i giocatori hanno la stessa identica mano, a eccezione dei nomi dei loro esploratori.

LC_rules_IT - V2.indd 2 03/04/2014 10:54

7 Mescolare le 54 carte Personaggio Incontrato per comporre il mazzo di pesca e collocarlo a faccia in giù sul tabellone di gioco, sopra il Diario degli Incontri E .

Pescare 5 carte da questo mazzo e disporle sul Diario degli Incontri F ordinate secondo la loro Forza (il numero nell'angolo in alto a sinistra della carta). La carta con la Forza più bassa va collocata in fondo al Diario, vicino al Golfo del Messico, mentre quella con la Forza più alta va collocata in cima.

Le Carte Personaggio

I Personaggi sono vettori d'Azione, e permettono al giocatore di acquisire Risorse, di trasformarle, o di fare avanzare la propria Spedizione lungo il percorso.

In Lewis & Clark è possibile attuare numerose strategie, grazie alle combinazioni di carte ricavabili dalla propria mano.

Fronte

Retro

84 carte Personaggio ripartite in:

- 30 carte dei Personaggi Iniziali (5 equipaggi da 6 Personaggi), con i colori dei giocatori.

- 54 carte dei Personaggi Incontrati, numerate da 1 a 54, che i giocatori potranno reclutare dal Diario degli Incontri.

8 Ogni giocatore prende la plancia Spedizione del colore che ha scelto e la colloca davanti a sé. Prende la miniatura di un Indiano dalla riserva e la colloca sulla quarta Imbarcazione G della sua Spedizione.

9 Ogni giocatore prende 1 Pelliccia, 1 Cibo e 1 Utensile dalle Riserve e li colloca sulla prima Imbarcazione H della sua Spedizione.

VARIANTE : Prendere 4 Risorse Primarie di ogni tipo dalle Riserve. Assegnarne casualmente 3 a ogni giocatore, che le collocherà immediatamente sulla prima Imbarcazione della sua Spedizione. Riporre le Risorse rimanenti nelle Riserve.

In questo modo, i giocatori partono con Risorse e opzioni diverse a ogni partita.

10 Ogni giocatore colloca la miniatura dell'Esploratore del suo colore sulla casella di partenza del Percorso (Saint Louis).

Colloca il segnalino Accampamento del suo colore accanto al fiume, orientato verso la casella di partenza I (Saint Louis).
Gli Esploratori e gli Accampamenti dei colori inutilizzati vengono riposti nella scatola.

11 Il giocatore iniziale viene determinato casualmente. La partita inizia con il turno di questo giocatore.

Le Plance Spedizione

La Spedizione di ogni giocatore è rappresentata dalla sua plancia individuale. È composta di Imbarcazioni su cui è possibile:
- stoccare le Risorse ottenute (spazi esagonali);
- collocare gli Indiani che si uniscono alla Spedizione (spazi circolari).

Alcune di queste Imbarcazioni sono "facili da governare": non rallentano il giocatore durante la fase di Accampamento. Altre (quelle con un simbolo di Tempo) rallentano l'Accampamento del giocatore se le loro caselle sono occupate durante quella fase.

In un qualsiasi momento durante la Spedizione, un giocatore può riorganizzare le proprie Risorse e i propri Indiani come meglio crede, portandone più su quelle Imbarcazioni che hanno un costo in Tempo minore.

LC_rules_IT - V2.indd 3 03/04/2014 10:55

Obiettivo

Durante la partita, i giocatori effettueranno azioni principalmente usando le carte Personaggio della propria mano, ma anche inviando gli Indiani della loro Spedizione al Villaggio. Queste azioni permetteranno al proprio Esploratore di avanzare sul percorso. Le carte Personaggio possono effettuare azioni (nel qual caso avranno bisogno di ricevere Forza) o fornire Forza ad altre carte personaggio.

Con regolarità ogni giocatore dovrà fermarsi e Accamparsi al fine di recuperare le carte Personaggio che ha giocato in precedenza. Durante questa fase, il proprio Esploratore potrebbe essere costretto a tornare indietro sul percorso se le sue Imbarcazioni hanno stoccato troppe Risorse o trasportano troppi Indiani. Il tempo impiegato da una Spedizione ad Accamparsi è perciò cruciale. Dopodiché, il segnalino Accampamento si unirà all'Esploratore.

Quando un giocatore porta il suo Accampamento sulla casella di Fort Clatsop o oltre, la partita termina immediatamente. Quel giocatore vince la partita, in quanto è il primo ad avere raggiunto il Pacifico.

Turno di Gioco

Nel proprio turno, un giocatore **deve** effettuare **un'Azione.**

Oltre a questa Azione obbligatoria, può Accamparsi.

Può inoltre Reclutare un nuovo Personaggio.

Queste ultime due fasi sono facoltative: ognuna di esse può essere eseguita prima o dopo l'Azione obbligatoria, ma mai simultaneamente a essa.

Azione (fase obbligatoria)

Nel suo turno, un giocatore **deve** effettuare **un'Azione**. Ci sono due tipi di Azione: le Azioni delle carte Personaggio e le Azioni del Villaggio Indiano sul tabellone.

Per effettuare un'Azione è necessario assegnare a quell'Azione una Forza, rappresentata da questo simbolo a fianco, tramite le miniature degli Indiani, un'altra carta o entrambe le cose! Le carte Personaggio hanno un valore di Forza che va da 1 a 3 e le miniature degli Indiani valgono Forza 1 ciascuna. L'Azione può essere eseguita in questo turno un numero di volte pari al numero di punti Forza a essa assegnati.

Azioni delle carte Personaggio

Al fine di attivare l'Azione di una carta Personaggio della propria mano, un giocatore deve giocare quella carta davanti a sé e associarvi:

- (A) un'altra carta Personaggio dalla propria mano: il giocatore sceglie una carta e la colloca a faccia in giù sotto la carta per attivarla;
- (B) miniature degli Indiani prelevate dalla propria Spedizione: il giocatore prende 1, 2 o 3 miniature degli Indiani dalla sua plancia Spedizione e le colloca sulla carta per attivarla;
- (C) una combinazione di carte Personaggio provenienti dalla propria mano e 1 o 2 miniature degli Indiani: il giocatore sceglie una carta e la colloca a faccia in giù sotto la carta, e colloca 1 o 2 miniature degli Indiani su di essa per attivarla, con una Forza massima totale pari a 3.

In tutti e tre i casi, l'Azione viene effettuata un numero di volte pari alla Forza che la attiva.

A - L'Azione viene eseguita una volta usando una carta Personaggio con Forza pari a 1.

B – L'Azione viene eseguita due volte usando 2 Indiani.

C - L'Azione viene eseguita 3 volte usando una carta Personaggio con Forza 1 e 2 Indiani.

Le carte Personaggio giocate rimangono davanti al giocatore e costituiscono la sua Area di Gioco.

Attenzione! Nei casi A e C, l'Azione della carta a faccia in giù è temporaneamente non disponibile (fino all'Accampamento successivo).

Nei casi B e C, gli Indiani giocati fanno ancora parte della Spedizione del giocatore, sebbene non siano disponibili.

Spesso è utile eseguire l'effetto di un'Azione più di una volta. Avere nella mano delle carte Personaggio con Forza pari a 2 o a 3 è un grosso vantaggio, dal momento che consente di effettuare Azioni senza gli Indiani.

LC_rules_IT - V2.indd 4 03/04/2014 10:55

Azioni del Villaggio Indiano

Le Azioni del Villaggio (indicate dalle icone nei cerchi) possono essere attivate solo collocando degli Indiani nell'area dell'Azione desiderata.

- Su un cerchio vuoto, collocare solo una miniatura degli Indiani prelevata dalla propria Spedizione.
- Su un semicerchio, collocare **simultaneamente 1, 2 o 3 miniature degli Indiani** prelevate dalla propria Spedizione, a prescindere dal fatto che l'area sia già occupata o meno.

In entrambi i casi si effettua l'Azione un numero di volte pari al numero di Indiani collocati. Quelle miniature degli Indiani non appartengono più al giocatore.
A differenza delle Azioni delle carte Personaggio, queste Azioni sono disponibili per tutti i giocatori.

Luca colloca 2 Indiani ed effettua l'Azione "Fabbricazione di Canoe" due volte, anche se 3 Indiani sono già presenti nel semicerchio.

Massimo colloca un Indiano ed effettua l'Azione "Caccia" una volta (nel cerchio vuoto).

Le Azioni del Villaggio possono essere accanitamente contese! Giocare d'anticipo quando gli altri giocatori cercano di assicurarsele è una mossa fondamentale in ogni strategia di gioco.

Nota Importante sulle Azioni dei Personaggi e del Villaggio

È sempre possibile non effettuare tutte le Azioni attivate (per esempio un'Azione attivata 3 volte può essere effettuata solamente 2 volte, o non essere effettuata).
È anche possibile scegliere di accumulare solamente una parte delle Risorse o degli Indiani che un'Azione concede (o non accumularne affatto).

Reclutamento (fase facoltativa)

Nel corso dell'avventura, ogni giocatore incontrerà dei Personaggi che saranno in grado di unirsi al proprio Corpo di Esplorazione. Sono presenti sul Diario degli Incontri. È possibile reclutare solo un Personaggio per turno, prima o dopo la propria Azione obbligatoria.

Il giocatore deve pagare al Personaggio che intende reclutare un costo in Utensili e in Pellicce:

- il numero di Pellicce indicato dalla sua posizione sul Diario degli Incontri,
- il numero di Utensili pari alla Forza del Personaggio.

