

Lewis & Clark

The Expedition

El 30 de noviembre de 1803, Estados Unidos compró Luisiana a Napoleón por 15 millones de dólares. Thomas Jefferson decidió enviar a los aventureros Meriwether Lewis y William Clark para que exploraran aquel inmenso territorio desconocido. La expedición de Lewis y Clark (de 1804 a 1806) fue la primera expedición americana que atravesó los Estados Unidos de Este a Oeste hasta la costa pacífica.

EL JUEGO

Situémonos en 1803 e imaginemos que el presidente Jefferson no envió una, sino varias expediciones para explorar el Salvaje Oeste. Cada jugador dirigirá uno de esos equipos. El objetivo de cada uno será atravesar el continente americano y alcanzar cuanto antes el Pacífico. La Historia únicamente recordará al primero que llegue. Lewis & Clark es un juego de carreras que combina la optimización de recursos y la gestión de cartas. Deberás, por tanto, gestionar tus recursos, tu Cuerpo Expedicionario y, sobre todo, colaborar con los indios y los tramperos que encontrarás por el camino para avanzar lo más rápidamente posible.

TABLA DE CONTENIDOS

DISPOSICIÓN INICIAL	Las cartas de Personaje - Los tableros de Expedición 2-3
OBJETIVO DEL JUEGO		4
TURNO DE JUEGO		4
FINAL DE LA PARTIDA		4
ACCIÓN		4-5
	Nota importante sobre las Acciones	5
RECLUTAMIENTO	Añadir un nuevo Personaje al Diario de Encuentros	5
ACAMPADA	El Campamento	6
DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES DE LOS PERSONAJES INICIALES		7-8
	El Recorrido	8
	Movimiento de los Exploradores	8
DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES DEL POBLADO		9
	Historia de la Expedición	10
NOTA SOBRE LOS PERSONAJES		10
PERSONAJES INICIALES		11
PERSONAJES ENCONTRADOS		12-14
VERSIÓN EN SOLITARIO		15
RESUMEN DE REGLAS		15

CONSEJO PARA LAS PRIMERAS PARTIDAS

En las primeras partidas, se aconseja vivamente jugar con 2, 3 o 4 jugadores, dado que el juego a 5 jugadores está más dirigido a jugadores con experiencia. Se desaconseja, por tanto, incluir a jugadores principiantes en las partidas a 5 jugadores.

VERSIONES

Después de unas cuantas partidas, tendrás la posibilidad de renovar tu experiencia de juego gracias a los marcadores de modificación de recorrido.

Si deseas jugar solo, también te proponemos una versión en solitario en la página 15.

COMPONENTES

1 tablero de juego



5 fichas de Explorador de distintos colores



5 marcadores de Campamento de distintos colores



100 hexágonos de recursos



8 multiplicadores de recursos



18 fichas de Indio



10 marcadores de modificación del recorrido



8 marcadores de recursos (para la versión en solitario)



5 tableros individuales de Expedición



12 losetas de Barco por ambas caras



84 cartas de Personaje (30 Personajes Iniciales con los colores de los 5 jugadores con un sello abajo a la derecha + 54 Personajes Encontrados numerados)



PREPARACIÓN

- 1 Despliega el tablero y ponlo en el centro de la mesa.

Representa el territorio americano, así como un poblado indio donde podrás obtener ayuda para tu viaje.

- 2 Sitúa los hexágonos de recursos en los lugares marcados en el tablero.

Recursos primarios

- A1** 20 Maderas
A2 20 Pieles
A3 15 Comidas
A4 15 Equipamientos



A lo largo del viaje, necesitarás distintos recursos. Algunos se obtienen directamente gracias a una Acción (sin entregar nada a cambio). Son los recursos primarios.

Recursos transformados

- B1** 15 Piraguas
B2 15 Caballos



Otros recursos necesitan una "transformación". Tendrás que entregar recursos o Indios para obtenerlos.

Cada uno de estos grupos de recursos forma una Reserva.

8 multiplicadores de recursos

Ponlos al lado del tablero. En caso de necesidad, sitúa un hexágono del recurso agotado sobre el marcador.

Esto equivaldrá a 3 recursos.



Nunca deberían faltar recursos durante el juego. Si esto ocurriera, los multiplicadores te permitirán solventar esta carencia.

- 3 Toma el número adecuado de fichas de Indios en función del número de jugadores, ponlos a un lado del tablero para formar una Reserva y devuelve los Indios restantes a la caja.

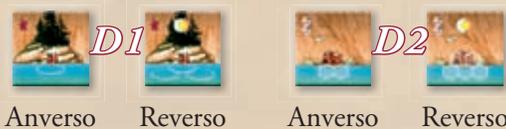


Número de jugadores	Número de Indios utilizados
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

Los Indios te permitirán efectuar acciones en el Poblado o con los Personajes. Aumentan también tu capacidad de acción. Podrás obtener Indios gracias a la acción del Personaje Inicial "Intérprete". Pero una buena gestión es crucial porque también te pueden penalizar.

- 4 Toma una ficha de Indio de la Reserva y ponla en el área de Recién Llegado **C** del tablero.

- 5 Pon las 12 losetas de Barco en el tablero (en el Golfo de México) en dos pilas de 6 losetas:



Al juntar estos Barcos a tu Expedición, aumentarás tu capacidad de almacenaje de recursos y de transporte de pasajeros.

- 6 Cada jugador elige un color y recibe las 6 cartas de Personajes Iniciales del color correspondiente.

Si hay menos de 5 jugadores, las cartas de Personajes Iniciales que no se usen se devuelven a la caja.



Estas 6 cartas, que forman la mano inicial, representan a miembros históricos de la expedición. Al inicio de la partida, todos los jugadores tienen una mano idéntica de acciones. Tan solo cambian los nombres de los Personajes.



7 Mezcla las 54 cartas numeradas de Personajes Encontrados. Ponlas boca abajo, formando un mazo, en lo alto del Diario de Encuentros **E**.

Roba las 5 primeras cartas y ponlas una a una sobre las páginas del Diario **F**, ordenándolas en función de su Fuerza (número arriba a la izquierda de la carta). Las de menor Fuerza se sitúan abajo, cerca del Golfo de México. Las de mayor fuerza, arriba.



LAS CARTAS DE PERSONAJE

Los Personajes sirven para realizar Acciones. Te permitirán obtener recursos, transformarlos o avanzar en el recorrido.

Lewis & Clark permite numerosas estrategias relacionadas con la combinación de cartas de Personaje que tengas en tu mano.

Coste de reclutamiento del Personaje en Equipamiento (también es su Fuerza)

Acción del Personaje

Nombre del Personaje

Número de carta o Color del jugador



Anverso

Recurso obtenido

Tiempo de instalación del Campamento

Fuerza del Personaje

Descuento en el Reclutamiento



Reverso

Entre las 84 cartas de Personaje, hay:

- 30 cartas de Personajes Iniciales (5 grupos de 6 Personajes), con el color del jugador en el reverso.

- 54 cartas de Personajes Encontrados numeradas del 1 al 54, que los jugadores podrán reclutar.

8 Cada jugador toma el tablero de Expedición del color elegido y lo coloca frente a él. Toma una ficha de Indio de la Reserva y la sitúa sobre el cuarto Barco G de su Expedición. **G**

9 Cada jugador toma 1 Piel, 1 Comida y 1 Equipamiento de la Reserva y pone estos 3 recursos sobre el primer Barco H de su **H** Expedición.



LOS MINITABLEROS DE EXPEDICIÓN

Tu Expedición está representada en tu tablero individual. Está formada por Barcos en los que podrás:

- colocar los recursos que obtengas (casillas hexagonales)
- embarcar Indios (emplazamientos circulares)

Algunos de estos Barcos son "manejables" y no te retrasarán a la hora de Acampar. Otros (que tienen arriba un símbolo de Tiempo ) retrasarán la instalación de tu Campamento limitando tu avance si están ocupados durante esta fase.

En cualquier momento del juego puedes reorganizar los recursos y/o los Indios de tu Expedición para situarlos en los Barcos más manejables.

VARIANTE : Toma 4 recursos primarios de cada tipo de la Reserva. Reparte 3 al azar a cada jugador, que los situará en el primer Barco de su Expedición. Devuelve los recursos restantes a la Reserva.

De esta forma, los jugadores empiezan la partida con recursos diferentes y, por tanto, con opciones diferentes.

10 Cada jugador coloca la ficha de Explorador de su color en la casilla de salida del recorrido (Saint-Louis). 

Pone el marcador de Campamento  de su color junto al río, de forma que señale la casilla de salida (Saint-Louis). **I** Los Exploradores y los Campamentos que no se usan se devuelven a la caja.

11 Se elige al azar al primer jugador. La partida se inicia con el turno de este jugador.



OBJETIVO DEL JUEGO

Durante la partida, realizarás Acciones jugando cartas de Personaje de tu mano fundamentalmente, pero también enviando Indios de tu Expedición al Poblado. Estas Acciones permitirán a tu Explorador avanzar en su recorrido. Puedes jugar tus cartas de Personaje bien para realizar Acciones (para lo cual necesitan una determinada Fuerza), bien para suministrar Fuerza a otra carta de Personaje.

