

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 lo que ahora se considera el Oeste de Estados Unidos.

EL JUEGO

Retrocedamos hasta 1803 e imaginemos que el presidente Jefferson no envió una, sino varias expediciones para explorar el salvaje Oeste. Cada jugador dirigirá uno de esos grupos. El objetivo de cada uno será atravesar Norteamérica y alcanzar cuanto antes el océano Pacífico. La historia solo recordará al primero que llegue. Lewis & Clark es un juego de carreras que combina la gestión de recursos y cartas. Tendrás que gestionar tus recursos, tu Expedición y, sobre todo, colaborar con los indios y los tramperos que encontrarás por el camino. ¡Una buena gestión hará que avances más rápidamente a través de las tierras del Oeste!

INDICE

l'reparación	Las cartas de Personaje - Los tableros de Expedición	2-3
Objetivo del juego		4
Desarrollo del turno)	4
Acción		4-5
	Nota importante sobre las acciones	5
Reclutar	Añadir un nuevo Personaje al Diario de Encuentros	5
Acampar	El Campamento	6
Fin de la partida		6
Descripción de las aco	ciones de los Personajes Iniciales	7-8
	La Ruta	8
	Movimiento de los Exploradores	8
Descripción de las ac	ciones del Poblado	9
	Historia de la expedición	10
Nota sobre los Person	NAJES	10
Personajes Iniciales .		11
Personajes Errantes		12-14
Modo solitario		15
Resumen de las reglas	S	15

CONSETO PARA LAS PRIMERAS PARTIDAS

Las partidas de 5 jugadores están diseñadas para jugadores con experiencia. En consecuencia, te recomendamos encarecidamente que en tus primeras partidas no participen más de 4 jugadores. No aconsejamos, por tanto, incluir a jugadores principiantes en las partidas de 5 jugadores.

VARIANTES

Después de unas cuantas partidas, podrás aportar variedad a las siguientes si usas las fichas de modificación de Ruta.

Si quieres jugar solo, encontrarás un modo solitario en la página 15.

COMPONENTES

1 tablero central



5 tableros de Expedición



10 losetas de Barco (a doble cara)



84 cartas de Personaje. Divididas en:

- 30 Personajes Iniciales con un símbolo abajo a la derecha de 1 de los 5 colores de jugador (6 Personajes de cada color)
- 54 Personajes Errantes numerados





5 figuras de Explorador, cada una en un color distinto



24 fichas de Tiempo



100 hexágonos de recurso



8 multiplicadores de recurso



18 figuras de Indio



10 fichas de modificación de Ruta







8 fichas de recurso (para el modo solitario)











PREPARACIÓN

Despliega el tablero central y ponlo en medio de la mesa.

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

Coloca los hexágonos de recurso en los lugares indicados en el tablero central.

Recursos primarios

20 de Madera

A 2 20 de Piel 15 de Comida

15 Herramientas



A lo largo del viaje, necesitarás distintos recursos. Algunos se obtienen directamente al realizar una acción (sin coste). Estos son los recursos primarios.

Recursos transformados

15 Piraguas



Otros recursos requieren una «transformación»: tendrás que entregar recursos o Indios para obtenerlos.

Cada grupo de recursos es un suministro de recursos.

8 multiplicadores de recurso

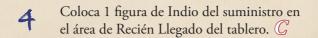
Colócalos junto al tablero central. Si un suministro de recursos se agota, puedes coger 1 multiplicador de recurso y colocar 1 hexágono del recurso agotado sobre él. De esta manera, dicho hexágono valdría 3 recursos.

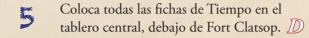
No hay límite máximo a los recursos que puede haber en juego. Si los hexágonos de un recurso fueran a agotarse, usad los multiplicadores para compensar la falta de hexágonos.