Il giocatore può pagare tutti gli Utensili richiesti, oppure solamente una parte, scartando una (e solo una) carta Personaggio dalla propria mano. Risparmia quindi un numero di Utensili pari alla Forza della carta scartata. La carta scartata viene collocata a faccia in su in un mazzo degli scarti accanto al tabellone di gioco.

Il Personaggio reclutato viene quindi immediatamente aggiunto alla mano del giocatore.

Poi si aggiunge una nuova carta Personaggio al Diario degli Incontri.

All'inizio del suo turno, Mario vuole reclutare Black Cat. Il suo costo è di 4 Pellicce e 3 Utensili. Mario paga le 4 Pellicce, poi paga 2 Utensili e scarta Patrick Gass, che ha Forza 1 (quindi conta come 1 Utensile). Ora può aggiungere Black Cat alla sua mano.

Consiglio ai principianti

Durante le prime partite è consigliabile non scartare il proprio Interprete e il proprio Comandante (vedi la descrizione dei Personaggi Iniziali). Senza queste due carte e senza avere reclutato i Personaggi necessari, sarebbe impossibile vincere la partita!

Aggiungere una nuova carta al Diario degli Incontri

Non appena uno spazio sul Diario degli Incontri si libera, tutte le carte Personaggio Incontrato vengono spostate verso il basso. Si pesca una nuova carta Personaggio e la si colloca sul primo spazio, accanto al mazzo di pesca. Le carte non vanno riordinate in base alla Forza!

Se il mazzo di pesca si esaurisce, mescolare tutti i Personaggi scartati e comporre un nuovo mazzo di pesca.

Tutte le carte Personaggio Incontrato sono descritte nelle ultime pagine di questo regolamento.

LC_rules_IT - V2.indd 5 03/04/2014 10:56

Accamparsi (fase facoltativa)

Un giocatore può **Accamparsi** in qualsiasi momento del proprio turno, prima o dopo la propria Azione obbligatoria. In questa fase l'Accampamento avanza fino a raggiungere il proprio Esploratore.

Se, all'inizio del proprio turno, il giocatore non può effettuare nessuna Azione (Personaggio o Villaggio), non ha scelta: deve accamparsi. Dopodiché può effettuare la propria Azione.

Questa fase consente al giocatore di riprendere nella propria mano le carte che aveva giocato nella propria Area di Gioco. Tuttavia, questo può richiedere tempo e rallentare i propri progressi. Questo momento è rappresentato dall'icona "Tempo" presente sulle carte e sulle Imbarcazioni.

Quando un giocatore si Accampa,

1 - Trasferisce tutti gli Indiani che aveva giocato sulle proprie carte Personaggio di nuovo sulle Imbarcazioni della propria Spedizione.

In un qualsiasi momento durante la Spedizione, un giocatore può riorganizzare le proprie Risorse e i propri Indiani come meglio crede, portandone più su quelle Imbarcazioni che hanno un costo in Tempo minore.

2 - Calcola quanto Tempo trascorre nell'Accampamento. Tale tempo è pari alla somma dei seguenti valori:

- le carte Personaggio che il giocatore **ha ancora in mano** in quel momento, e
- i possibili costi in Tempo delle Imbarcazioni della propria Spedizione, in base alle Risorse e agli Indiani trasportati (vedi sotto).

I Personaggi che un giocatore non ha usato fin dall'ultimo Accampamento lo rallentano: vogliono parlare con lui dei loro termini di ingaggio.

Scaricare le Imbarcazioni per poi semplicemente ricaricarle sottrae del tempo prezioso al viaggio. Quindi è necessario gestire attentamente le proprie Risorse, onde evitare di rimanere indietro.

Costi in tempo delle Imbarcazioni della Spedizione.

Questa Imbarcazione può contenere fino a tre Risorse e non ha nessun costo in Tempo.

Questa Imbarcazione può contenere fino a cinque Risorse. Costa un punto Tempo per Risorsa.

Questa Imbarcazione può contenere solo un Indiano e non ha nessun costo in Tempo.

Questa Imbarcazione può contenere fino a tre Risorse. Costa un punto Tempo se contiene almeno una Risorsa.

Questa Imbarcazione può contenere un numero illimitato di Indiani, ma costa un punto Tempo per ogni Indiano presente.

3 - Fa arretrare il suo **Esploratore** di un numero di caselle pari ai punti Tempo che la Spedizione trascorre nell'Accampamento, rispettando le regole di movimento degli Esploratori (vedi pagina 8).

Se l'Esploratore deve arretrare di più di 5 caselle lungo il fiume da Saint Louis, il suo movimento termina sulla prima casella del fiume, anche se su quella casella ci sono già altri Esploratori.

4 - Porta il suo Accampamento fino al suo Esploratore **se l'Esploratore si trova più avanti** e orienta il suo segnalino Accampamento verso la casella in cui si trova l'Esploratore. Non deve invece muovere il suo Accampamento se il suo Esploratore si trova più indietro rispetto all'Accampamento.

5 - Riprende tutte le carte dalla propria Area di Gioco e le rimette nella propria mano.

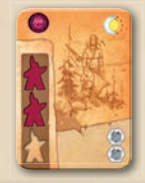
L'Accampamento

Un Accampamento non arretra mai lungo il Percorso.
Alla fine di una fase di Accamparsi, più di un Accampamento potrebbe essere orientato verso la stessa casella. Un Esploratore può trovarsi su una casella verso la quale sono orientati uno o più Accampamenti.

Luca (il Blu) deve Accamparsi. Prende due miniature dei suoi Indiani (presenti sulle carte nella sua Area di Gioco) e le mette sulle sue Imbarcazioni. Poi calcola il Tempo che trascorre nell'Accampamento. Nell'esempio sottostante, Luca trascorre nell'Accampamento un periodo pari a 5 punti Tempo.

- *1 per la carta Personaggio rimasta nella sua mano, A*
- *+1 per le 3 Risorse presenti sulla sua Imbarcazione B*
- *+2 per le due Risorse presenti sulla sua Imbarcazione C*
- *+1 per l'Indiano presente sulla sua Imbarcazione D. Questo ammonta a un totale di 5 punti Tempo.*

Luca deve quindi fare arretrare il suo Esploratore di 5 caselle lungo il Fiume. Poi muove il segnalino del suo Accampamento accanto al suo Esploratore e riprende in mano le sue carte.



Fine della Partita

Quando un giocatore porta il suo segnalino Accampamento sulla casella di Fort Clatsop o oltre, la partita termina immediatamente e quel giocatore è dichiarato vincitore. Gli altri giocatori non possono più effettuare alcun turno. Durante le prime partite si potrebbe avere l'impressione che il giocatore iniziale goda di un leggero svantaggio all'inizio della partita. Tuttavia, il finale immediato della partita con l'arrivo a Fort Clatsop riequilibra la situazione.

LC_rules_IT - V2.indd 6 03/04/2014 10:57

Descrizione delle Azioni dei Personaggi Iniziali

Accumulare le Risorse Primarie

Taglialegna *Legname* | **Cacciatore** *Cibo* | **Fabbro** *Utensili* | **Commerciante** *Pellicce*

Il Taglialegna, il Cacciatore, il Fabbro e il Commerciante consentono a ogni giocatore di accumulare Risorse (vedi sotto). Quando un giocatore gioca uno di questi Personaggi, aggiunge il numero di simboli della Risorsa relativa visibile nell'angolo in alto di ogni carta alla propria Area di Gioco (incluse le carte usate per effettuare l'Azione) e anche su quelle nelle Aree di Gioco del giocatore immediatamente alla sua destra e di quello immediatamente alla sua sinistra (o solo dell'unico vicino nel caso di una partita a 2 giocatori).

I simboli delle Risorse

Legname *Cibo* *Utensili* *Pellicce*

Si moltiplica il numero di simboli appena contati per il valore della Forza assegnata alla propria Azione. Si prendono tutte le Risorse desiderate dalla Riserva corrispondente, fino all'ammontare totale di simboli determinato, e le si collocano sugli spazi liberi delle proprie Imbarcazioni, a meno che questi non siano già pieni. In questo caso, il giocatore può riporre nelle Riserve le Risorse in eccesso di sua scelta.
Le Risorse possono essere riorganizzate a propria discrezione, ma un giocatore non può mai avere più Risorse di quelle che può stoccare (nemmeno temporaneamente).

Luca (il Blu) gioca il suo Taglialegna e gli assegna una Forza totale di 2 da una carta Personaggio collocata sotto di esso. Al momento ci sono 5 simboli Legname visibili nella sua Area di Gioco e in quelle dei suoi vicini, Massimo (l'Arancio) e Mario (il Verde). Luca può quindi prendere 2x5=10 Legnami dalla Riserva. Decide di tenerne solo 7, che colloca sulle sue Imbarcazioni. Le Risorse rimanenti tornano nella Riserva.

Massimo (l'Arancio)

Luca (il Blu)

Mario (il Verde)

Prendere gli Indiani a bordo

L'Interprete consente al giocatore di accogliere nuovi Indiani all'interno della propria Spedizione.

1- Tutti gli Indiani del Villaggio (incluso l'Indiano presente nell'area dei Nuovi Arrivati) vengono radunati nell'area Pow-wow (al centro del Villaggio).

2- Poi il giocatore prende il numero di Indiani che desidera dall'area Pow-wow. Colloca quindi l'Indiano o gli Indiani che ha preso sulle Imbarcazioni della propria Spedizione.

3- Il giocatore poi **scarta** la carta Personaggio situata sull'ultima pagina del Diario degli Incontri (vale a dire quella in fondo) e la mette a faccia in su sul mazzo degli scarti. Poi aggiunge la prima carta del mazzo di pesca al Diario (vedi "Aggiungere una nuova carta al Diario degli Incontri", pagina 5).