Cada cierto tiempo, deberás establecer tu Campamento para recuperar las cartas de Personaje que hayas jugado anteriormente. En esta fase, tu Explorador deberá retroceder en su recorrido si los Barcos están muy cargados de recursos o si transportas demasiados Indios. La gestión de tu Expedición es, por tanto, crucial. Tras esto, el marcador de Campamento se colocará junto a tu Explorador.

En cuanto un jugador monta su Campamento en Fort Clatstop o más allá, la partida se acaba. Se declara vencedor inmediatamente a este jugador, ya que ha sido el primero en alcanzar la costa pacífica.

TURNO DE JUEGO

En cada turno, **debes** realizar **una Acción**.

Además de esta Acción obligatoria, puedes Acampar.

También tienes la posibilidad de Reclutar un nuevo Personaje.

Estas dos últimas fases son opcionales. Cada una de ellas puede ser realizada antes o después de la Acción del turno, pero nunca durante la Acción.



ACCIÓN (FASE OBLIGATORIA)

En tu turno, **debes** realizar **una Acción**. Hay varias acciones posibles: las Acciones de las cartas de Personaje y las Acciones del Poblado Indio del tablero.

Para realizar una Acción, debes asociarle una Fuerza, representada por , y suministrada por las fichas de Indios, por otra carta o por la combinación de ambas. Las cartas de Personaje tienen una Fuerza comprendida entre 1 y 3, y cada ficha de Indio tiene una Fuerza de 1. Esta Fuerza asociada a la Acción corresponde al número de veces que esta Acción puede ser realizada.

ACCIONES DE LAS CARTAS DE PERSONAJE

Para realizar la Acción de una carta de Personaje de tu mano, debes jugar esta carta y asociarle:

- (A) una carta de Personaje de tu mano: elige una carta y ponla boca abajo debajo de la carta que quieres activar; o bien
- (B) fichas de Indios tomadas de tu Expedición: toma 1, 2 o 3 fichas de Indios de tu minitablero de Expedición y ponlas sobre la carta que quieres activar; o bien
- (C) la combinación de una carta de Personaje de tu mano y de 1 o 2 fichas de Indios: pon la carta boca abajo debajo de la carta que quieres activar y coloca encima 1 o 2 Indios de tu minitablero de Expedición, con un límite de Fuerza total de 3.

En los tres casos, la Acción será efectuada, simultáneamente, tantas veces como el valor de la Fuerza asociada.



A - La Acción se realiza una vez usando una carta de Personaje de Fuerza 1.



B - La Acción se realiza dos veces usando 2 Indios.



C - La Acción se realiza tres veces usando una carta de Personaje de Fuerza 1 y 2 Indios.

Las cartas de Personaje jugadas permanecen frente a ti y constituyen tu área de juego.

¡Atencion! En los casos A y C, la Acción de la carta boca abajo queda temporalmente indisponible (hasta la próxima Acampada).

En los casos B y C, los Indios jugados siguen perteneciendo a tu Expedición, aunque ya no estén disponibles.

Suele ser interesante aplicar el efecto de una carta varias veces. Tener cartas de Personaje de Fuerza 2 o 3 es una gran ventaja, ya que esto te permite ahorrar fichas de Indios.



ACCIONES DEL POBLADO INDIO

Las Acciones del Poblado (representadas por iconos sobre unos círculos) se realizan al colocar fichas de Indios en los lugares correspondientes.

- En un círculo vacío, puedes colocar un solo Indio tomado de tu Expedición.
- En un semicírculo, puedes colocar **simultáneamente 1, 2 ó 3 Indios** tomados de tu Expedición, tanto si el lugar está vacío como si no.

En ambos casos, el efecto de la Acción se aplica una vez por cada Indio que hayas colocado. A partir de entonces, esas fichas de Indio han dejado de pertenecerte.

Al contrario que las Acciones de los Personajes, estas Acciones están disponibles para todos los jugadores.



María coloca 2 Indios y realiza dos veces la Acción "Fabricación de Piraguas", aunque ya haya otros 3 Indios (semicírculo).



Andrés coloca 1 Indio y realiza una vez la Acción "Caza" (círculo vacío).



Las Acciones de Poblado pueden ser muy codiciadas. Anticiparte a los otros jugadores puede ser clave para planificar tu estrategia.

Nota importante sobre las Acciones de los Personajes y del Poblado

Siempre es posible realizar una Acción con efecto parcial o sin ningún efecto (recolectar recursos o Indios, avanzar, descartar cartas, etc.). Tampoco estás obligado a recolectar todos (¡o parte!) de los recursos obtenidos a través de una Acción. Igualmente, no estás obligado a llevarte todos o parte de los Indios con el Intérprete.

RECLUTAMIENTO (FASE OPCIONAL)

A lo largo de tu aventura, encontrarás Personajes que podrán unirse a tu Cuerpo Expedicionario. Aparecen en el Diario de Encuentros. Puedes reclutar un solo Personaje por turno, antes o después de tu Acción.

Para ello, devuelve a la Reserva los Equipamientos y las Pieles correspondientes al Personaje que quieres reclutar, es decir:

- tantas Pieles como corresponden a su posición en el Diario de Encuentros
- tantos Equipamientos como la Fuerza del Personaje

Puedes pagar una parte de los Equipamientos descartándote de una (y solo una) carta de Personaje de tu mano. Te ahorrarás tantos Equipamientos como Fuerza tenga la carta descartada. La carta descartada se sitúa boca arriba en un mazo de descartes, junto al tablero.

Añade a tu mano el nuevo Personaje reclutado.

Añade una nueva carta de Personaje al Diario de Encuentros.

Al inicio de su turno, Jesús quiere reclutar a Black Cat, que cuesta 4 Pieles y 3 Equipamientos. Jesús paga 4 Pieles y 2 Equipamientos. Luego se descarta de su carta Patrick Gass, de Fuerza 1 (que vale como un Equipamiento), y añade a Black Cat a su mano.



Consejo para principiantes

En tus primeras partidas, te aconsejamos no descartarte del Intérprete ni del Comandante (ver la descripción de las cartas de Personajes iniciales). Sin estas dos cartas y sin haber reclutado a los Personajes necesarios para tu Expedición, es posible que te resulte imposible avanzar... y por tanto ganar.

Añadir una nueva carta al Diario de Encuentros

En cuanto un espacio se libera en el Diario, desplaza todas las cartas hacia abajo del Diario. Roba una nueva carta de Personaje y colócala en el espacio superior, junto al mazo. ¡No reordenes las cartas por su Fuerza!

Si el mazo se agota, mezcla todas las cartas descartadas y forma un nuevo mazo.



TODAS LAS CARTAS DE PERSONAJES ENCONTRADOS APARECEN DESCRITAS EN LAS ÚLTIMAS PÁGINAS DE ESTE CUADERNILLO.

ACAMPADA (FASE OPCIONAL)

Puedes **Acampar**, en cualquier momento de tu turno, antes o después de tu Acción. Esta fase se convierte en obligatoria cuando ya no puedes realizar ninguna Acción (de Personaje o de Poblado). En ese momento, el Campamento se sitúa junto a tu Explorador.

Esta fase del juego te permite recuperar las cartas de Personaje jugadas en tu área de juego. No obstante, esto consume tiempo y puede retrasar tu avance. Este tiempo se representa por el símbolo "Tiempo" que aparece en las cartas y en los Barcos.



Cuando decides Acampar:

- 1 - Reorganiza tu Expedición. Toma los Indios jugados sobre las cartas de Personaje de tu área de juego y colócalos en los Barcos.
- 2 - Calcula el Tiempo de instalación de tu Campamento. Es igual a la suma de:
 - las cartas de Personaje que **tienes aún en la mano** en el momento de Acampar
 - y el Tiempo que consuma cada Barco de tu Expedición, en función de los recursos y los Indios que transporte

COSTE DE TIEMPO DE LOS BARCOS DE LA EXPEDICIÓN

Este Barco puede contener 3 recursos y no consume Tiempo.

Este Barco puede contener hasta 5 recursos y consume un Tiempo por cada recurso.

Este Barco puede contener un solo Indio y no consume Tiempo.



Este Barco puede contener hasta 3 recursos y consume un Tiempo si contiene al menos un recurso.

Este Barco puede contener un número ilimitado de Indios, pero consume un Tiempo por cada Indio.

A la hora de Acampar, los Personajes que conservas en tu mano te retrasan porque tienes que "negociar" con ellos este momento de pausa.

Descargar ciertos Barcos lleva tiempo y retrasa tu instalación, así que tendrás que gestionar tus recursos de la mejor forma posible para no perjudicar tu avance.

- 3 - Haz retroceder a tu **Explorador** un número de casillas igual al Tiempo de instalación de tu Expedición, respetando la regla de movimiento de los Exploradores (ver página 8).