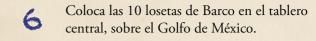
> Coge tantos Indios como indique la tabla de abajo, según el número de jugadores que haya en la partida. Colócalos a un lado del tablero formando un suministro y devuelve los Indios restantes a la caja.

Número de jugadores	Número de Indios en la partida
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

Los Indios te permitirán realizar acciones en el Poblado o con los Personajes. También pueden aumentar la potencia de las acciones de tus Personajes. Podrás obtener Indios gracias a la acción del Personaje Inicial Intérprete. Es importante gestionarlos bien, ya que también te pueden retrasar.











Anverso

Reverso

Al añadir uno de estos Barcos a tu Expedición, aumentarás tu capacidad de almacenar recursos o de transportar Indios.



7 Cada jugador elige 1 color y recibe las 6 cartas de Personaje Inicial del color correspondiente.

Si hay menos de 5 jugadores en la partida, devuelve a la caja los Personajes Iniciales que no se usen.



Estas 6 cartas, que forman tu mano inicial, representan a miembros históricos de la Expedición. Al inicio de la partida, cada jugador tiene en su mano las mismas acciones que el resto de jugadores. Solo cambian los nombres de los Personajes.



LAS CARTAS DE PERSONAJE

Los Personajes sirven para realizar acciones que te permitirán obtener recursos, transformarlos o avanzar en la Ruta.

Lewis & Clark te permite probar diversas estrategias al combinar las cartas de Personaje que tengas en tu mano.

Coste de Herramientas para Reclutar al Personaje (también es su Fuerza)

Acción del Personaje

Nombre del Personaje

Número de la carta (en Personajes Errantes) o color de jugador (en Personajes Iniciales)





Reverso

Tiempo que consume al Acampar

Fuerza del Personaje

Descuento al Reclutar otro Personaje si descartas este

Las 84 cartas de Personaje se dividen en dos grandes grupos:

- 30 cartas de Personaje Inicial (5 conjuntos de 6 Personajes), con los colores de jugador en el reverso.
- 54 cartas de Personaje Errante numeradas del 1 al 54, que podréis Reclutar.

Baraja las 54 cartas numeradas de Personaje Errante. Ponlas bocabajo, formando un mazo, sobre el Diario de Encuentros [F].

Roba las 5 primeras cartas y coloca 1 en cada espacio del Diario, ordenándolas de mayor a menor Fuerza de arriba abajo (el valor en la esquina superior izquierda de la carta) G. Las de menor Fuerza quedarán abajo, cerca del Golfo de México. Las de mayor Fuerza, arriba. Si 2 cartas tienen la misma Fuerza, colócalas siguiendo el orden en que las robaste.



- Cada jugador coge el tablero de Expedición de su color y lo coloca delante de él. Luego, coge 1 Indio del suministro y lo coloca sobre el cuarto Barco de su Expedición.
- Cada jugador coge 1 de Piel, 1 de Comida y 1 Herramienta de los suministros y coloca estos 3 recursos sobre el primer Barco de su Expedición.

 Cada jugador coge 1 de Piel, 1 de Comida y 1 Herramienta de los suministros y coloca estos 3 recursos sobre el primer



VARIANTE: Coge 4 recursos primarios de cada tipo de su suministro. Reparte 3 al azar a cada jugador, que los colocará en el primer Barco de su Expedición. Devuelve el resto de recursos a sus suministros.

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

LOS TABLEROS DE EXPEDICIÓN

Tu Expedición se representa en tu tablero de jugador. Está formada por Barcos en los que puedes:

- Almacenar los recursos que obtengas (en las casillas hexagonales)
- O BIEN
- Embarcar Indios (en las casillas circulares).

Algunos de estos Barcos son más manejables y no te retrasarán durante la fase de Acampar. Otros te retrasarán al Acampar si alguna de sus casillas está ocupada (los que tienen arriba un símbolo de Tiempo).

Durante la partida, puedes reorganizar en cualquier momento los recursos y/o los Indios de tu Expedición, lo que te permitirá priorizar y ocupar los Barcos que te hagan perder menos Tiempo.