4- Infine, il giocatore colloca la miniatura di un Indiano, presa dalla Riserva, sull'area dei Nuovi Arrivati. Se la riserva degli Indiani è vuota, questo passo va ignorato.

Se il giocatore attiva l'Interprete con una Forza pari a 2 o 3, il processo viene ripetuto rispettivamente 2 o 3 volte, rifornendo il Diario ogni volta. Questo permetterà al giocatore di ottenere 1 o 2 Indiani aggiuntivi.

L'Azione dell'Interprete è un'Azione fondamentale in questo gioco. Questo è l'unico modo per aggiungere Indiani alla propria Spedizione. Inoltre:
- rende di nuovo disponibili tutte le Azioni del Villaggio,
- rivela nuove carte del Diario, che offrono altre opzioni di reclutamento.

1- Luca gioca il suo Interprete con una carta Personaggio di Forza 1. Raduna tutti gli Indiani presenti sul tabellone nell'area Pow-wow (incluso quello presente nell'area dei Nuovi Arrivati). Sono presenti 4 Indiani in totale.

2- Decide di aggiungerli tutti alla sua Spedizione.

3- Poi scarta la carta in fondo al Diario degli Incontri e ne pesca una nuova che colloca sul Diario, accanto al mazzo di pesca.

4- Infine, prende una miniatura degli Indiani dalla Riserva e la aggiunge all'area dei Nuovi Arrivati.

LC_rules_IT - V2.indd 7 03/04/2014 10:58

Avanzare sul Percorso

Il Percorso

Il percorso è composto da varie parti:
- tre parti Fiume (in blu),
- due parti Montagna (in grigio),
- due caselle "Montagna-Fiume", ognuna delle quali è allo stesso tempo sia Montagna che Fiume.

VARIANTE: *Dopo avere giocato qualche partita, raccomandiamo di tracciare un Percorso personale! È possibile aggiungere dei segnalini Cambio di Percorso ad alcune caselle del Percorso sul tabellone. In questo modo, una distribuzione diversa di caselle Fiume e Montagna consentirà ai giocatori di provare nuove e diverse strategie.*

Il Comandante consente di fare avanzare il proprio Esploratore sul Percorso. Per ogni punto Forza che attiva questa carta, il giocatore può scegliere tra le seguenti opzioni:

- Pagare un Cibo da una delle proprie Imbarcazioni e avanzare di due caselle Fiume.
- OPPURE pagare una Canoa dalle proprie Imbarcazioni e avanzare di 4 caselle Fiume.
- OPPURE pagare un Cavallo dalle proprie Imbarcazioni e avanzare di 2 caselle Montagna.

Esistono 2 caselle "Montagna-Fiume", prima e dopo la prima area di Montagna. In queste caselle, il giocatore può fare avanzare il proprio Esploratore usando una qualsiasi delle tre Risorse. Una parte del movimento, tuttavia, potrebbe andare perduta se il tipo di terreno cambia in un modo che la Risorsa non può affrontare (per esempio, dopo avere attraversato una Montagna-Fiume con un Cavallo, il movimento si interrompe se la casella successiva è una casella Fiume).

Movimento degli Esploratori

Il movimento di un Esploratore non può **mai terminare** sulla stessa casella di un Esploratore avversario, in quanto lungo il Percorso solo un Esploratore può occupare una casella (fatta eccezione per Saint Louis, che è la casella di partenza e la prima casella del fiume). Se questo accade, l'Esploratore avanza fino alla casella successiva disponibile (oppure arretra, durante la fase di Accamparsi). I giocatori possono comunque passare attraverso una casella occupata.
Importante: quando un Esploratore avanza varie volte durante la stessa Azione (grazie a una carta attivata 2 o 3 volte), solo la posizione di un Esploratore sull'**ultima** casella del suo movimento conta e può permettergli di avanzare di una casella in più.

Poiché due Esploratori non possono rimanere sulla stessa casella, è possibile terminare il movimento su una casella Montagna dopo avere giocato una carta che consente all'Esploratore di muoversi solo sul Fiume (e viceversa!).

Denise (il Giallo) gioca il suo Comandante con una carta Personaggio di Forza 2. Paga 2 Cavalli per fare avanzare il suo Esploratore di 2+2=4 caselle sulla Montagna. Dato che davanti al suo Esploratore rimangono solo 3 caselle che i Cavalli sono in grado di affrontare (2 caselle Montagna e 1 casella Montagna-Fiume), fa avanzare il suo Esploratore solo di 3 caselle. Una casella di movimento va perduta.

Luca (il Blu) gioca il suo Comandante con una carta Personaggio di Forza 1 e due Indiani. Questo assegna al Comandante una Forza pari a 3, che consente a Luca di effettuare l'Azione fino a un massimo di 3 volte. Sceglie di pagare due Cibi e un Cavallo, cosa che gli permette di far avanzare il suo Esploratore di 2+2=4 caselle sul Fiume e di 2 caselle sulla Montagna. L'Esploratore di Massimo (l'Arancio) occupa l'ultima casella di questo movimento. Luca muove quindi il suo Esploratore di una casella aggiuntiva sulle Montagne!

LC_rules_IT - V2.indd 8 03/04/2014 10:58

Descrizione delle Azioni del Villaggio

Il Villaggio contiene otto aree diverse, corrispondenti alle otto azioni che tutti i giocatori possono effettuare:

- cinque aree con un solo spazio (un cerchio) per le azioni Caccia, Artigianato, Dono, Addio e Sciamanesimo
- un'area con due spazi (due cerchi) per l'Azione Miglioria della Spedizione
- e due aree illimitate per le Azioni Fabbricazione di Canoe e Commercio di Cavalli.

Le Azioni del Villaggio sono generalmente meno preziose di quelle dei Personaggi Incontrati; ma possono evitare a un giocatore di dover impegnare un Personaggio dalla sua mano e gli offrono l'opportunità di procurarsi Risorse che altrimenti non sarebbe in grado di ottenere. Consentono inoltre di ridurre il numero di Indiani nella sua Spedizione.

Caccia

Prendere 1 Cibo **E** 1 Pelliccia dalla Riserva e collocarli sulle proprie Imbarcazioni.

Artigianato

Prendere 1 Utensile **E** 1 Legname dalla Riserva e collocarli sulle proprie Imbarcazioni.

Dono

Prendere 2 Pellicce **O** 2 Legnami dalla Riserva e collocarli sulle proprie Imbarcazioni.

Addio

Scartare definitivamente da 0 a 3 carte Personaggio dalla propria mano.
Scartare **tutte** le carte Personaggio dal Diario degli Incontri, collocandole sul mazzo degli scarti, fuori dal tabellone di gioco. Rifornire il Diario pescando 5 nuove carte e collocandole nell'ordine di pesca.

Luca colloca un Indiano nell'area dell'Addio. Scarta 2 carte dalla sua mano. Svuota il Diario degli Incontri e pesca 5 nuove carte che colloca sul Diario.

Questa Azione può essere utile al fine di:
- alleggerire la propria mano e sbarazzarsi di carte che sono diventate inutili;
- rivelare nuove carte Personaggio sul Diario e poi reclutarne una.

Commercio di Cavalli

Il giocatore paga 3 Risorse **diverse** per prendere un Cavallo dalla Riserva.

Massimo gioca un Indiano in questo spazio. Paga un Legname, un Cibo e un Utensile dalle sue Imbarcazioni e prende un Cavallo, che colloca sulle sue Imbarcazioni.

Fabbricazione di Canoe

Il giocatore paga 2 Legnami per prendere una Canoa dalla Riserva.

Massimo gioca 2 Indiani su questo spazio. Paga 4 Legnami dalle sue Imbarcazioni e riceve 2 Canoe che vengono collocate a loro volta sulle sue Imbarcazioni.

Miglioria della Spedizione

Pagando 3 Legnami, un giocatore può scegliere se prendere:

una tessera Imbarcazione (che può trasportare Risorse) e 2 Risorse Primarie di sua scelta dalle Riserve,

oppure una tessera Imbarcazione (che può trasportare Indiani) e 1 Indiano dalla Riserva. Se non rimane nessun Indiano nella Riserva, il giocatore prende solo la tessera.

Il giocatore aggiunge questa Imbarcazione alla propria Spedizione, assieme all'Indiano o alle Risorse, collocando la tessera accanto alla propria Spedizione.

È importante scegliere bene quale lato dell'Imbarcazione sarà girato a faccia in su: una volta collocata accanto alla propria Spedizione, una tessera non può più essere girata.

Questa Imbarcazione può contenere fino a 2 Risorse e non richiede nessun costo in Tempo durante l'Accampamento.

Questa Imbarcazione può trasportare un Indiano e non richiede nessun costo in Tempo durante l'Accampamento.

Questa Imbarcazione può contenere fino a 5 Risorse e ha un costo di un punto Tempo durante l'Accampamento se contiene almeno una Risorsa.

Questa Imbarcazione può trasportare fino a 3 Indiani e ha un costo di un punto Tempo durante l'Accampamento se trasporta almeno un Indiano.

Denise colloca un Indiano in uno dei due cerchi della Miglioria della Spedizione. Paga 3 Legnami dalla sua Spedizione. Poi prende una tessera Imbarcazione e la colloca accanto alla sua Spedizione, con il lato dei "3 Indiani" girato a faccia in su e ci colloca sopra un Indiano prelevato dalla Riserva. In questo modo ha rimpiazzato l'Indiano usato per effettuare questa Azione con uno nuovo e ha ridotto il costo di trasporto degli Indiani.

Questa Azione risulta più utile se effettuata nelle fasi iniziali della partita. In base alla strategia scelta (Risorse o Indiani), il giocatore sceglierà quale tipo di Imbarcazione prendere. Inoltre, questa Azione fornisce al giocatore 2 Risorse o un Indiano.