SI UN EXPLORADOR DEBE RETROCEDER MÁS DE 5 CASILLAS CON RESPECTO A SAINT LOUIS, SE DETIENE EN LA PRIMERA CASILLA DE RÍO, AUNQUE ESTÉ OCUPADA POR OTROS EXPLORADORES.

- 4 - Monta tu Campamento donde está tu Explorador (**si este último está más adelante**), situando junto a él el marcador de Campamento. El Campamento no se desplaza si el Explorador se encuentra por detrás de él.

- 5 - Retoma todas las cartas de tu área de juego.

El Campamento

Un Campamento no retrocede jamás en el recorrido.

Al final de la fase de Campamento, varios Campamentos pueden apuntar a la misma casilla. Un Explorador puede estar situado en una casilla a la que apuntan varios Campamentos.

María (Azul) debe Acampar. Coloca en sus Barcos las dos fichas de Indios que había sobre las cartas de su área de juego y calcula el Tiempo de instalación.

En la situación de abajo, el Tiempo de instalación del Campamento de María es igual a 5:

- 1 por el Personaje que le queda en la mano **A**
- +1 por los 3 recursos que transporta en su Barco **B**
- +2 por los 2 recursos que transporta en su barco **C**
- +1 por el Indio que transporta en su Barco **D**. En total, un coste de Tiempo de 5.

Por tanto, María retrocede su Explorador 5 casillas por el río. María sitúa el Campamento junto a su Explorador y retoma las cartas de su área de juego.



FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador monta su Campamento en Fort Clatstop o más allá, acaba la partida y ese jugador gana. No se continúa esa ronda de juego. Como podrás constatar, los jugadores iniciales tienen una ligera desventaja al empezar la partida. Al terminar la partida en cuanto un jugador llega a Fort Clatstop, se equilibra el juego.



DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES DE LOS PERSONAJES INICIALES

Recolectar recursos primarios



El Leñador, el Cazador, el Herrero y el Trampero te permiten recolectar recursos (véase abajo). Cuando juegas uno de estos Personajes, suma el número total de los símbolos del recurso deseado que aparecen en la parte superior de todas las cartas de tu área de juego (incluidas las cartas utilizadas para la Acción de Recolectar) y las cartas de los jugadores a tu izquierda y a tu derecha (o del otro jugador si jugáis sólo 2).

LOS SÍMBOLOS DE RECURSOS



Multiplica ese número por la Fuerza asociada a tu acción y toma de la Reserva el total o una parte de esos recursos y colócalos en los espacios libres de tu Expedición. Durante la colecta, no puedes deshacerte de otros recursos que ya tenías salvo si tus Barcos están repletos. En ese caso, puedes deshacerte de los recursos sobrantes que elijas. En cualquier momento, puedes reorganizar los recursos en los diferentes Barcos según te convenga, pero nunca puedes tener más recursos de los que puedes almacenar.

María (Azul) activa el Leñador con un Personaje de Fuerza 2. Hay ahora 5 símbolos de Madera visibles en su área de juego y en la de sus vecinos, Álvaro (Naranja) y Jesús (Verde). María puede tomar hasta $2 \times 5 = 10$ Maderas. Decide tomar solo 7 y las coloca en sus Barcos. Las otras 3 Maderas se quedan en la Reserva.



Embarcar Indios



El Intérprete te permite embarcar nuevos Indios en tu Expedición.

1- Reúne en la zona Pow-wow (en el centro del Poblado) todos los Indios que haya en el tablero (incluido el Indio del espacio de Recién Llegado).

2- A continuación, toma tantos Indios como desees. Coloca estos Indios en los Barcos de tu Expedición.

3- **Descarta** la carta de Personaje situada en el último espacio (abajo) del Diario de Encuentros y ponla boca arriba en la pila de descartes. Luego pon la primera carta del mazo en el Diario (ver "Añadir una nueva carta al Diario de Encuentros", pág. 6).

4- Finalmente, coloca una nueva ficha de Indio de la Reserva en el espacio de Recién Llegado. Si la Reserva está vacía, sáltate este paso.

Si activas al Intérprete con una Fuerza de 2 o 3, repite estos pasos 2 o 3 veces, añadiendo una carta correctamente al Diario cada vez. Esto te permitirá obtener 1 o 2 Indios suplementarios.

La Acción del Intérprete es una Acción clave del juego. Es la única forma de añadir Indios a tu Expedición. Te permite también:

- que queden disponibles las Acciones del Poblado
- que aparezcan nuevas cartas en el Diario para tener nuevas opciones al reclutar Personajes



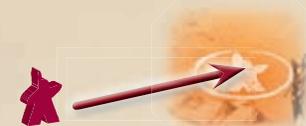
1- Álvaro activa su Intérprete con una carta de Fuerza 1. Une en la zona Pow-wow todos los Indios del tablero (incluido el que ocupa el espacio de Recién Llegado). Esto suma un total de 4 Indios.

2- Decide añadirlos todos a su Expedición.



3- Luego descarta la primera carta inferior del Diario de Encuentros y roba una nueva carta del mazo, que coloca en el Diario, junto al mazo.

4- Finalmente, añade un nuevo Indio de la Reserva al espacio de Recién Llegado.



Avanzar en el recorrido

El Recorrido

El recorrido comprende varias partes:

- tres secciones de Río (en azul)
- dos secciones de Montaña (en gris)
- dos secciones “mixtas” consideradas a la vez de Río y Montaña



VARIANTE : *Tras varias partidas, te proponemos personalizar el recorrido añadiendo marcadores de modificación del recorrido en las casillas del tablero. Un reparto distinto de las casillas de Río y Montaña te permitirá probar nuevas estrategias.*



El Comandante te permite avanzar tus Exploradores en el recorrido.

- Paga una Comida de tus Barcos a la Reserva y avanza tu Explorador 2 casillas de Río.
- O BIEN Paga una Piragua de tus Barcos a la Reserva y avanza tu Explorador 4 casillas de Río.
- O BIEN Paga un Caballo de tus Barcos a la Reserva y avanza tu Explorador 2 casillas de Montaña.

Hay dos casillas “mixtas”, antes y después de la primera sección de Montaña. Puedes avanzar tu Explorador por ellas con cualquiera de esos tres recursos. Puede que una parte del avance se pierda debido a un cambio de terreno (por ejemplo, tras avanzar una casilla mixta gracias a un Caballo, el Explorador se detiene si a continuación hay una casilla de Río).

Movimiento de los Exploradores

El movimiento de un Explorador nunca puede **acabar** junto a otro Explorador, ya que **nunca** puede haber varios Exploradores en la misma casilla (SALVO en Saint Louis, que es la casilla de partida, y en la primera casilla de Río). En ese caso, tu Explorador se mueve hasta la primera casilla libre en el sentido del movimiento (hacia delante, o hacia atrás en la fase de Acampada). No obstante, un Explorador puede atravesar una casilla ocupada cuando se mueve.

Recuerda que si tu Explorador avanza varias veces con una misma Acción (gracias a una carta activada 2 o 3 veces), sólo la presencia de otro Explorador en la **última** casilla de su movimiento puede hacerle avanzar una casilla suplementaria.

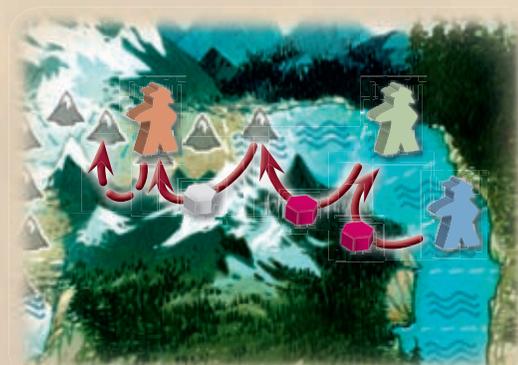
Como no puede haber dos Exploradores en la misma casilla, es posible terminar tu movimiento en una casilla de Montaña habiendo jugado una carta que te permita avanzar por el Río (y viceversa).



Andrés (amarillo) activa su Comandante con un Personaje de Fuerza 2. Paga 2 Caballos para avanzar $2+2 = 4$ casillas de Montaña. Como solo quedan 3 casillas delante de él accesibles para los Caballos (2 de Montaña y 1 mixta), avanza su Explorador tan solo 3 casillas. Hay por tanto una casilla que se pierde.



María (Azul) activa su Comandante con una Personaje de Fuerza 1 y 2 Indios. Esto le da a su Comandante una Fuerza de 3 y le permite realizar 3 veces la Acción. Paga 2 Comidas y 1 Caballo y avanza su Explorador 4 ($2+2$) casillas de Río y 2 casillas de Montaña. El Explorador de Álvaro (Naranja) ocupa la casilla de llegada, así que María avanza su Explorador una casilla suplementaria de Montaña.



DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES DEL POBLADO

En el Poblado hay ocho áreas, correspondientes a ocho Acciones disponibles para todos los jugadores:

- cinco áreas con un solo espacio (un círculo) para las Acciones de Caza, Artesanía, Regalo, Despedida y Chamanismo
- un área con dos espacios (dos círculos) para la Acción de Mejora de la Expedición
- dos áreas ilimitadas para las Acciones de Fabricación de Piraguas y Trueque de Caballos

Las Acciones del Poblado son, en conjunto, menos ventajosas que las de los Personajes Encontrados, pero evitan tener que usar un Personaje de tu mano y te permiten obtener recursos que de otra forma te resultarían inaccesibles.