11 Cada jugador coloca el Explorador de su color en la casilla de salida de la Ruta (Saint Louis).



Determina al azar el jugador inicial.

La partida comienza con el primer turno de este jugador.

Si prefieres aprender a jugar con un vídeo, visita www.malditogames.com/como-jugar/lewis-clark

OBJETIVO DEL JUEGO

Durante la partida, tu principal forma de realizar acciones será jugar cartas de Personaje de tu mano, aunque también puedes hacerlo enviando Indios de tu Expedición al Poblado. Algunas de estas acciones permitirán a tu Explorador avanzar en la Ruta. Puedes jugar tus cartas de Personaje para realizar acciones (para lo que tendrás que asignarles Fuerza) o para otorgar Fuerza a otra carta de Personaje.

Tendrás que Acampar cada cierto tiempo para recuperar las cartas de Personaje que hayas jugado anteriormente. Durante esta fase, perderás Tiempo si tus Barcos están muy cargados de recursos o si transportas demasiados Indios. El Tiempo que tarde tu Expedición al Acampar será crucial.

Si un jugador logra Acampar en la casilla de Fort Clatsop (la que hay justo después de la bandera) o en una más avanzada, se comprueba si cumple las condiciones requeridas para ganar (ver *Fin de la partida* en la página 6). Si las cumple, la partida acaba inmediatamente. Se declara vencedor a este jugador, ya que ha sido el primero en alcanzar la costa del océano Pacífico.

DESARROLLO DEL TURNO

En cada turno, tienes que realizar 1 acción.

Además de realizar esta acción obligatoria, puedes:

- Acampar.
- Reclutar un nuevo Personaje.

Estas dos últimas fases son opcionales. Puedes resolver cada una de ellas antes o después de realizar la acción obligatoria del turno, pero nunca durante la acción.



ACCIÓN (FASE OBLIGATORIA)

En tu turno, **tienes que** realizar **1 acción**. Hay 2 tipos de acciones: las acciones de las cartas de Personaje y las del Poblado Indio del tablero central.

Para realizar una acción, tienes que asignarle Fuerza, representada por ...
Puedes asignarle Fuerza con las figuras de Indio, con otra carta de Personaje o con una combinación de ambas fuentes. Las cartas de Personaje tienen de 1 a 3 de Fuerza y cada figura de Indio tiene una Fuerza de 1. Puedes realizar la acción este turno tantas veces como Fuerza le hayas asignado.

Acciones de las cartas de Personaje

Para realizar la acción de una carta de Personaje de tu mano, coloca dicha carta frente a ti (esa zona se llama área de juego). Luego, tienes que asignarle un valor de Fuerza (la Fuerza de la carta no cuenta) mediante 1 de las siguientes opciones:

- (A) Asignar 1 carta de Personaje de tu mano: Elige 1 carta y colócala bocabajo debajo de la carta que quieres activar, de forma que quede solapada y solo se vea su borde izquierdo (observa la primera imagen de los ejemplos de abajo).
- (B) Asignar Indios de tu Expedición: Coge 1, 2 o 3 figuras de Indio de tu tablero de Expedición y colócalas sobre la carta que quieres activar.
- (C) Asignar una combinación de 1 carta de Personaje de tu mano y 1 o 2 Indios de tu Expedición: Coloca la carta bocabajo debajo del Personaje que quieres activar, de forma que quede solapada, y luego coloca 1 o 2 Indios de tu Expedición sobre el Personaje. Puedes asignar un máximo total de Fuerza de 3.

En los tres casos, puedes realizar la acción tantas veces como el valor de Fuerza que le hayas asignado.



A - Si asignas una carta de Personaje de Fuerza 1, realizas la acción 1 vez.



B - Si asignas 2 Indios, realizas la acción hasta 2 veces.



C - Si asignas una carta de Personaje de Fuerza 1 y 2 Indios, realizas la acción hasta 3 veces.