Sciamanesimo

Il giocatore paga un Cibo per attivare un'Azione Personaggio a faccia in su che si trovi già sul tavolo (sulla propria Area di Gioco o su quella di un qualsiasi altro giocatore). Può effettuare questa Azione **solo una volta**, a prescindere da quanta Forza sia stata usata per attivarla in origine.
Se copia un'Azione di accumulare Risorse, deve tenere conto della propria Area di Gioco e di quelle dei suoi due vicini (non delle Aree di Gioco del giocatore copiato e dei suoi vicini).

Le carte Personaggio con un effetto permanente, indicate da questo simbolo ∞ non possono essere copiate.

Massimo colloca la miniatura di un Indiano sullo Sciamano. Paga un Cibo e attiva l'Azione dell'Interprete di Luca (solo una volta). Riceve varie miniature di Indiani, inclusa quella che ha collocato sullo Sciamano.

Al suo turno, Luca sfrutta il cerchio vuoto dello Sciamano collocandovi sopra un Indiano. Paga un Cibo per copiare l'Azione del suo Comandante, che aveva messo in gioco in precedenza nella sua Area di Gioco. Paga una Canoa e fa avanzare il suo Esploratore di 4 caselle sul Fiume.

Questa Azione permette di giocare l'Azione del Personaggio di un altro giocatore o di ripetere un'Azione già effettuata.

LC_rules_IT - V2.indd 9 03/04/2014 10:58

La Storia alle Origini del gioco

Quando Thomas Jefferson divenne il terzo Presidente degli Stati Uniti nel 1800, la nazione occupava un'area approssimativamente quadrata di circa 1600 km di lato, dall'Oceano Atlantico a est al fiume Mississippi a ovest, e dai Grandi Laghi a nord al Golfo del Messico a sud. Le strade e le piste che attraversavano il paese erano poche. I fiumi, quindi, erano le vie commerciali principali.

Nel 1803, con una semplice firma, Jefferson raddoppiò le dimensioni degli Stati Uniti acquistando il territorio della Louisiana dalla Francia, al costo di 15 milioni di dollari. La Francia aveva comprato quel territorio dalla Spagna solo tre anni prima. Gli Stati Uniti ora avevano accesso al porto strategico di New Orleans e al Selvaggio West che si estendeva oltre il Mississippi. Fino ad allora, quel vasto territorio era rimasto noto solo ai nativi e ai commercianti di pellicce. Quegli individui rozzi e spicci, al servizio della North West Company o della sua rivale, la Hudson's Bay Company, vendevano pellicce di castoro e molti di loro finivano per sposare donne indiane.

Jefferson assegnò l'esplorazione di questa Terra Incognita a Meriwether Lewis, di 29 anni, suo segretario personale dal 1801. Il suo obiettivo era trovare un corso d'acqua che collegasse l'est e l'ovest del territorio. Lewis dimostrò il suo genio scegliendo come compagno di questa fantastica avventura il suo amico William Clark, un uomo più vecchio di lui di quattro anni, con cui avrebbe condiviso le responsabilità. Mentre Lewis era un esile intellettuale e un sognatore introverso, Clark controbilanciava la squadra con una natura opposta: era un uomo molto forte, autodidatta, pragmatico, cordiale, energico nell'esprimere le sue opinioni e a suo agio tra la gente comune.

Nel dicembre del 1803, Lewis e Clark si unirono a un piccolo contingente a Camp Dubois, nei pressi di Saint Louis, arrivando in una barca a chiglia costruita appositamente per la Spedizione. I due capitani si accamparono per l'inverno alle foci del fiume Wood e reclutarono giovani volontari, tra cui vari soldati dei fortini americani. A primavera, la Spedizione era composta da una trentina di uomini: nasceva così il Corpo di Esplorazione.

Il 14 maggio 1804, la piccola flotta esplorativa composta dalla barca a chiglia e da due canoe diede inizio alla lunga risalita del Missouri. La Spedizione portava una grossa quantità di monili di poco prezzo da fornire come doni agli Indiani: 2800 uncini, circa 150 specchietti, 22 rotoli di tela, 130 rotoli di tabacco, centinaia di file di perle, bottoni d'ottone, coltelli, accette, forbici, 400 spille e braccialetti, 4600 aghi, medaglie su cui era impressa l'effigie di Jefferson, polvere da sparo e armi.

Durante la lunga e calda estate del 1804, la Spedizione continuò la risalita del fiume, affrontando orde di zanzare, correnti insidiose e tronchi pericolosi che fluttuavano nell'acqua. Di tanto in tanto gli esploratori dovevano scendere a riva e trainare le barche lungo il fiume usando delle corde. Alcuni membri dell'equipaggio venivano mandati a caccia per procacciare il cibo. In una buona giornata, la Spedizione poteva avanzare anche di 20 km. Il gruppo incontrò molte nazioni indiane, tra cui i Missouri, i Sioux, gli Omaha e i Lakota. I capitani Lewis e Clark offrivano i loro doni, incontravano i capi e incoraggiavano la pace tra le tribù e il loro nuovo "padre", il Presidente Jefferson.

Il 20 agosto 1804 il sergente Charles Floyd morì, probabilmente di appendicite. Fu dato il suo nome a un fiume, in segno d'onore. Sorprendentemente, questa fu l'unica morte del Corpo di Esplorazione nel corso di due anni e mezzo di Spedizione.

A ottobre la Spedizione raggiunse i villaggi dei Mandan e degli Hidatsa in North Dakota. Aveva ormai percorso 2.500 km in 164 giorni. In quattro settimane gli uomini della Spedizione costruirono Fort Mandan e trascorsero lì i cinque mesi invernali, andando a caccia e studiando il loro futuro percorso con l'aiuto degli Indiani e dei commercianti di pellicce canadesi che vivevano nei paraggi.

Ingaggiarono inoltre Toussaint Charbonneau e sua moglie incinta, una Shoshone di nome Sacagawea, o "Donna Uccello". Era stata rapita all'età di 12 anni e Charbonneau l'aveva vinta a una partita a dadi! Era l'unica donna della Spedizione. Nonostante il suo stato di gravidanza, Clark diede dimostrazione di saggezza assicurandosi che Sacagawea contribuisse all'avanzata della Spedizione attraverso le Montagne Rocciose, incaricandola di procurare dei cavalli presso gli Shoshoni.

Il 7 aprile 1805, un piccolo gruppo di uomini fece ritorno a Saint Louis sulla barca a chiglia, per consegnare a Jefferson un resoconto. Il resto della Spedizione (32 membri) continuò ad avanzare lungo il Missouri.

La risalita delle Grandi Cascate, che durò dal 13 al 25 luglio, si rivelò un epico viaggio americano: la Spedizione superò le Grandi Cascate del Missouri nell'odierno Montana. Per un intero tratto montuoso (25 km), tutto l'equipaggiamento e le imbarcazioni dovettero essere trasportate a mano, o su carri improvvisati, evitando nel frattempo grizzly, serpenti a sonagli e fichi d'india.

A fine luglio la Spedizione raggiunse il territorio degli Shoshoni. Il 17 agosto, Sacagawea, che da giorni aveva iniziato a riconoscere le terre in cui era nata, ritrovò la sua tribù. Miracolosamente, il capotribù attuale era suo fratello. Gli Shoshoni fornirono volentieri al Corpo vari cavalli e un mulo, senza i quali la Spedizione non avrebbe mai potuto proseguire. Uno Shoshone, Old Toby, acconsentì a fare da guida per la Spedizione attraverso le Montagne Rocciose.

A settembre, sulla sommità dei Monti Bitterroot in Idaho, la Pista Lolo si rivelò essere un inferno di neve e fango che durò ben 11 giorni, senza niente da mangiare, in cui i cavalli smagriti inciampavano e precipitavano giù dai crepacci. Scesi lungo le pendici occidentali delle montagne, gli uomini della Spedizione raggiunsero un villaggio dei Nasi Forati. Gli indiani offrirono loro salmone e radici, ma questa insolita dieta finì per farli ammalare.

Arrivata al fiume Clearwater, la Spedizione lasciò ai Nasi Forati i suoi cavalli e costruì delle canoe con cui seguì il rapido corso del Fiume Snake e poi del Columbia. A poca distanza a valle del fiume, il Corpo di Esplorazione fu costretto di nuovo a trasportare le imbarcazioni via terra per evitare delle rapide. Presto capirono di trovarsi in un estuario. A metà novembre del 1805 raggiunsero il Pacifico. Il Corpo di Esplorazione aveva viaggiato per 554 giorni e aveva percorso 6.700 km.

Nota sui Personaggi

Tutte le carte rappresentano dei personaggi storici che contribuirono al successo della Spedizione di Lewis e Clark. L'effetto di ogni carta è correlato al ruolo storico del suo personaggio. Di seguito è riportato l'elenco completo degli 84 personaggi e la loro descrizione. Salvo indicazione contraria, l'Azione di un Personaggio può essere attivata (simultaneamente) un numero di volte pari alla Forza che le è stata assegnata.

Glossario

Pagare una Risorsa: prendere una Risorsa dalle proprie Imbarcazioni e metterla nella Riserva.

Prendere una Risorsa: prendere una Risorsa dalla Riserva e metterla sulle proprie Imbarcazioni.

Accumulare: contare il numero di simboli visibili di una Risorsa sugli angoli in alto delle carte presenti nella propria Area di Gioco e in quelle dei 2 giocatori vicini (o di 1 vicino in una partita a 2 giocatori). Moltiplicare il totale per il valore di Forza assegnato all'Azione di Accumulare. Il giocatore prende il numero risultante di Risorse dalla Riserva e le mette sulle sue Imbarcazioni.