Te permiten también reducir el número de Indios de tu Expedición.

Caza



Toma 1 Comida **Y** 1 Piel de la Reserva y ponlas en tus Barcos.

Artesanía



Toma 1 Equipamiento **Y** 1 Madera de la Reserva y ponlas en tus Barcos.

Regalo



Toma 2 Pieles **O** 2 Maderas de la Reserva y ponlas en tus Barcos.

Despedida



Descarta definitivamente entre 0 y 3 cartas de Personaje de tu mano (ponlas boca arriba en el mazo de descartes). Luego descarta las 5 cartas de Personaje del Diario de Encuentros en el mazo de descartes. Rellena nuevamente el Diario robando 5 nuevas cartas y colocándolas de abajo a arriba en el mismo orden en que las has robado.

María coloca un Indio en el área de Despedida. Descarta entonces 2 cartas de su mano. Luego vacía el Diario de Encuentros y roba 5 nuevas cartas, que coloca en el Diario.

Esta Acción puede ser útil para:

- reducir tu mano y deshacerte de cartas que se han vuelto inútiles.
- hacer que aparezcan nuevos Personajes en el Diario de Encuentros para reclutar alguno.

Trueque de Caballos



Paga 3 recursos **diferentes** a la Reserva y toma un Caballo de la Reserva.

Álvaro coloca un Indio en este espacio. Paga una Madera, una Comida y un Equipamiento de sus Barcos y recibe un Caballo, que coloca en uno de sus Barcos.

Fabricación de Piraguas



Paga 2 Maderas a la Reserva y toma una Piragua de la Reserva.

Álvaro coloca 2 Indios en este espacio. Paga 4 Maderas de sus Barcos y recibe 2 Piraguas, que coloca en sus Barcos.

Mejora de la Expedición

Paga 3 Maderas de tus Barcos y toma:



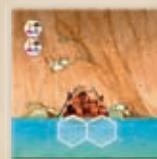
un Barco (que pueda contener recursos) junto con 2 recursos primarios de tu elección de la Reserva,



o bien un Barco (que pueda transportar Indios) junto con un Indio de la Reserva. Si no quedan Indios en la Reserva, toma tan solo el Barco.

Añade a la Expedición este Barco, junto con el Indio o los recursos, colocándolo a uno de los lados de la Expedición, por la cara que quieras.

Una vez colocadas a uno de los lados de tu tablero individual, estas losetas nunca podrán ser devueltas.



Este Barco puede contener hasta 2 recursos y no consume Tiempo al Acampar.



Este Barco puede contener 1 único Indio y no consume Tiempo al Acampar.



Este Barco puede contener hasta 5 recursos. Consume un Tiempo si contiene al menos un recurso al Acampar.



Este Barco puede contener hasta 3 Indios. Consume un Tiempo si contiene al menos un recurso al Acampar.

Andrés coloca un Indio en uno de los dos círculos de Mejora de la Expedición. Paga 3 Maderas a la Reserva. Luego toma una loseta de Barco y la coloca junto a su Expedición por la cara de "3 Indios". Toma un Indio de la Reserva y lo coloca encima. De esta forma, ha sustituido al Indio utilizado para esta Acción por otro Indio y ha reducido el coste de transporte de Indios de su Expedición.

Esta Acción será tanto más interesante cuanto antes la hagas. Según tu estrategia (recursos o Indios), te convendrá elegir uno u otro tipo de Barco.

De paso, esta Acción del Poblado te suministra 2 recursos o 1 Indio.

Chamanismo



Paga una Comida a la Reserva para realizar la Acción de un Personaje ya activado (de tu área de juego o de la de otro jugador). Realiza esta Acción una **única** vez, independientemente de la Fuerza que haya tenido asociada anteriormente.

Si copias una Acción de Recolectar, ten en cuenta tu área de juego y la de tus vecinos (no el área de juego del jugador al que copias y la de sus vecinos).

Las cartas de Personaje de efecto permanente, que contienen el símbolo , no pueden ser copiadas.

Álvaro coloca un Indio en el Chamán. Paga una comida y activa la Acción de Intérprete de María (una única vez). De esta forma, recibe varios Indios, incluido el que había colocado en el Chamán.

En su turno, María aprovecha que el círculo del Chamán está libre de nuevo para colocar un Indio. Paga una Comida y copia la Acción del Comandante de su área de juego. Paga una Piragua y avanza su Explorador 4 casillas de Río.

Esta Acción te permite realizar la Acción del Personaje de un adversario o repetir una Acción que ya hayas realizado.

HISTORIA DE LA EXPEDICIÓN

Cuando Thomas Jefferson se convierte en el tercer presidente de los Estados Unidos en 1800, la nación ocupa un cuadrado de unos 1600 km de lado, desde el océano Atlántico, al Este, al río Mississippi, al Oeste; de los Grandes Lagos, al Norte, al Golfo de México, al Sur. Las carreteras y los caminos que atraviesan el territorio están en mal estado. Los ríos son, por tanto, las rutas comerciales preferidas.



En 1803, de un plumazo, Thomas Jefferson dobla la superficie de los Estados Unidos con la adquisición, por 15 millones de dólares, de Luisiana a Francia, que la había comprado apenas tres años antes a España. Los Estados Unidos acceden así al puerto privilegiado de Nueva Orleans y al Salvaje Oeste, más allá del Mississippi. Este inmenso espacio tan solo es conocido, además de por los indios, por los tramperos, gente ruda y valiente que vende pieles de castor a la Compañía del Noroeste o a su rival, la Compañía de la Bahía de Hudson. Muchos de ellos están casados con indias.

Jefferson confía la exploración de esta "Terra Incognita" a su secretario particular desde 1801, Meriwether Lewis, de 29 años de edad. Su objetivo es encontrar una vía fluvial de comunicación entre el Este y el Oeste del territorio. La genialidad de Lewis es elegir como compañero a William Clark, cuatro años mayor que él, para compartir la responsabilidad de esta fantástica aventura. Así como Lewis es un intelectual delgado y un soñador introvertido, Clark es un hombre fuerte del pueblo, poco instruido, pragmático, afectuoso, de trato fácil y buen juicio.



En diciembre de 1803, Lewis y un pequeño contingente se unen a Clark en Camp Dubois, cerca de Saint Louis, a bordo de un barco de quilla construido especialmente para la ocasión. Los dos capitanes acampan durante el invierno en la desembocadura del río Wood y reclutan a jóvenes de la región y a soldados que se presentan voluntarios. En primavera, la expedición cuenta con una treintena de hombres. El Cuerpo Expedicionario ha nacido.

El 14 de mayo de 1804, la pequeña flota, compuesta por un barco de quilla y por dos piraguas, inicia la larga subida del Missouri. La expedición transporta una gran cantidad de objetos, principalmente regalos para los indios: 2800 anzuelos, unos 150 espejos de bolsillo, 22 rollos de tela, 130 rollos de tabaco, centenares de collares de perlas, botones de cobre, cuchillos, hachas, tijeras, 400 broches y brazaletes, 4600 agujas, medallas con la figue de Jefferson, pólvora y armas.

En ese largo y caluroso verano de 1804, remontan el río y se enfrentan a nubes de mosquitos, a corrientes adversas y a peligrosos troncos flotantes. En ocasiones, deben caminar por la orilla, tirando del barco con cuerdas. Cazán para alimentarse. Los mejores días consiguen avanzar unos veinte kilómetros. El grupo entra en contacto con los indios: los Missouris, los Sioux, los Omahas y los Lakotas. Lewis y Clark les ofrecen regalos, conocen a sus jefes y los animan a hacer las paces entre ellos y con su nuevo "Padre", el presidente Jefferson.



El 20 de agosto de 1804, el sargento Charles Floyd muere, según parece, de apendicitis. Se bautiza un río con su nombre. Será el único muerto durante los dos años y medio que durará la expedición.

En octubre de 1804, llegan a los poblados indios de Mandan y Hidatsa, en Dakota del Norte. Han recorrido 2500 km en 164 días. En cuatro semanas, construyen Fort Mandan y pasan allí los cinco meses de invierno, cazando y obteniendo información sobre su futura ruta entre los indios y los tramperos canadienses que viven en los alrededores.

Reclutan a Toussaint Charbonneau y a Sacagawea ("la Mujer Pájaro"), su esposa Shoshone embarazada. Es una adolescente raptada a la edad de 12 años y que él ha ganado a los dados. Es la única mujer de la expedición. A pesar de los problemas de su embarazo, Clark tiene la lucidez de ver en Sacagawea a la persona que les permitirá atravesar las Montañas Rocosas gracias a los caballos de los Shoshone.