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

¡Atención! En los casos A y C, la acción de la carta asignada bocabajo dejará de estar disponible hasta que completes una fase de Acampar. En los casos B y C, los Indios que hayas colocado siguen perteneciendo a tu Expedición, aunque dejarán de estar disponibles.

A menudo es útil realizar la acción de la carta varias veces. Tener cartas de Personaje de Fuerza 2 o 3 supone una gran ventaja, ya que te permiten realizar una acción varias veces sin tener que usar figuras de Indio.



Acciones del Poblado Indio

Para realizar acciones del Poblado (representadas por iconos sobre unos recuadros), tienes que colocar figuras de Indio en los espacios correspondientes.

- En un círculo vacío, puedes colocar 1 solo Indio cogido de tu Expedición.
- En un semicírculo, puedes colocar **a la vez 1, 2 o 3 Indios** cogidos de tu Expedición, tanto si el espacio está vacío como si no.

En ambos casos, puedes realizar la acción 1 vez por cada Indio que hayas colocado. Las figuras de Indio que coloques de esta manera dejan de pertenecerte. Al diferencia de lo que ocurre con las acciones de los Personajes, todos los jugadores tienen acceso a estas acciones.



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

Nota importante sobre las acciones de Personajes y del Poblado

Está permitido usar solo una parte (o ninguna) de la Fuerza que hayas asignado a una acción. Por ejemplo, si asignas 3 de Fuerza a una acción, en vez de realizarla 3 veces, puedes realizarla 2 veces, 1 sola vez o ninguna.

También puedes coger solo una parte (o ninguna) de las ganancias que obtengas al realizar una acción, en vez de coger todas las ganancias.

RECLUTAR (FASE OPCIONAL)

A lo largo de tu aventura, encontrarás Personajes que podrán unirse a tu Expedición. Estos están desplegados en el Diario de Encuentros. Puedes Reclutar 1 solo Personaje cada turno, antes o después de realizar tu acción obligatoria.

Para pagar el coste de Reclutar un Personaje, devuelve al suministro tantas Herramientas y tanta Piel como corresponda a ese Personaje:

- Paga tanta Piel como indique su posición en el Diario de Encuentros
- y tantas Herramientas como Fuerza tenga ese Personaje.

Puedes pagar parte de las Herramientas descartando 1 carta de Personaje (**solo 1**) de tu mano. Te ahorrarás tantas Herramientas como indique el descuento de la carta descartada. Coloca la carta descartada bocarriba en una pila de descarte, junto al tablero central. Añade a tu mano el nuevo Personaje que hayas Reclutado. Luego, repón el Diario de Encuentros con una nueva carta de Personaje.

Al inicio de su turno, Jesús quiere Reclutar a Black Cat, que cuesta 4 de Piel y 3 Herramientas. Jesús paga 4 de Piel, 2 Herramientas y descarta a Patrick Gass, de Fuerza 1 (cuenta como 1 Herramienta). Luego, añade a Black Cat a su mano.



Consejo para principiantes

En tus primeras partidas, te recomendamos que no descartes ni al Intérprete ni al Comandante (consulta la descripción de las cartas de Personaje Inicial). Sin estas dos cartas y sin haber reclutado a los Personajes necesarios para tu Expedición, puede que te resulte imposible ganar la partida.

Añadir una nueva carta al Diario de Encuentros

Si un espacio del Diario se queda vacío, desplaza 1 espacio hacia abajo cada carta del Diario que esté por encima de dicho espacio vacío. De esta manera, solo quedará vacío el espacio superior. Roba una nueva carta de Personaje y colócala en el espacio superior, junto al mazo. ¡No ordenes las cartas por su Fuerza!



Todas las cartas de Personaje Errante aparecen descritas en las últimas páginas de este reglamento.

ACAMPAR (FASE OPCIONAL)

Puedes **Acampar** en cualquier momento de tu turno, antes o después de realizar tu acción obligatoria.