Area di Gioco: tutte le carte che un giocatore ha giocato e collocato davanti a sé, sia a faccia in giù che a faccia in su.

Personaggi attivi: carte Personaggio presenti nell'Area di Gioco a faccia in su, la cui Azione dunque è attiva o lo è stata.

LC_rules_IT - V2.indd 10 03/04/2014 10:59

Personaggi Iniziali

I Comandanti

Consentono di far avanzare il proprio Esploratore pagando Cibo, Canoe o Cavalli (vedi pagina 8).

Meriwether Lewis (Blu)
Capitano dell'Esercito USA e segretario personale del Presidente, è scelto dal Presidente Jefferson per comandare la Spedizione.

William Clark (Arancio)
Tenente durante le Guerre Indiane, viene reclutato dal suo amico Lewis all'età di 33 anni per condividere il comando dell'appena formatosi Corpo di Esplorazione.

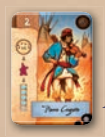
John Ordway (Giallo)
Sergente dell'Esercito USA, volontario, è il braccio destro dei capitani. Comanda i turni di guardia, gestisce le scorte e tiene un dettagliato diario della Spedizione.

Nathaniel Pryor (Verde)
Descritto dai capitani come "uomo di carattere e di grandi capacità", è uno dei "Nove Giovani del Kentucky". Dirige le operazioni di falegnameria a Camp Dubois.

Charles Floyd (Viola)
Intendente della Spedizione, muore nell'agosto del 1804 a causa di un'appendicite. Viene sepolto su un promontorio che si affaccia sul fiume Missouri. È l'unico membro della Spedizione a morire.

Gli Interpreti

Consentono di prendere degli Indiani dal Villaggio e di aggiungerli alla propria Spedizione (vedi pagina 7).



Pierre Cruzatte (Blu)
Grazie al padre francese e alla madre Omaha, parla 3 lingue e sa usare il linguaggio dei segni. È un esperto navigatore fluviale. Intrattiene gli esploratori come suonatore di violino.

François Labiche (Arancio)
Reclutato a Saint Louis come coscritto nel Corpo di Esplorazione, è un esperto barcaiolo e commerciante per metà Indiano. Parla Inglese, Francese e vari linguaggi indiani.

Robert Frazer (Giallo)
Si unisce al Corpo di Esplorazione in ritardo, dopo la diserzione di Moses Reed. Stila un diario e una preziosa mappa.

George Gibson (Verde)
Si arruola come uno dei "Nove Giovani del Kentucky", è un ottimo cacciatore e cavalcatore e sa anche suonare il violino. È abile nel linguaggio dei segni.

J. Baptiste Lepage (Viola)
È un commerciante di pellicce franco-canadese che vive presso gli Indiani Hidatsa e Mandan quando la Spedizione giunge in zona nel 1804. Prende il posto del disertore John Newman.

I Taglialegna

Consentono di accumulare Legname (vedi pagina 7).

Hugh McNeal (Blu)
Giovane intrepido, viene quasi ucciso da un Indiano Tillamook durante una scappatella romantica. Durante il viaggio di ritorno si imbatte in un grizzly e deve arrampicarsi in cima a un salice e aspettare che l'orso se ne vada.

John B. Thompson (Arancio)
Funge da cuoco e disegna mappe. Partecipa a varie battute di caccia all'alce per "trattare" la carne sul campo, un'abilità pressoché essenziale negli ambienti umidi.

Thomas P. Howard (Giallo)
È un affidabile membro della Spedizione, nonostante sia stato processato dalla corte marziale per avere scalato la palizzata di Fort Mandan di ritorno da una visita tarda al villaggio Indiano dei Mandan.

Patrick Gass (Verde)
Viene nominato sergente dopo la morte di Floyd. Come falegname, dirige la costruzione degli alloggi invernali del Corpo, fabbrica canoe e costruisce carri con cui trasportarle sulla terraferma.

Hugh Hall (Viola)
Ha un debole per il whisky, cosa che assieme ad alcune infrazioni nell'uso delle armi gli procura delle punizioni da parte della corte marziale, ma non di gravità sufficiente ad allontanarlo dal gruppo.

I Cacciatori

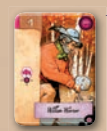
Consentono di accumulare Cibo (vedi pagina 7).

Seaman (Blu)
Il cane terranova di Lewis, è l'unico animale a completare l'intero viaggio. Va a caccia in cerca di cibo e fa la guardia.

York (Arancio)
È il domestico di colore di Clark. Svolge un ruolo cruciale nei rapporti diplomatici. Dato il suo aspetto, gli Indiani sospettano che sia dotato di poteri magici. Salva Lewis da un orso grizzly.

Silas Goodrich (Giallo)
Viene trasferito dalla sua unità militare alla Spedizione di Lewis e Clark nel 1804. È il pescatore più abile del Corpo e procura il pesce necessario a diversificare la dieta del gruppo.

John Colter (Verde)
È uno dei migliori cacciatori del gruppo, e viene inviato di tanto in tanto in esplorazione da solo sulle Montagne Rocciose. È considerato uno dei primi "Mountain Man".



William Werner (Viola)
Funge da cuoco e probabilmente è originario del Kentucky. Viene punito per una colluttazione con John Potts e processato dalla corte marziale nel 1804 per ammutinamento.

I Fabbri

Consentono di accumulare Utensili (vedi pagina 7).

Alexander H. Willard (Blu)
Ha un fisico possente e funge da fabbro e armaiolo per la Spedizione. È in grado di riparare l'equipaggiamento e di fabbricare utensili da smerciare agli Indiani.

Joseph Whitehouse (Arancio)
Presta servizio come sarto e stila un diario. Per poco non annega nel fiume Jefferson.

John Shields (Giallo)
Originario della Virginia, trentacinquenne, è il membro più vecchio del gruppo. Un uomo di talento che svolge le mansioni di capo fabbro e armaiolo.

William Bratton (Verde)
Questo abile fabbro del Kentucky è alto oltre un metro e ottanta e ha una corporatura robusta. È afflitto da forti dolori alla bassa spina dorsale e viene curato in una loggia sudatoria indiana.

John Potts (Viola)
Immigrato tedesco che lavorava come mugnaio, diventa un membro fidato del gruppo. Rischia di annegare e di morire dissanguato quando viene attaccato da un grizzly e perde una gamba.

I Commercianti

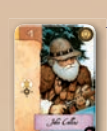
Consentono di accumulare Pellicce (vedi pagina 7).

Richard Windsor (Blu)
È un grande cacciatore e boscaiolo. Inseguito da un bisonte, scivola e inizia a cadere lungo un pendio. Lewis accorre e gli dice di piantare il coltello lungo la fiancata e usarlo per risalire. Windsor segue il consiglio e sfugge alla morte.

Joseph & Ruben Field (Arancio)
Questi due fratelli fanno parte dei "Nove Giovani del Kentucky". Robusti e fortunati, sono due dei migliori cacciatori della Spedizione.

George Shannon (Giallo)
Ha 18 anni ed è uno dei "Nove Giovani del Kentucky". È un bravo cantante, cacciatore e cavalcatore. A volte si perde, ma riesce sempre a trovare la via del ritorno.

Peter Weiser (Verde)
Funge da quartiermastro, cuoco e cacciatore. È uno dei migliori tiratori del Corpo. Quando la Spedizione si trova a Fort Clatsop, partecipa alla produzione del sale sulla costa dell'Oregon.



John Collins (Viola)
Nominato cuoco per la mensa del sergente Pryor, collabora come uno dei migliori cacciatori della Spedizione. Cattura vari esemplari di animali per documentare scientificamente la fauna del West.

LC_rules_IT - V2.indd 11 03/04/2014 10:59

Personaggi Incontrati

1 Hay (Fieno)

Capo degli Arikara, indipendente, amichevole, si rifiuta di smettere di commerciare con i Sioux.

Prendere un numero di Risorse Primarie **diverse** pari al numero di Personaggi attivi presenti nella propria Area di Gioco (incluso Hay), fino a un massimo di 4 Risorse. Vanno conteggiate solamente le carte dei Personaggi attivi (e non le carte a faccia in giù sotto ai Personaggi attivi).

L'effetto di questa Azione è applicabile una volta sola. Attivare questa carta con una Forza superiore a 1 è quindi inutile (ma non vietato).

2 Little Raven (Piccolo Corvo)

Capo Mandan del villaggio Matootonha, incontrato durante la permanenza invernale a Fort Mandan.

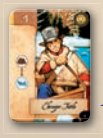
Scegliere una delle quattro Risorse Primarie. Prendere un numero di Risorse di questo tipo pari al numero di Personaggi attivi presenti nella propria Area di Gioco (incluso Little Raven). Vanno conteggiate solamente le carte dei Personaggi attivi (e non le carte a faccia in giù sotto ai Personaggi attivi).

L'effetto di questa Azione è applicabile una volta sola. Attivare questa carta con una Forza superiore a 1 è quindi inutile (ma non vietato).

3 Buffalo Medicine (Bisonte Sciamano)

Uno dei tre capi della tribù dei Teton Lakota, in lotta per il potere. Incontra la Spedizione sul fiume Bad nel settembre del 1804.

Pagare 1 Cibo e prendere 1 Canoa.



4 Ebenezer Tuttle

Soldato, partecipa alla Spedizione fino alla permanenza a Fort Mandan. Viene inviato indietro verso Saint Louis assieme al gruppo di commercianti di pellicce di Pierre Chouteau.

Pagare 1 Legname e prendere 1 Canoa.