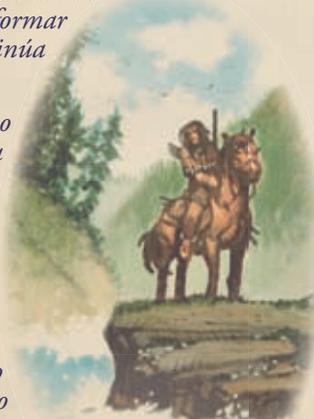
El 7 de abril de 1805, un pequeño grupo de hombres es enviado de vuelta a Saint Louis, en el barco de quilla, para informar a Jefferson. El resto de la expedición (32 personas) continúa remontando el Missouri.

El paso de Great Falls (Montana), a partir del 20 de junio de 1805 (25 km recorridos en 13 días), es la gran epopeya americana. Para atravesar las cataratas del Missouri por vía terrestre, montan las canoas en ruedas formadas con troncos. Tirando de ellas por el camino de piedra, atraviesan la montaña y transportan todo su equipaje por una región llena de serpientes, osos e higos chumbos.

En julio, llegan a territorio Shoshone. El 17 de agosto de 1805, Sacagawea, que lleva varios días reconociendo paisajes de su infancia, reencuentra a su tribu, cuyo jefe no es otro que su propio hermano. Este suministra al Cuerpo Expedicionario caballos y una mula sin los cuales la expedición no habría podido continuar. Un indio, Toby, les hace de guía en las Rocosas.

En septiembre de 1805, Lolo Trail, en la cima del Bitterroot, se convierte en un infierno de 11 días de nieve y barro, prácticamente sin nada que comer y donde algunos caballos tropiezan y caen por los precipicios. Bajando por la ladera oeste de la montaña, llegan a un poblado de la tribu Nariz Agujereada. Los indios les ofrecen salmón y raíces, pero esta dieta inusual les hace enfermar.

Llegados al río Clearwater, dejan los caballos a los Narices Agujereadas, construyen canoas y siguen el curso rápido del río Snake y luego el del Columbia. Más lejos, se ven de nuevo forzados a transportar los barcos por tierra para evitar los rápidos. Llegan rápidamente al estuario. A mediados de noviembre de 1805, llegan al océano Pacífico. Han viajado durante 554 días y han recorrido 6700 kilómetros.



NOTA SOBRE LOS PERSONAJES

Todas las cartas del juego representan personajes históricos que contribuyeron al éxito de la expedición de Lewis y Clark. El efecto de cada carta se relaciona con el papel histórico de los personajes. A continuación se presenta la lista completa de los 84 Personajes y su descripción. Salvo que se indique lo contrario, el efecto de cada carta se puede realizar tantas veces como el valor de Fuerza asociado.

GLOSARIO

PAGAR UN RECURSO: tomar un recurso de un Barco de tu Expedición y ponerlo en la Reserva.

TOMAR UN RECURSO: tomar un recurso de la Reserva y ponerlo en un Barco de tu Expedición.

RECOLECTAR: tomar recursos de la Reserva, como máximo tantos como símbolos de ese recurso hay en tu área de juego y en la de tus 2 vecinos (o el otro jugador en la partida a 2 jugadores) multiplicados por el valor de Fuerza que activa esta Acción, y luego colocar estos recursos en los Barcos de tu Expedición.

ÁREA DE JUEGO: conjunto de cartas de Personaje jugadas por un jugador y situadas frente a él, boca arriba y boca abajo.

PERSONAJE ACTIVADO: carta de Personaje jugada boca arriba en el área de juego cuya Acción es o ha sido activada.

PERSONAJES INICIALES

Los Comandantes

Avanza tu Explorador pagando Comida, Piraguas o Caballos (ver pág. 8).



Meriwether Lewis (Azul)

Capitán del ejército y secretario personal de Thomas Jefferson, es elegido por el presidente para dirigir la Expedición.



William Clark (Naranja)

Teniente de infantería durante las guerras contra los indios, se une al mando de la Expedición, con 33 años, a petición de su amigo Lewis.



Nathaniel Pryor (Verde)

Descrito por los capitanes como “un hombre competente y de carácter”, es uno de los “nueve jóvenes de Kentucky”. Supervisa la construcción de Camp Dubois.



John Ordway (Amarillo)

Sargento del ejército, es el hombre de confianza de los capitanes. Responsable de las provisiones y de la seguridad, tiene el diario más detallado de la Expedición.



Charles Floyd (Violeta)

Intendente de la Expedición, muere en agosto de 1804 de apendicitis. El grupo lo entierra en un promontorio sobre el Missouri. Es la única víctima mortal del viaje.

Los Intérpretes

Toma Indios del tablero y añádelos a tu Expedición (ver pág. 7).



Pierre Cruzatte (Azul)

De padre francés y madre omaha, es trilingüe y comprende la lengua de signos. Conoce perfectamente el río. Entretiene al grupo tocando el violín.



François Labiche (Naranja)

Reclutado tardíamente en Saint Louis como soldado, es un comerciante medio indio y excelente barquero. Habla francés, inglés y varias lenguas indias.



George Gibson (Verde)

Es conocido como uno de los “nueve jóvenes de Kentucky”. Hace labores de caza y es un buen jinete. Toca el violín y tiene conocimientos de la lengua de signos.



Robert Frazer (Amarillo)

Se une más tarde al Cuerpo Expedicionario, tras la deserción de Moses Reed. Lleva un diario de viaje y un mapa de gran valor.



J. Baptiste Lepage (Violeta)

Trampero franco-canadiense, vive con los indios Hidatsa y Mandan cuando la Expedición llega a Fort Mandan en 1804. Reemplaza al desertor J. Newman.

Los Leñadores

Recolectan Madera (ver pág. 7).



Hugh McNeal (Azul)

Joven intrépido, casi lo mata un indio Tillamook durante un encuentro romántico. A la vuelta, lo ataca un oso y sobrevive trepando a un sauce.



John B. Thompson (Naranja)

Sirve como cocinero y dibuja mapas. Acompaña a los cazadores para traer la frágil carne de alce al campamento, una tarea esencial en un clima húmedo.



Patrick Gass (Verde)

Nombrado sargento tras morir C. Floyd. Como carpintero, dirige la edificación de los cuarteles de invierno, fabrica canoas y construye carros para transportarlas.



Thomas P. Howard (Amarillo)

Miembro importante de la Expedición, a pesar de su paso por una corte marcial por escalar la empalizada de Fort Mandan al volver de una visita tardía a los indios Mandan.



Hugh Hall (Violeta)

Su afición al alcohol, junto con otras infracciones militares, le cuesta ser juzgado dos veces en una corte marcial durante el viaje. Sin embargo, no es expulsado del Cuerpo.

Los Cazadores

Recolectan Comida (ver pág. 7).



Seaman (Azul)

Es el perro terranova de Lewis y el único animal que acompaña a la Expedición de principio a fin. Caza para obtener comida y alerta a la Expedición de peligros.



York (Naranja)

Es el criado negro de Clark. Juega un papel clave en las relaciones diplomáticas. Los indios piensan que posee poderes mágicos. Salva a Lewis de un grizzly.



John Colter (Verde)

Es uno de los mejores cazadores del grupo. Lo envían a menudo solo en tareas de reconocimiento en las Montañas Rocosas. Está considerado el primer “Mountain Man”.



Silas Goodrich (Amarillo)

Es transferido de su unidad militar a la Expedición de Lewis y Clark en 1804. Es el principal pescador del grupo, al que provee de pescado, lo cual diversifica su dieta.



William Werner (Violeta)

Probablemente originario de Kentucky, sirve como cocinero. Es castigado por pelearse con John Potts y más tarde es condenado en una corte marcial por motín.

Los Herreros

Recolectan Equipamientos (ver pág. 7).



Alexander H. Willard (Azul)

Hombre robusto, sirve en el Cuerpo Expedicionario como herrero y armero. Repara equipamientos y fabrica herramientas para comerciar con los indios.



Joseph Whitehouse (Naranja)

Trabaja como sastre y redacta un diario de la Expedición. Casi muere ahogado en el río Jefferson.



William Bratton (Verde)

Originario de Kentucky, es un herrero de gran talento. Alto (mide más de 1,80) y robusto, tiene dolor de espalda durante meses hasta que se cura en una “sauna” india.



John Shields (Amarillo)

Originario de Virginia. Con 35 años, es el miembro de más edad de la Expedición. Hombre de múltiples talentos, es herrero, armero y constructor de barcos.



John Potts (Violeta)

Nacido en Alemania, molinero, es un miembro de confianza de la Expedición. Casi se ahoga, casi muere de una hemorragia al cortarse una pierna y es atacado por un grizzly.

Los Tramperos

Recolectan Pieles (ver pág. 7).



Richard Windsor (Azul)

Hábil leñador y cazador. Embestido por un bisonte, resbala y cae por un acantilado. Lewis corre junto al borde y le grita que se agarre con su cuchillo. Esto le salva la vida.



Joseph & Ruben Field (Naranja)

Estos dos hermanos forman parte de los “nueve jóvenes de Kentucky”. Hombres de suerte y con una salud de hierro, son de los mejores cazadores del grupo.