Si al principio de tu turno no puedes realizar ninguna acción (ni de Personaje ni del Poblado), entonces estás obligado a Acampar antes de realizar tu acción obligatoria en este turno.

Esta fase te permite recuperar las cartas que hayas jugado y estén en tu área de juego. No obstante, esto consume Tiempo y puede retrasar tu avance. Este Tiempo se representa con el icono de Tiempo 💸 que hay en las cartas y los Barcos.

Si decides Acampar o si estás obligado a ello:

1 - Coge los Indios que hubieras asignado a las cartas de Personaje de tu área de juego y colócalos en los Barcos de tu Expedición.

En cualquier momento de tu Expedición, puedes reorganizar tus recursos e Indios como quieras, colocándolos en Barcos que te hagan perder menos Tiempo.

- 2 Calcula el Tiempo que consume Acampar. Ese Tiempo es igual a la suma de:
- Las cartas de Personaje que aún tengas en la mano en el momento de Acampar
- y el posible Tiempo que consuma cada Barco de tu Expedición, en función de los recursos y los Indios que transporte.

Al Acampar, los Personajes que conserves en tu mano te retrasan porque tienes que negociar con ellos las condiciones de su contrato. Descargar ciertos Barcos lleva Tiempo y retrasa tu instalación, así que tendrás que gestionar tus recursos de la mejor forma posible para no quedarte atrás.

Coste de Tiempo de los Barcos de la Expedición

Este Barco puede contener hasta 3 recursos y no consume Tiempo.

Este Barco puede contener hasta 5 recursos y consume 1 de Tiempo por cada recurso que contenga.

Este Barco puede contener solo 1 Indio y no consume Tiempo.



Este Barco puede contener hasta 3 recursos y consume 1 de Tiempo si contiene al menos 1 recurso.

Este Barco puede contener tantos Indios como quieras, pero consume 1 de Tiempo por cada Indio contenga.

- 3- Coge tantas fichas de Tiempo como Tiempo hayas gastado al Acampar.
- 4- Devuelve a tu mano todas las cartas que haya en tu área de juego.



María (la jugadora azul) tiene que Acampar. Coloca en sus Barcos los 2 Indios que había sobre las cartas de su área de juego y calcula el Tiempo que consume Acampar. En la situación de abajo, el Tiempo que María gasta al Acampar es igual a 5:

- 1 por el Personaje que le queda en la mano A
- ullet +1 por los 3 recursos que transporta en su segundo Barco ${\Bbb B}$
- +2 por los 2 recursos que transporta en su tercer barco ${\Bbb C}$
- +1 por el Indio que transporta en su quinto Barco D

En total, el coste de Tiempo es de 5. Por lo tanto, María coge 5 fichas de Tiempo.





FIN DE LA PARTIDA

Si un jugador Acampa en la casilla de Fort Clatsop (justo tras la bandera) o en una más avanzada, comprueba cuántas fichas de Tiempo tiene. Si tiene tantas o menos fichas de Tiempo de las indicadas en la casilla que ocupe su Explorador en el tablero, la partida finaliza y ese jugador gana. Si el jugador tiene más fichas de Tiempo de las indicadas, la partida continúa como de costumbre.

Por lo tanto, un jugador que haya Acampado justo

Por lo tanto, un jugador que haya Acampado justo tras la bandera solo ganará si no tiene ninguna ficha de Tiempo. Si Acampa a 2 casillas de la bandera solo ganará si tiene como mucho 1 ficha de Tiempo, a 3 casillas solo ganará si tiene un máximo de 2 fichas de Tiempo, y así sucesivamente.

En tus primeras partidas puedes pensar que el jugador inicial tiene una ligera desventaja al principio. Pero la «muerte súbita» final en Fort Clatsop equilibra eso.



DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES DE LOS PERSONATES INICIALES

Recolectar recursos primarios







Cazador Comida



Herrero Herramientas



Comerciante de Pieles Piel

El Leñador, el Cazador, el Herrero y el Comerciante de Pieles te permiten Recolectar 1 tipo de recurso (ver arriba). Si juegas uno de estos Personajes, suma todos los símbolos del recurso correspondiente que aparezcan en la parte superior de las cartas de tu área de juego (incluyendo las cartas utilizadas para realizar esta acción). Añade también los símbolos que aparezcan en las cartas de las áreas de juego de los jugadores que estén inmediatamente a tu izquierda y a tu derecha (o de tu rival en partidas de 2 jugadores).

Los símbolos de recurso



4







HERRAMIENTAS

PIEI.

Multiplica el valor resultante de sumar todos los símbolos por la Fuerza que hayas asignado a tu acción. Puedes coger del suministro correspondiente tantos recursos como el total de símbolos que hayas calculado (coge **tantos como quieras** teniendo en cuenta ese límite). Colócalos en las casillas hexagonales vacías de tus Barcos. Al Recolectar recursos, no puedes deshacerte de los que ya tuvieras a menos que tus Barcos estén repletos. En ese caso, puedes deshacerte de los recursos sobrantes que elijas (entre los recién adquiridos y/o los que tengas ya en los Barcos). Puedes reorganizar los recursos en tus diferentes Barcos como quieras en cualquier

momento, pero nunca puedes tener más recursos de los que puedes almacenar.

María (azul) activa el Leñador con un Personaje de Fuerza 2 para Recolectar. Ahora hay 5 símbolos de Madera visibles si sumamos los de su área de juego y las de sus vecinos: Álvaro (naranja) y Jesús (verde). María puede coger hasta 5 x 2 = 10 de Madera. Decide coger solo 7 y la coloca en sus Barcos. Los otros 3 recursos de Madera permanecen en el suministro.

Álvaro (naranja)



Maria (azul)







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 Poblado (incluido el Indio que haya sobre el espacio de Recién Llegado).
- 2- A continuación, coge tantos de esos Indios como quieras. Coloca los Indios que hayas cogido en los Barcos de tu Expedición.
- 3- **Descarta** el Personaje situado en el espacio inferior (más abajo) del Diario de Encuentros y ponlo bocarriba en la pila de descarte. Luego, pon la primera carta del mazo en el Diario (ver *Añadir una nueva carta al Diario de Encuentros*, página 5).
- 4- Finalmente, coloca 1 nuevo Indio del suministro en el espacio de Recién Llegado. Si el suministro está vacío, omite este paso.

Si asignas al Intérprete una Fuerza de 2 o 3, repite estos pasos 2 o 3 veces, respectivamente, reponiendo correctamente el Diario y el espacio de Recién Llegado cada vez. Esto te permitirá obtener 1 o 2 Indios adicionales.

La acción del Intérprete es fundamental en este juego. Es la única forma de añadir Indios a tu Expedición. Además, al realizar la acción de Embarcar Indios:

- Las acciones del Poblado vuelven a estar disponibles.
- Aparecen nuevas cartas en el Diario, lo que permite Reclutar nuevos Personajes.

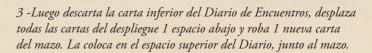


1- Álvaro activa su Intérprete asignándole una carta de Personaje de Fuerza 1. Coloca en la zona Pow wow todos los Indios del tablero (incluyendo al que ocupa el espacio de Recién Llegado). Esto suma un total de 4 Indios.



2- Decide añadir todos esos Indios a su Expedición.





4- Finalmente, añade 1 nuevo Indio del suministro al espacio de Recién Llegado.

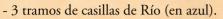


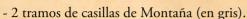


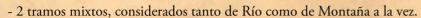
Avanzar en la Ruta

La Ruta

La Ruta se compone de varios tramos:







VARIANTE: Tras varias partidas, te proponemos que diseñes tu propia Ruta. Puedes colocar fichas de modificación de Ruta sobre las casillas del tablero que quieras. De esta manera, al haber una distribución distinta de las casillas de Río y de Montaña, podrás probar nuevas estrategias.