5 René Jessaume

Commerciante di pellicce, da 15 anni viveva con la moglie indiana e i suoi figli nel villaggio Mandan. Aiuta i capitani fornendo loro informazioni sui vari capotribù e sulle politiche tribali.

Pagare 3 Pellicce e prendere 1 Cavallo.

6 Big Horse (Grande Cavallo)

Capotribù Missouri più interessato al whisky che al commercio, negozia la pace in cambio di alcool. Lewis e Clark lo incontrano sulla via del ritorno dalla caccia ai bisonti, nel 1804.

Spostare 2 Indiani dalle proprie Imbarcazioni all'area Pow-wow e prendere 1 Cavallo.

7 Moses B. Reed

Soldato, espulso dal Corpo per avere disertato e rubato alcune armi.

Pagare 2 Legnami e far avanzare il proprio Esploratore di 2 caselle sul Fiume.

8 John Robertson

Inizialmente un caporale, viene degradato da Clark per avere dimostrato di "non avere autorità" sui suoi uomini, in quanto non riesce a sedare una rissa a Camp Dubois. È il primo membro ad abbandonare la Spedizione.

Pagare 2 Utensili e far avanzare il proprio Esploratore di 3 caselle sul Fiume.

9 Joseph Barter

Noto anche come "La Liberté", soldato dell'Esercito americano prima di essere assegnato al Corpo come barcaiolo. Tuttavia, diserta poco tempo dopo.

Pagare 1 Canoa e far avanzare il proprio Esploratore di 5 caselle sul Fiume.

10 J. Baptiste Deschamps

Volontario franco-canadese, nominato portavoce dei barcaioli francesi sulla piroga rossa. Fa parte degli uomini che nel 1805 riconducono la barca a chiglia lungo il corso del fiume fino a Saint Louis.

Pagare 1 Canoa e 1 Cibo e far avanzare il proprio Esploratore di 6 caselle sul Fiume.

11 John Newman

Reclutato a Fort Massac, membro promettente ma testardo, viene espulso per ammutinamento.

Pagare 1 Cibo e far avanzare il proprio Esploratore di 1 casella sul Fiume o sulle Montagne.

12 Charles Mackenzie

Commerciante di pellicce, lavora per la North West Company. È un visitatore ricorrente di Fort Mandan durante l'inverno del 1804-1805.

Pagare 1 Cavallo e 1 Pelliccia e far avanzare il proprio Esploratore di 3 caselle sulle Montagne.

13 John Dame

Questo giovane biondo e dagli occhi azzurri, di soli 19 anni, si unisce al Corpo per la prima parte del viaggio e torna a Saint Louis nella primavera del 1805. È il solo ad abbattere un pellicano bianco.

Pagare 2 Legnami e far avanzare il proprio Esploratore di 1 casella sulle Montagne.

14 Cuscalar

Giovane capotribù Clatsop che spera di fare affari con la Spedizione durante l'inverno trascorso a Fort Clatsop. Consegna doni e offre donne a Lewis e Clark.

Per ogni Forza che attiva questa carta, pagare 1 Cavallo e prendere in mano una carta Personaggio a scelta tra le 5 carte sul Diario degli Incontri. Poi pescare una (o più) nuova/e carta/e dal mazzo di pesca e aggiungerla/e al Diario.

15 Toussaint Charbonneau

Un commerciante di pellicce franco-canadese violento e codardo, marito di Sacagawea. Funge da interprete. Lewis lo definisce "un uomo privo di meriti peculiari".

Pagare 1 Risorsa a scelta ed effettuare l'Azione in un'area del Villaggio a scelta, purché ci sia almeno un Indiano nell'area scelta. Se si attiva questo Personaggio più volte, è possibile effettuare le Azioni di varie aree o l'Azione di un'area più volte. Non è possibile usare le Risorse ottenute come risultato della prima (o della seconda) attivazione per attivare l'Azione successiva.

16 F. Antoine Larocque

Commerciante di pellicce franco-canadese, al servizio della North West Company. Vuole unirsi alla Spedizione, ma Lewis si rifiuta a causa dei suoi rapporti con la Gran Bretagna.

Questo personaggio non ha effetto quando lo si attiva. Ma, se F. Antoine Larocque è attivo nella propria Area di Gioco quando il proprio Esploratore si muove (grazie a un altro Personaggio), è possibile "saltare" le caselle in cui si trovano gli altri Esploratori. Per esempio: se ci sono 2 Esploratori avversari sul proprio percorso quando ci si muove di 4 caselle, a tutti gli effetti è possibile muoversi di 6 caselle, dato che non si devono contare le caselle da loro occupate. **L'effetto di questa Azione è applicabile solo una volta.**

17 Joseph Gravelines

Commerciante di pellicce francese, ha vissuto presso gli Arikara per 13 anni. Viene ingaggiato per condurre la barca a chiglia e successivamente per condurre alcuni capotribù Arikara a Washington.

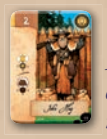
Questo Personaggio non ha effetto quando lo si attiva. Ma, se Joseph Gravelines è attivo nella propria Area di Gioco quando si recluta un nuovo Personaggio, si ottiene uno sconto di 2 Pellicce sul suo prezzo.

18 John Boley

È uno dei viaggiatori più affidabili della Spedizione. Viene reclutato per la prima parte della Spedizione, fino a Fort Mandan. Torna a Saint Louis nel 1805 assieme al primo gruppo di ritorno.

Questo Personaggio non ha effetto quando lo si attiva. Ma, se John Boley è attivo nella propria Area di Gioco quando ci si Accampa, riduce il Tempo di Accampamento di 1. Questa carta non ha effetto se il proprio Tempo di Accampamento è zero. Un Tempo di Accampamento non può mai essere negativo.

LC_rules_IT - V2.indd 12 03/04/2014 10:59



19 John Hay

In qualità di cacciatore, commerciante di pellicce e postino di Cahokia vicino a Saint Louis, fornisce informazioni e offre il suo aiuto come interprete.

Per ogni Forza che attiva questa carta, scegliere una di queste due Risorse: Pellicce o Legnami, da accumulare. (Per esempio, attivando questa carta tre volte, è possibile accumulare Pellicce due volte e Legname una volta.)

20 Big White (Grande Bianco)

Capotribù Mandan dalla pelle chiara, molto socievole, si incontra con il Presidente Jefferson a Washington dopo la Spedizione.

Per ogni Forza che attiva questa carta, scegliere una di queste due Risorse: Utensili o Legnami, da accumulare. (Per esempio, attivando questa carta tre volte è possibile accumulare Utensili due volte e Legname una volta.)

21 Dickson & Hancock

Cacciatori di pellicce che incontrano la Spedizione nel settembre 1806, durante il ritorno a Washington. Invitano John Colter a unirsi a loro come cacciatore.

Per ogni Forza che attiva questa carta, scegliere una di queste due Risorse: Cibo o Pellicce, da accumulare. (Per esempio, attivando questa carta tre volte, è possibile accumulare Cibo due volte e Pellicce una volta.)

22 Black Moccasin (Mocassino Nero)

Capotribù Hidatsa, aveva rapito Sacagawea dagli Shoshoni qualche anno prima.

Per ogni Forza che attiva questa carta, scegliere una di queste due Risorse: Utensili o Cibo, da accumulare. (Per esempio, attivando questa carta tre volte, è possibile accumulare Utensili due volte e Cibo una volta.)

23 Yellept

Capotribù dei Walla Walla, accoglie calorosamente il Corpo di Esplorazione. Offre a Clark un elegante cavallo bianco. In cambio, Clark gli cede la sua spada.

Pagare 1 Risorsa di qualsiasi tipo e prendere 2 Risorse Primarie a tua scelta. Se si attiva questo Personaggio più volte, non è possibile usare le Risorse ottenute come risultato della prima (o della seconda) attivazione per attivare l'Azione successiva.

24 P. Antoine Tabeau

Commerciante di pellicce ed esploratore franco-canadese; fornisce informazioni utili sulle tribù indiane Arikara.

Pagare 1 Legname e 1 Cibo e prendere 2 Canoe.

25 Three Eagles (Tre Aquile)

Capotribù delle Teste Piatte, incontra Lewis e Clark nel settembre del 1805. Accoglie il Corpo di Esplorazione e scambia con loro vari cavalli.

Pagare 2 Utensili e prendere 1 Cavallo.

26 Hawk's Feather (Piuma di Falco)

Capotribù Arikara, accetta, consigliato da Lewis, di aiutare a stipulare la pace con i Mandan.

Pagare 1 Cibo e far avanzare il proprio Esploratore di 3 caselle sul Fiume.

27 Man Crow (Uomo Corvo)

Capotribù Arikara, sfida l'autorità civile di Corvo a Riposo.

Pagare 3 Legnami e far avanzare il proprio Esploratore di 4 caselle sul Fiume.

28 Cutssahnem

Capotribù Wanapum, consegna a Lewis una mappa dei fiumi e delle tribù a valle della Columbia, su cui compaiono molti villaggi e molte nazioni indiane amiche.

Pagare 3 Risorse **diverse tra loro** e far avanzare il proprio Esploratore di 5 caselle sul Fiume.

29 Black Buffalo (Bisonte Nero)

Capotribù dei Teton Lakota, ha un carattere cordiale, ma sa essere collerico e orgoglioso. Chiede a Lewis e Clark varie merci e tabacco.

Pagare 1 Cibo e far avanzare il proprio Esploratore di un numero di caselle sul Fiume pari al numero di simboli Cibo visibili sulle carte nella propria Area di Gioco e in quelle dei 2 giocatori vicini (o dell'unico vicino in caso di una partita a 2 giocatori). In una partita in solitario, calcolare i simboli Cibo nella propria Area di Gioco e quelli nelle aree del Villaggio occupate.