Peter Weiser (Verde)

Cocinero y cazador. Es uno de los mejores tiradores de la Expedición. Cuando el grupo se instala en Fort Clatstop, se dedica a fabricar sal en la costa de Oregón.



George Shannon (Amarillo)

De 18 años, es uno de los “nueve jóvenes de Kentucky”. Es un simpático cantante, cazador y buen jinete. Se pierde a menudo, pero siempre consigue volver al campamento.



John Collins (Violeta)

Nombrado cocinero del Sargento Pryor, es uno de los mejores cazadores de la Expedición. Captura numerosas especies salvajes para elaborar documento científicos.

PERSONAJES ENCONTRADOS



1 Hay

Jefe Harikara, amigable e independiente, se niega a dejar de comerciar con los Sioux.

Toma tantos recursos primarios **diferentes** como Personajes activados haya en tu área de juego, incluido Hay (por tanto, hasta un máximo de 4 recursos). Cuenta tan solo las cartas de Personajes activados (no las cartas boca abajo debajo de esos Personajes).

El efecto de esta acción solo puede aplicarse una vez. Por tanto, es inútil activar esta carta con una Fuerza superior a 1 (pero no está prohibido).



2 Little Raven

Jefe Mandan de Matootonha encontrado durante la estancia en Fort Mandan.

Elige uno de los recursos primarios. Toma tantos hexágonos de este recurso como Personajes activados haya en tu área de juego (incluido Little Raven). Cuenta tan solo las cartas de Personajes activados (no las cartas boca abajo debajo de esos Personajes).

El efecto de esta acción solo puede aplicarse una vez. Por tanto, es inútil activar esta carta con una Fuerza superior a 1 (pero no está prohibido).



3 Buffalo Medicine

Uno de los tres jefes de la tribu de los Teton Lakota, en lucha por el poder. Encuentra a la Expedición a orillas del río Bad en septiembre de 1804.

Paga 1 Comida y toma 1 Piragua.



4 Ebenezer Tuttle

Soldado raso, participa en la Expedición hasta la estancia en Fort Mandan. Es enviado de vuelta a Saint Louis junto al grupo de comerciantes de pieles de Pierre Chouteau.

Paga 1 Madera y toma 1 Piragua.



5 René Jessaume

Comerciante de pieles, vive con su mujer e hijos con los Mandans desde hace 15 años. Ayuda a los capitanes suministrándoles información sobre la tribu y sus jefes.

Paga 3 Pieles y toma 1 Caballo.



6 Big Horse

Jefe Missouri, más interesado en el whisky que en el comercio. Negocia la paz a cambio de alcohol. Encuentra a Lewis y Clark al volver de cazar un bisonte en agosto de 1804.

Coloca 2 Indios de tus Barcos en la zona Pow-wow y toma 1 Caballo.



7 Moses B. Reed

Soldado raso. Es expulsado tras desertar y robar armas.

Paga 2 Maderas y avanza tu Explorador 2 casillas de Río.



8 John Robertson

Clark lo amonesta por no tener ninguna autoridad sobre sus hombres y por no haber impedido una riña en Camp Dubois. Es el primer hombre en abandonar la Expedición.

Paga 2 Equipamientos y avanza tu Explorador 3 casillas de Río.



9 Joseph Barter

También conocido como La Liberté. Es un soldado raso del ejército americano que es reclutado como remero. Deserta poco después.

Paga 1 Piragua y avanza tu Explorador 5 casillas de Río.



10 J. Baptiste Deschamps

Voluntario franco-canadiense, está al mando de los remeros franceses de la piragua roja. Forma parte de los que vuelven a St. Louis a bordo del barco de quilla en 1805.

Paga 1 Piragua y 1 Comida y avanza tu Explorador 6 casillas de Río.



11 John Newman

Reclutado en Fort Massac. Es un miembro prometedor de la Expedición, pero acaba siendo expulsado por subversivo.

Paga 1 Comida y avanza tu Explorador una casilla de Río o de Montaña.



12 Charles Mackenzie

Trampero de la Compañía del Noroeste. Visita la Expedición durante la estancia en Fort Mandan.

Paga 1 Caballo y 1 Piel y avanza tu Explorador 3 casillas de Montaña.



13 John Dame

Rubio de ojos azules de 19 años. Se une a la Expedición al inicio del viaje y vuelve a Saint Louis en la primavera de 1805. Es el único que mata un pelicano.

Paga 2 Maderas y avanza tu Explorador una casilla de Montaña.



14 Cuscalar

Joven jefe de la tribu Clatstop, desea comerciar con la Expedición durante la estancia en Fort Clatstop. Ofrece regalos y mujeres a los exploradores.

Paga 1 Caballo y añade a tu mano la carta de Personaje que quieras de entre las 5 cartas del Diario de Encuentros. Luego completa el Diario con la primera carta del mazo.



15 Toussaint Charbonneau

Trampero franco-canadiense violento y cobarde. Es el marido de Sacagawea y hace de intérprete. Lewis lo describe como un hombre sin ningún talento especial.

Paga 1 recurso de tu elección y realiza la Acción de un lugar del Poblado ocupado por al menos un Indio. Si activas este Personaje varias veces, puedes realizar las Acciones de distintos lugares o bien varias veces la misma Acción. Pero no puedes utilizar los recursos obtenidos en la primera (o segunda) Acción para realizar las siguientes.



16 F. Antoine Larocque

Trampero franco-canadiense empleado en la Compañía del Noroeste. Quiere unirse a la aventura pero Lewis se niega por temor a sus relaciones con Gran Bretaña.

Este Personaje no tiene efecto en el momento de activarlo. Pero si F-Antoine Larocque está activado en tu área de juego en el momento en que desplazas tu Explorador con ayuda de otro Personaje, puedes, si quieres, no contar las casillas donde hay otros Exploradores. Ejemplo: si hay dos Exploradores rivales en tu camino cuando debes avanzar 4 casillas, puedes avanzar 6 casillas. Tu Explorador “salta” las casillas ocupadas por los Exploradores rivales. **Lógicamente, el efecto de esta acción sólo puede aplicarse una vez.**



17 Joseph Gravelines

Comerciante de pieles francés. Ha vivido con los Arikara durante 13 años. Lo contratan para pilotar el barco de quilla y para acompañar a los jefes Arikara a Washington.

Este Personaje no tiene efecto en el momento de activarlo. Pero si Joseph Gravelines está activo en tu área de juego en el momento en que reclutas a un nuevo Personaje, obtienes un descuento de 2 Pieles sobre el precio de ese Personaje.



18 John Boley

Es uno de los miembros que se une a la Expedición al inicio del viaje hasta Fort Mandan. Vuelve a Saint Louis en 1805 con el primer grupo de vuelta.

Este Personaje no tiene efecto en el momento de activarlo. Si John Boley está activado en tu área de juego en el momento de Acampar, consumes 1 Tiempo menos. Esta carta no tiene efecto si el Tiempo de instalación es cero, ya que este Tiempo nunca puede ser negativo.

**19 John Hay**

Comerciante de pieles, trampero y mensajero de Cahokia, cerca de Saint Louis. Suministra información a la Expedición y hace labores de intérprete.

Por cada Fuerza con que actives esta carta, elige uno de estos dos recursos: Piel o Madera. Recólectalo. (Al activarla 3 veces, por ejemplo, puedes recolectar dos veces Piel y una vez Madera).

**20 Big White**

Jefe Mandan de piel clara, muy sociable. Tras el regreso de la Expedición, va a Washington para reunirse con Thomas Jefferson.

Por cada Fuerza con que actives esta carta, elige uno de estos dos recursos: Equipamiento o Madera. Recólectalo. (Al activarla tres veces, por ejemplo, puedes recolectar dos veces Equipamiento y una vez Madera).

**21 Dickson & Hancock**

Tramperos que encuentran a la Expedición en septiembre de 1806 cuando ésta vuelve a Washington. Le proponen a John Colter que se una a ellos como trampero.

Por cada Fuerza con que actives esta carta, elige uno de estos dos recursos: Comida o Piel. Recólectalo. (Al activarla tres veces, por ejemplo, puedes recolectar dos veces Comida y una vez Piel).

**22 Black Moccasin**

Jefe Hidatsa, raptó a Sacagawea de su tribu Shoshone varios años atrás.

Por cada Fuerza con que actives esta carta, elige uno de estos dos recursos: Equipamiento o Comida. Recólectalo. (Al activarla tres veces, por ejemplo, puedes recolectar dos veces Equipamiento y una vez Comida).

**23 Yellept**

Jefe Walla Walla, recibe cordialmente al Cuerpo Expedicionario. Le regala a Clark un magnífico caballo blanco. A cambio, Clark le regala su espada.

Paga 1 recurso cualquiera y toma los 2 recursos primarios que quieras. Si activas este Personaje varias veces, no podrás utilizar los recursos obtenidos en la primera (o segunda) activación para realizar las siguientes.

**24 Pierre-Antoine Tabeau**

Trampero franco-canadiense y explorador. Suministra a la Expedición información útil sobre las tribus Arikara.

Paga 1 Madera y 1 Comida y toma 2 Piraguas.