30 Half Man (Mezzo Uomo)

Capotribù Nakota, mette in guardia la Spedizione su certe tribù potenti e vicine.

Pagare 1 Risorsa di qualsiasi tipo e far avanzare il proprio Esploratore di un numero di caselle sul Fiume pari al numero di Esploratori presenti sul proprio Accampamento o più avanti di esso (incluso il proprio Esploratore). In una partita in solitario, Alexander Mackenzie è considerato un Esploratore.

31 Richard Warfington

Un efficiente caporale che guida l'equipaggio della piroga bianca risalendo il corso del Fiume Missouri e il viaggio di ritorno da Fort Mandan a Saint Louis.

Pagare 2 Risorse di qualsiasi tipo e far avanzare il proprio Esploratore di un numero di caselle sul Fiume pari al numero di Indiani sulle proprie Imbarcazioni. Gli Indiani collocati sulle carte della propria Area di Gioco non vanno conteggiati.

32 James Mackay

Commerciante di pellicce scozzese, "forse il più navigato viaggiatore dei tanti commercianti incontrati", è il creatore della più completa mappa del fiume Missouri usata da Lewis e Clark.

Pagare 1 Cavallo e far avanzare il proprio Esploratore di 3 caselle, sul Fiume o sulle Montagne. Non è possibile distribuire queste 3 caselle sia tra il Fiume che tra le Montagne.

33 Weuche

Il primo capotribù dei Nakota, spiega il bisogno della sua gente di avere rapporti commerciali affidabili, e racconta della povertà che la affligge. Vuole fucili e munizioni per concedere la sua collaborazione.

Pagare 2 Utensili e far avanzare il proprio Esploratore di un numero di caselle sulle Montagne pari al numero di simboli Utensili visibili sulle carte nella propria Area di Gioco e in quelle dei 2 giocatori vicini (o dell'unico vicino in caso di una partita a 2 giocatori). In una partita in solitario vanno conteggiati i simboli Utensili nella propria Area di Gioco e quelli nelle aree del Villaggio occupate.

34 Pierre Dorion

Commerciante di pellicce francese sposato con una Nakota, incontra la Spedizione lungo il Missouri e si unisce come interprete. Accompagna i capotribù Indiani a Saint Louis.

Pagare 3 Pellicce e far avanzare il proprio Esploratore di 2 caselle sulle Montagne.

35 The Partisan (Il Partigiano)

Capotribù dei Teton Lakota, è di spirito volubile e contende il potere a Bisonte Nero. Incontra Lewis e Clark nel settembre 1804 lungo il Missouri, in un momento molto teso.

Pagare 1 Cibo e attivare con Forza 1 un Personaggio attivo, situato nella propria Area di Gioco o in quella di qualsiasi altro giocatore (come l'Azione Sciamanesimo). Per esempio: se si assegna al Partigiano Forza 2, è possibile copiare le Azioni di due Personaggi attivi o copiare l'Azione di un Personaggio attivo due volte. Non è permesso usare le Risorse ottenute come risultato della prima (o della seconda) attivazione per attivare l'Azione successiva.

36 Nicholas Jarrot

Commerciante francese, funge da interprete per Lewis quando si incontra con il Governatore Spagnolo. Offre la sua terra per costruire Camp Dubois e vende equipaggiamento e provviste per il viaggio.

Questo personaggio non ha effetto quando lo si attiva. Ma se Nicholas Jarrot è attivo nella propria Area di Gioco quando si fa avanzare il proprio Esploratore sul Fiume (grazie a un altro Personaggio), si aggiungono 2 caselle a un movimento sul Fiume (la Forza assegnata all'altro Personaggio non conta).

LC_rules_IT - V2.indd 13 03/04/2014 10:59

37 Régis Loisel

Commerciante di pellicce franco-canadese ed esploratore incontrato a La Charrette, sul fiume Missouri.

Per ogni Forza che attiva questa carta, scegliere una tra queste Risorse: Utensili, Cibo o Legname, da accumulare. (Per esempio, attivando questa carta tre volte, è possibile accumulare un Utensile, un Cibo e un Legname).

38 Hugh Heney

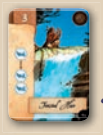
Commerciante di pellicce canadese, "un uomo molto intelligente e di buon senso", conosce i Sioux come nessun altro uomo bianco. Heney invia a Lewis e Clark alcune medicine contro il morso dei serpenti.

Per ogni Forza che attiva questa carta, scegliere una tra queste Risorse: Pellicce, Cibo o Legname, da accumulare. (Per esempio, attivando questa carta tre volte, è possibile accumulare una Pelliccia, un Cibo e un Legname.)

39 Black Cat (Gatto Nero)

Grande Capo Mandan, dimostra "integrità, fermezza e intelligenza". Fornisce mais alla Spedizione durante l'inverno trascorso a Fort Mandan.

Prendere 2 Risorse Primarie a scelta. Possono essere diverse o identiche.



40 Twisted Hair (Capelli Intrecciati)

Capotribù anziano dei Nasi Forati, un "uomo gioviale la cui sincerità è palese", aiuta la Spedizione a costruire delle canoe.

Pagare 1 Canoa e prendere 2 Canoe. Se si attiva questo personaggio più volte, non è possibile usare le Risorse ottenute come risultato della prima (o della seconda) attivazione per attivare l'Azione successiva.

41 Cameahwait

Capotribù Shoshone, è il fratello di Sacagawea. Offre ospitalità a Lewis e Clark e alcuni cavalli come ricompensa per avergli fatto ritrovare la sorella perduta da tempo.

Pagare 1 Canoa e prendere 1 Cavallo, oppure pagare 1 Cavallo e prendere 1 Canoa.

42 Broken Arm (Braccio Rotto)

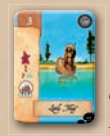
Capotribù dei Nasi Forati. Onesto e generoso, offre al Corpo dei cavalli e desidera stipulare la pace con gli Shoshoni.

Pagare 1 Utensile e prendere 1 Cavallo.

43 Comcomly

Della tribù dei Chinook, il più potente capo alle foci del Columbia, viene descritto come uno "scaltro vecchio selvaggio con un occhio solo". È amico degli esploratori bianchi.

Pagare 1 Utensile, 1 Cibo, 1 Pelliccia e 1 Legname e far avanzare il proprio Esploratore di 7 caselle sul Fiume.



44 Little Thief (Piccolo Ladro)

Capo degli Otoe, è un mercante astuto e uno scaltro diplomatico. Nel marzo 1805 si incontra con il Presidente Jefferson, che gli promette di commerciare con lui e gli confida le sue speranze di pace.

Spostare 1 Indiano dalle proprie Imbarcazioni all'area Pow-wow e far avanzare il proprio Esploratore di 1 casella sul Fiume **per ogni coppia di Risorse** di qualsiasi tipo presenti sulle proprie Imbarcazioni. Le Risorse possono essere diverse o identiche. Non pagare le proprie Risorse.

45 Watkuweis

Questa donna dei Nasi Forati ha vissuto a lungo con i commercianti bianchi. Quando vede che la sua tribù trama per uccidere il Corpo, chiede ai suoi di non fare del male agli esploratori.

Pagare 1 Risorsa a scelta e far avanzare il proprio Esploratore di un numero di caselle sul Fiume pari ai Personaggi attivi nella propria Area di Gioco (Watkuweis inclusa).

46 Daniel Boone

Pioniere leggendario, è il primo colone bianco del Kentucky. Ha tracciato la Wilderness Road attraverso i Monti Appalachi. Potrebbe avere incontrato la Spedizione.

Pagare 2 Risorse di qualsiasi tipo e far avanzare il proprio Esploratore di un numero di caselle sul Fiume pari al numero di Indiani nel Villaggio (sul tabellone di gioco).

47 Old Toby

Guida Shoshone, viene incaricato da Cameahwait di guidare la Spedizione attraverso le Montagne Rocciose. Aiuta Clark durante l'esplorazione del fiume Salmon.

Pagare 1 Canoa e 1 Cavallo e far avanzare il proprio Esploratore di 6 caselle sul Fiume o sulle Montagne. Non è possibile distribuire queste 6 caselle sia tra il Fiume che tra le Montagne.

48 Coboway

È l'unico capo dei Clatsop ad avere stabilito un contatto documentato con la Spedizione. Scambia alcune merci, tra cui pelli di lontra di mare, con ami da pesca e un sacchetto di tabacco.

Pagare 1 Utensile, 1 Cibo, 1 Pelliccia e 1 Legname e far avanzare il proprio Esploratore di 4 caselle sulle Montagne.

49 Crow at Rest (Corvo a Riposo)

Grande capo degli Arikara, è interessato a scambiare pelli di bisonte. Assicura ai membri del Corpo che gli Arikara li lasceranno passare senza rischi e che la pace con i Mandan è auspicabile.

Pagare 2 Utensili e 2 Pellicce e far avanzare il proprio Esploratore di 3 caselle sulle Montagne.

50 George Drouillard

Di origini per metà Indiane, parla 3 lingue amerindie e conosce il linguaggio dei segni. Grazie ai suoi numerosi talenti, spesso conduce delle missioni speciali per Lewis e Clark.

Spostare 1 Indiano dalle proprie Imbarcazioni all'area Pow-wow e pagare 1 Risorsa di qualsiasi tipo. Poi far avanzare il proprio Esploratore di 2 caselle sulle Montagne.

51 Tetoharsky

Giovane dei Nasi Forati, aiuta il Corpo ad attraversare il fiume Snake. Agisce da portavoce e da traduttore per garantire rapporti amichevoli con gli Indiani dell'alto Columbia, facilitando i rapporti con gli Yakamas.