**25 Three Eagles**

Jefe Cabeza-Plana. Encuentra a Lewis y Clark en septiembre de 1805 y les ofrece hospitalidad. Hace un trueque de caballos con la Expedición.

Paga 2 Equipamientos y toma 1 Caballo.

**26 Hawk's Feather**

Jefe Arikara. Acepta el consejo de Lewis de intentar alcanzar la paz con los Mandans.

Paga 1 Comida y avanza tu Explorador 3 casillas de Río.

**27 Man Crow**

Jefe Arikara. Aspira a hacerse con el poder frente a Crow at Rest.

Paga 3 Maderas y avanza tu Explorador 4 casillas de Río.

**28 Cutssahnem**

Jefe Wanapum. Le da a Lewis un mapa con las tribus y los ríos de la zona de Columbia, y en el que marca los pueblos y las naciones indias amigas de su pueblo.

Paga 3 recursos **diferentes** y avanza tu Explorador 5 casillas de Río.

**29 Black Buffalo**

Jefe Teton Lakota. Conciliador, aunque orgulloso y violento. Les pide bienes y tabaco a Lewis y Clark.

Paga 1 Comida y avanza tu Explorador tantas casillas de Río como símbolos de Comida haya visibles en tu área de juego y la de tus vecinos (o el otro jugador si jugáis 2). En el modo solitario, cuenta los símbolos de Comida de tu área de juego y de los lugares ocupados del Poblado.

**30 Half Man**

Jefe Nakota, alerta a la Expedición contra las poderosas tribus vecinas.

Paga 1 recurso cualquiera y avanza tu Explorador tantas casillas de Río como Exploradores haya en tu Campamento y por delante de él (incluido tu Explorador). En el modo solitario, Alexander Mackenzie está considerado como un Explorador.

**31 Richard Warfington**

Cabo eficaz. Es nombrado jefe del equipo de la piragua blanca en la subida del Missouri y conduce al grupo de vuelta a Saint Louis desde Fort Mandan.

Paga 2 recursos cualesquiera y avanza tu Explorador tantas casillas de Río como Indios haya en los Barcos de tu Expedición. No cuentes los Indios que haya sobre las cartas de Personaje de tu área de juego.

**32 James Mackay**

Comerciante de pieles escocés. Es, "de todos los tramperos encontrados, el que más ha viajado". Es el autor del mapa de Missouri utilizado por Lewis.

Paga 1 Caballo y avanza tu Explorador 3 casillas de Río o bien de Montaña. No puedes avanzar a la vez por Río y por Montaña.

**33 Weuche**

Primer jefe de los Nakota. Les explica a los capitanes la necesidad de su pueblo de un socio comercial fiable. Pide armas antes de cooperar plenamente.

Paga 2 Equipamientos y avanza tu Explorador tantas casillas de Montaña como símbolos de Equipamiento haya visibles en tu área de juego y la de tus vecinos (o el otro jugador si jugáis 2). En el modo solitario, cuenta los símbolos de Equipamiento de tu área de juego y de los lugares ocupados del Poblado.

**34 Pierre Dorion**

Trampero francés casado con una mujer de la tribu Nakota. Encuentra a la Expedición en el Missouri y se une como intérprete. Acompaña a los jefes indios a Saint Louis.

Paga 3 Pieles y avanza tu Explorador 2 casillas de Montaña.

**35 The Partisan**

Jefe Teton Lakota de humor cambiante. Está en lucha por el poder con Black Buffalo. Su encuentro con Lewis y Clark en septiembre de 1804 en el Missouri es tenso.

Paga 1 Comida y activa con una Fuerza 1 un Personaje activado de tu área de juego o de otro jugador. Ejemplo: al asociarle una Fuerza 2 a The Partisan, puedes copiar las Acciones de 2 Personajes activados o 2 veces la Acción de un Personaje activado. No puedes utilizar los recursos recibidos en la primera (o segunda) activación para realizar las siguientes.

**36 Nicholas Jarrot**

Comerciante francés. Hace de intérprete en el encuentro de Lewis con el gobernador español. Les ofrece su tierra para construir Camp Dubois y les vende suministros.

Este Personaje no tiene efecto en el momento de activarlo. Pero si Nicholas Jarrot está activado en tu área de juego cuando avanzas tu Explorador al menos una casilla de Río con ayuda de otro Personaje, añade 2 casillas de Río a un solo desplazamiento sobre el Río, sea cual sea la Fuerza asociada a ese otro Personaje.

**37****Régis Loisel**

Trampero franco-canadiense y explorador encontrado en La Charrette, en el Missouri.

Por cada Fuerza que activa esta carta, elige uno de estos tres recursos: Equipamiento, Comida o Madera. Recólectalo. (Al activarla tres veces, por ejemplo, puedes recolectar una vez Equipamiento, una vez Comida y una vez Madera).

**38****Hugh Heney**

Trampero canadiense, "hombre inteligente y sensible". Tiene buenas relaciones con los Sioux. Le suministra a la Expedición un antídoto contra las mordeduras de serpiente.

Por cada Fuerza que activa esta carta, elige uno de estos tres recursos: Piel, Comida o Madera. Recólectalo. (Al activarla tres veces, por ejemplo, puedes recolectar una vez Piel, una vez Comida y una vez Madera).

**39****Black Cat**

Gran jefe Mandan. Posee "integridad, firmeza e inteligencia". Suministra maíz a la Expedición durante la estancia en Fort Mandan.

Toma los 2 recursos primarios que quieras. Pueden ser iguales o diferentes.

**40****Twisted Hair**

El jefe de más edad de los Nariz-Agujereada. "Hombre amigable y sincero". Ayuda a Luis y Clark a fabricar piraguas.

Paga 1 Piragua y toma 2. Si activas este Personaje varias veces, no puedes utilizar las Piraguas recibidas en la primera (o segunda) activación para realizar las siguientes.

**41****Cameahwait**

Jefe Shoshone y hermano de Sacagawea. Es muy hospitalario con Lewis y Clark. Les suministra caballos para agradecerles el reencuentro con su hermana perdida.

Paga 1 Piragua y toma 1 Caballo, o bien paga 1 Caballo y toma 1 Piragua.

**42****Broken Arm**

Jefe Nariz-Agujereada. Honesto y generoso. Le da caballos a la Expedición y quiere hacer la paz con los Shoshone.

Paga 1 Equipamiento y toma 1 Caballo.

**43****Comcomly**

Jefe Chinook. Es uno de los líderes más poderosos de la desembocadura del Columbia. Descrito como un "viejo tuerto malicioso". Es amigable con los exploradores blancos.

Paga 1 Equipamiento, 1 Comida, 1 Piel y 1 Madera y avanza tu Explorador 7 casillas de Río.

**44****Little Thief**

Primer jefe Otoe. Es un negociante perspicaz y hábil diplomático. En marzo de 1805, se reúne con el presidente Jefferson, que le promete un intercambio de bienes si acepta la paz.

Coloca 1 Indio de uno de tus Barcos en la zona Pow-wow y avanza tu Explorador tantas casillas de Río como **pares** de recursos cualesquiera haya en tus Barcos. No es necesario que los recursos sean iguales. No pagues esos recursos.

**45****Watkuweis**

Esta mujer Nariz-Agujereada ha vivido mucho tiempo con tramperos blancos. Cuando su tribu decide matar a los Exploradores, les impide hacer daño a la Expedición.

Paga 1 recurso cualquiera y avanza tu Explorador tantas casillas de Río como Personajes activados haya en tu área de juego (incluida Watkuweis).

**46****Daniel Boone**

Pionero legendario. Es el primer colono de Kentucky. Crea la Wilderness Road a través de los Apalaches. Según parece, entra en contacto con la Expedición.

Paga 2 recursos cualesquiera y avanza tu Explorador tantas casillas de Río como fichas de Indios haya en el Poblado (en el tablero).

**47****Old Toby**

Guía Shoshone enviado por Cameahwait para ayudar al Cuerpo Expedicionario a atravesar las Rocosas. Ayuda a Clark en la exploración de Salmon River.

Paga 1 Piragua y 1 Caballo y avanza tu Explorador 6 casillas de Río o bien de Montaña. No puedes mezclar casillas de Río y de Montaña.

**48****Coboway**

Es el único jefe Clatstop que encuentra a la Expedición. Intercambia bienes con el Cuerpo Expedicionario, principalmente pieles de nutria marina por anzuelos y tabaco.

Paga 1 Equipamiento, 1 Comida, 1 Piel y 1 Madera y avanza tu Explorador 3 casillas de Montaña.

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

Gran jefe Arikara. Desea comerciar con pieles de bisonte. Les asegura a Lewis y Clark que podrán viajar en paz y que la paz con los Mandans es necesaria.

Paga 2 Equipamientos y 2 Piel y avanza tu Explorador 3 casillas de Montaña.

**50****George Drouillard**

De origen medio indio, habla 3 lenguas amerindias y la lengua de signos. Gracias a sus habilidades, Lewis y Clark le confían a menudo misiones especiales.

Paga 1 Indio de tus Barcos y 1 recurso cualquiera. Luego avanza tu Explorador 2 casillas de Montaña. Sitúa el Indio que has pagado en la zona Pow-wow.

**51****Tetoharsky**

Joven Nariz-Agujereada. Ayuda a la Expedición a atravesar el río Snake. Sirve de avanzadilla y de intérprete en los poblados del valle del Columbia, facilitando la relación con los Yakama.

Coloca 1 Indio de tus Barcos en la zona Pow-wow. Avanza tu Explorador una casilla de Montaña por cada **3 recursos cualesquiera** que haya en tus Barcos. No es necesario que los recursos sean iguales. No pagues esos recursos.

**52****One Eye**

El Tuerto es el jefe Hidatsa más poderoso. Es descrito por los exploradores como brutal, libidinoso y asesino.

Paga 2 recursos cualesquiera y avanza tu Explorador tantas casillas de Montaña como Exploradores haya en tu Campamento y por delante de él (incluido tu Explorador). En el modo solitario, Alexander Mackenzie está considerado como un Explorador.

**53****Sacagawea**

India Shoshone. Se une a la Expedición con su marido Toussaint Charbonneau y da a luz durante el viaje. Es la guía e intérprete del grupo.

Realiza una Acción del Poblado indio, esté o no ocupado el lugar. Si activas este Personaje varias veces, no puedes utilizar los recursos obtenidos en la primera (o segunda) activación para realizar las siguientes. (Por ejemplo, al activarla dos veces, no puedes recolectar 2 Maderas gracias a la Artesanía y luego Fabricar una Piragua con esas 2 Maderas).

**54****Cut Nose**

Jefe Nariz-Agujereada. Suministra 3 guías a la Expedición para atravesar las montañas.

Este Personaje no tiene efecto en el momento de activarlo. Pero si Cut Nose está activado en tu área de juego cuando avanzas tu Explorador al menos una casilla de Montaña con ayuda de otro Personaje, añade 1 casilla de Montaña a un solo desplazamiento de Montaña, sea cual sea la Fuerza asociada a ese otro Personaje.

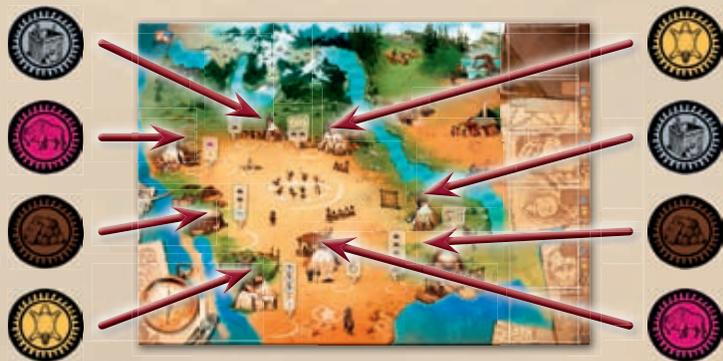
VERSIÓN EN SOLITARIO

Disposición inicial

Realiza la disposición inicial habitual.

Según la dificultad elegida, coloca uno de los cuatro Exploradores restantes –al que llamaremos Alexander Mackenzie– en el recorrido entre la casilla 0 (nivel fácil) y la 7 (nivel experto) por encima de Saint Louis.

Coloca los 8 marcadores de recursos en las zonas del Poblado, haciendo coincidir los personajes que aparecen en el reverso con los dibujos del tablero.



En la versión en solitario, las reglas son las mismas que las de la versión multijugador. Tan solo hay dos diferencias:

1 - Recolectar recursos

En esta versión, en la Acción de Recolectar recursos, cada lugar **en el que haya un Indio** produce el recurso correspondiente al marcador de recursos colocado en ese lugar. Al recolectar un recurso, tienes que contar el número de símbolos de ese recurso que aparecen en tu área de juego y en los lugares del Poblado **ocupados** por un Indio.

Jesús activa el Cazador con una Fuerza de 3. Las áreas de Caza y Chamanismo, que producen Comida, están ocupadas. Cada una de ellas produce una Comida, a lo que hay que añadir una Comida aportada por las cartas del área de juego. Jesús puede, por tanto, tomar hasta 3x3 = 9 Comidas gracias a esta Acción.

2 - Tu adversario: Alexander Mackenzie

Después de cada Acción (independientemente de la Fuerza que la active), avanza la ficha de Alexander Mackenzie una casilla. Esta ficha se considera como un Explorador.

Ganas la partida si consigues Acampar en Fort Clatstop o más allá antes de la llegada de Alexander Mackenzie a Fort Clatstop.

Alexander Mackenzie era un explorador canadiense de origen escocés. En 1789, descubrió el río Mackenzie y lo bajó en canoa con la esperanza de encontrar un pasaje al océano Pacífico. Pero acabó descubriendo el océano Ártico. Volvió a partir en 1792 y atravesó las Montañas Rocosas. Siguiendo el curso del río Bella Coola, alcanzó la costa del Pacífico el 22 de julio de 1793. Fue el primer europeo en atravesar el continente norteamericano.

Visita nuestra web www.ludonaute.fr. Encontrarás vídeos, una FAQ ...

AGRADECIMIENTOS

Quiero darle las gracias a mi mujer, Karine, por su apoyo a lo largo de esta larga aventura que ha supuesto la edición de un primer juego como Lewis & Clark.

Muchísimas gracias a Cédric y a Anne-Cécile Lefebvre por su confianza y amabilidad. El desarrollo de "Village 1900" fue ante todo un trabajo de equipo y no podría haber soñado con mejores compañeros de equipo.

Me quito el sombrero ante Vincent Dutrait, cuya pasión por esta expedición nos ha transportado a ella.

RESUMEN DE REGLAS

TURNO DE JUEGO

REALIZA UNA ACCIÓN OBLIGATORIA

Juega una carta de tu mano con una carta de Personaje boca abajo y/o Indios;



O, realiza una Acción del Poblado Indio, colocando:

- 1 Indio en un círculo vacío
- hasta 3 Indios en un semicírculo, ocupado o no.



Además, dispones de dos fases opcionales. Puedes realizar cada una de ellas una vez por turno, antes o después de la Acción Obligatoria:

- Reclutar un Personaje
- Establecer un Campamento

RECLUTAR UN PERSONAJE



Coge un personaje del Diario y súbelo a tu mano, pagando el coste correspondiente en Piel y Equipamiento (puedes reducir el coste de Equipamiento descartándote de una carta de tu mano).

PREPARACIÓN DEL CAMPAMENTO



1. Coloca de nuevo todos tus Indios en los Barcos.
2. Calcula el Tiempo de instalación de tu Campamento (igual a la suma de iconos de Tiempo de las cartas que aún tienes en la mano y de los Barcos cargados).
3. Haz retroceder a tu Explorador tantas casillas como el Tiempo de instalación que hayas utilizado al Acampar.
4. Monta tu Campamento donde está tu Explorador.
5. Sube de nuevo a tu mano todas las cartas.

El movimiento de tu Explorador no puede acabar nunca en la misma casilla que el Explorador de un rival.

PERSONAJES INICIALES



Coge de la reserva tantos recursos como símbolos del mismo haya visibles en tu área de juego y en la de los dos jugadores adyacentes a ti.



Reúne todos los Indios que haya en el tablero y añádelos a tu Expedición. Descarta la última carta del Diario de Encuentros.



Haz avanzar a tu Explorador en el recorrido, a través de casillas de Río o Montaña, pagando recursos.

ACCIONES DEL POBLADO



Obtienes 1 Comida **Y** 1 Piel.



Obtienes 1 Equipamiento **Y** 1 Madera.



Obtienes 2 Piel **O** 2 Maderas.



Paga 3 Maderas y añade un Barco a tu expedición.



Descarta las cartas de tu mano y renueva las cartas de Personajes del Diario de Encuentros.



Copia una vez la Acción de un Personaje que ya haya sido jugado por ti o por otro jugador.



Paga 2 Maderas a la Reserva y toma una Piragua.



Paga 3 recursos **diferentes** a la Reserva y toma un Caballo.



Lewis & Clark

The Expedition

MATERIAL

- 1 tablero de juego
- 5 tableros individuales
- 12 losetas de Barco
- 29 fichas
- 5 fichas de Explorador
- 18 fichas de Indio
- 100 hexágonos de recursos
- 84 cartas de Personajes
- Reglas

¡Gana la carrera por alcanzar el Oeste y forma parte de la Historia!

En cada turno, tendrás que elegir con qué lado de tus cartas jugar.

En cada etapa de tu viaje, tendrás que gestionar los recursos de tus Exploradores con cuidado.

En cada partida crearás nuevos equipos de Personajes.



30' / 1

1-5

14+



CÉDRICK CHABOUSSIT



VINCENT DUTRAIT



LUDONAUTE



CELSE SERRANO LUCAS



Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France

contact@ludonaute.fr



Ludonaute™

www.ludonaute.fr

MADE IN CHINA



3 770002 176238

LULCK02SP



Atención: No recomendado para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas o inhaladas. Conserve esta información