Spostare 1 Indiano dalle proprie Imbarcazioni all'area Pow-wow. Poi far avanzare il proprio Esploratore di 1 casella sulle Montagne per **ogni gruppo di 3 Risorse** di qualsiasi tipo possedute sulle proprie Imbarcazioni. Le Risorse possono essere diverse o identiche. Non pagare le proprie Risorse.

52 One Eye (Un Occhio)

Un Occhio, noto anche come il Guercio, era il più famigerato capotribù Hidatsa. Godendo di una pessima reputazione, è descritto come crudele, incontrollato e irascibile.

Pagare 2 Risorse di qualsiasi tipo e far avanzare il proprio Esploratore di un numero di caselle sulle Montagne pari al numero di Esploratori presenti sul proprio Accampamento o più avanti di esso (incluso il proprio Esploratore). In una partita in solitario, Alexander Mackenzie è considerato un Esploratore.

53 Sacagawea

Indiana Soshone, si unisce alla Spedizione assieme a suo marito Toussaint Charbonneau e partorisce durante il viaggio. È la guida e l'interprete del gruppo.

Effettuare una delle Azioni del Villaggio, a prescindere che l'area di quell'Azione sia o meno occupata dagli Indiani. Non è possibile usare le Risorse ottenute come risultato della prima (o della seconda) attivazione per attivare l'Azione successiva. (Per esempio, se si attiva due volte, non è possibile accumulare 2 Legnami usando Artigianato e poi fabbricare una Canoa con quei 2 Legnami.)

54 Cut Nose (Naso Tagliato)

Capotribù dei Nasi Forati, fornisce alla Spedizione tre guide per attraversare le montagne.

Questo personaggio non ha effetto quando lo si attiva. Ma se Cut Nose è un Personaggio Attivo della propria Area di Gioco quando si fa avanzare il proprio Esploratore sulle Montagne (grazie a un altro Personaggio), si aggiunge 1 casella a un movimento sulle Montagne (la Forza assegnata all'altro Personaggio non conta).

LC_rules_IT - V2.indd 14 03/04/2014 11:00

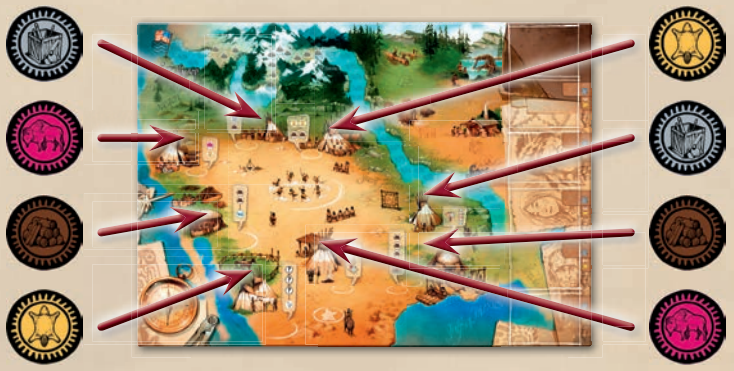
Variante in Solitario

Preparazione

Si prepara il gioco svolgendo i passi consueti.

Poi si colloca uno degli Esploratori rimanenti (che sarà chiamato Alexander Mackenzie) su una casella del percorso tra 0 (livello facile) e 7 (livello esperto) lungo le caselle a monte di Saint Louis.

Poi si collocano gli 8 segnalini Riconoscimento Risorse sulle aree del Villaggio, in base al loro dorso (abbinandoli alle illustrazioni sul tabellone).



In una partita in Solitario si applicano le stesse regole delle partite multigiocatore, salvo le due differenze seguenti:

1 - Accumulare Risorse Primarie

In questa variante, ogni area **in cui è presente un Indiano** nel Villaggio Indiano fornisce la Risorsa corrispondente al suo simbolo Risorsa.
Quando si accumulano Risorse, si somma il numero di simboli della Risorsa da accumulare visibili nella propria Area di Gioco e nelle aree **occupate** del Villaggio.

Mario gioca il Cacciatore con una carta Personaggio che ha Forza 3. Le aree Caccia e Sciamanesimo sono occupate; forniscono un Cibo ciascuna, che va ad aggiungersi al Cibo fornito dal simbolo Cibo situato nell'Area di Gioco. Mario può quindi prendere 3x3=9 Cibi grazie a questa Azione.

2 - L'Avversario: Alexander Mackenzie

Dopo avere svolto un'Azione (qualunque sia la sua Forza), la miniatura di Alexander Mackenzie avanza di una casella sul percorso. Questa miniatura è considerata un Esploratore.
Il giocatore vince la partita se riesce a portare il suo Accampamento a Fort Clatsop (o più avanti) prima che vi arrivi Alexander Mackenzie.

Alexander Mackenzie era un esploratore canadese di origine scozzese. Nel 1789 scoprì il fiume Mackenzie e lo discese in canoa, nella speranza di trovare il Passaggio a nordovest fino all'Oceano Pacifico. Finì per raggiungere l'Oceano Artico. Ripartì nel 1792 e attraversò le Montagne Rocciose. Imboccò il corso a monte del fiume Fraser, raggiungendo la costa ovest del Canada il 22 luglio. È stato il primo Europeo ad attraversare il continente americano.

Riassunto delle regole

Turno di Gioco

Effettuare obbligatoriamente 1 Azione

L'azione può essere una carta Personaggio della propria mano attivata da una carta a faccia in giù e/o dagli Indiani

Oppure un'Azione del Villaggio, posizionando:

- 1 Indiano su un cerchio vuoto
- fino a 3 indiani su un semicerchio, occupato o meno

Due fasi facoltative possono essere effettuate, una volta per turno, prima o dopo l'Azione obbligatoria:

- Reclutamento
- Accamparsi

Reclutamento

Prendere uno dei Personaggi dal Diario degli Incontri pagandone il costo in Pellicce e Utensili (una parte può essere pagata scartando **una** carta dalla propria mano).

Accamparsi

1. Trasferire gli Indiani dalle proprie carte Personaggio alle proprie Imbarcazioni.
2. Calcolare il proprio Tempo di Accampamento (corrisponde al numero di simboli Tempo sulle carte ancora in mano e sulle Imbarcazioni occupate).
3. Spostare indietro il proprio Esploratore di un numero di caselle pari al Tempo di Accampamento.
4. Fare avanzare il proprio Accampamento fino all'Esploratore.
5. Riprendere in mano tutte le proprie carte Personaggio.

Il movimento del proprio Esploratore non può mai finire su una casella già occupata da un altro Esploratore.

Personaggi Iniziali

Prendere dalla Riserva un ammontare di Risorse pari al numero totale di simboli visibili di quella Risorsa nella propria Area di Gioco e in quelle dei due giocatori vicini.

Prendere gli Indiani sul tabellone di gioco e aggiungerli alla propria Spedizione. Scartare l'ultima carta sul Diario.

Fare avanzare il proprio Esploratore sul Fiume o sulle Montagne, pagando le Risorse.

Azioni del Villaggio

Prendere 1 Cibo **E** 1 Pelliccia.

Prendere 1 Utensile **E** 1 Legname.

Prendere 2 Pellicce **O** 2 Legnami.

Pagare 3 Legnami e aggiungere un'Imbarcazione alla propria Spedizione.

Scartare alcune carte della propria mano e collocare nuove carte sul Diario degli Incontri.

Pagare 1 Cibo e copiare una volta l'Azione di un personaggio attivo.

Pagare 2 Legnami e prendere 1 Canoa.

Pagare 3 Risorse **diverse** e prendere 1 Cavallo.

Visita il nostro sito web www.ludonaute.fr. e troverai video, F.A.Q. …

Riconoscimenti

Desidero ringraziare mia moglie Karine per il suo sostegno durante l'avventura di questo primo gioco pubblicato come Lewis & Clark.
Un grazie enorme a Cédric ed Anne-Cécile Lefebvre per la loro fiducia e la loro gentilezza. Lo sviluppo del "Villaggio 1900" è stato innanzitutto un lavoro di squadra e non riuscirei a immaginare dei compagni di squadra migliori.

Tanto di cappello a Vincent Dutrait, la cui passione per questa Spedizione ci ha entusiasmati tutti.
Grazie inoltre a tutti coloro che hanno collaudato questo gioco e preso parte alla sua evoluzione: la squadra di Ludonaute (Philippe, Julien, Sébastien, Guillaume, Pierre…), i membri del Niort gaming club (Patrick, François, Sébastien A., Sébastien F., Olivier, Éric…) e tutti i giocatori incontrati alle convention.
E infine, grazie a Uwe Rosenberg per avere creato Le Havre e a Benoît Christen per avermi chiesto di interpretare il postino in Toulouse.

LC_rules_IT - V2.indd 15 03/04/2014 11:04

Lewis & Clark
The Expedition

Contenuto

1 tabellone di gioco
5 plance Spedizione
12 tessere Imbarcazione
31 segnalini diversi
5 miniature degli Esploratori
18 miniature degli Indiani
100 esagoni Risorse
84 carte Personaggio

Vincete la corsa verso l'ovest ed entrate nella Storia!

A ogni turno, scegliete su quale lato giocare le vostre carte.
A ogni tappa, gestite nel migliore dei modi le Risorse della vostra Spedizione.
A ogni partita, reclutate nuovi Personaggi per la vostra Spedizione.

30'/🧍
1-5
14+

Cédrick Chaboussit
Vincent Dutrait
Ludonaute
Fiorenzo Delle Rupi
Marta Schiopetti

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

Asterion Press s.r.l.
Via Martiri di Cervarolo 1/B
42015 Correggio (RE)
www.asterionpress.com

Fabbricato in Cina

3 770002 176207
LULCK02IT

CE

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite o inalate.