El Comandante te permite avanzar tu Explorador en la Ruta. Por cada punto de Fuerza que asignes a esta acción, elige 1 de estas opciones:

- Paga 1 de Comida de tus Barcos para avanzar tu Explorador hasta 2 casillas de Río.
- Paga 1 Piragua de tus Barcos para avanzar tu Explorador hasta 4 casillas de Río.
- Paga 1 Caballo de tus Barcos para avanzar tu Explorador hasta 2 casillas de Montaña.

Hay 2 casillas mixtas, 1 antes y otra después del primer tramo de Montaña. Puedes usar cualquiera de las 3 opciones para que tu Explorador avance por ellas. Puede suceder que una parte del avance se pierda debido a un cambio de terreno (por ejemplo, tras cruzar una casilla mixta gracias a un Caballo, el Explorador se detiene si a continuación hay una casilla de Río, perdiendo 1 casilla de avance).

Movimiento del Explorador

Al avanzar, tu Explorador se salta las casillas ocupadas. En consecuencia, si el Explorador de un oponente está justo delante del tuyo, tu próximo movimiento debe corresponder al tipo de casilla que esté delante del Explorador de tu oponente. Si no puedes mover tu Explorador a la siguiente casilla visible, tendrá que pararse. Saint Louis es la única casilla donde puede haber más de 1 Explorador.

Las fichas de Tiempo

¡CUIDADO! Si tienes alguna ficha de Tiempo, **no puedes** mover tu Explorador. Cada movimiento que actives para avanzar a la siguiente casilla delante de tu Explorador (ya sea de Río o Montaña) te permite descartar 1 ficha de Tiempo en vez de avanzar 1 casilla. Si consigues descartar todas las fichas de Tiempo que tengas, podrás moverte de nuevo.



Andrés (jugador 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), solo puede avanzar su Explorador 3 casillas. En consecuencia, perdería 1 casilla de movimiento.





María (jugadora azul) activa su Comandante, asignándole una carta de Personaje de Fuerza 1 y 2 Indios (como en todas las acciones de Personaje, la Fuerza de la propia carta del Comandante no se usa). Esto otorga al Comandante una Fuerza de 3, permitiéndole realizar su acción 3 veces. María decide pagar 2 de Comida y 1 Caballo, lo que le permite descartar 1 ficha de Tiempo y avanzar 3 casillas de Río y 2 de Montaña. Como el Explorador de Álvaro (jugador naranja) ocupaba 1 casilla de Montaña, María ha avanzado 1 casilla adicional al pasar por encima de él.









DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES DEL POBLADO

En el Poblado hay 8 áreas que corresponden a las 8 acciones del Poblado disponibles para todos los jugadores:

- 5 áreas con 1 sola casilla (1 círculo). Cada área corresponde a 1 de estas acciones: Cazar, Artesanía, Regalo, Despedida y Chamán.
- 1 área con 2 casillas (2 círculos) para la acción de Mejorar la Expedición.
- 2 áreas ilimitadas (con 1 semicírculo cada una): una para la acción de Fabricar Piraguas y otra para la de Trueque de Caballos.

Las acciones del Poblado son, en general, menos ventajosas que las de los Personajes Errantes. Sin embargo, no requiren que uses un Personaje de tu mano y te permiten obtener recursos que de otra forma resultarían inaccesibles. Además, también te permiten reducir el número de Indios de tu Expedición.

Cazar



Coge 1 de Comida Y 1 de Piel del suministro y ponlas en tus Barcos.

Artesanía



Coge 1 Herramienta Y 1 de Madera del suministro y ponlas en tus Barcos.

Regalo



Coge 2 de Piel O BIEN 2 de Madera del suministro y ponla en tus Barcos.

Despedida



Descarta de 0 a 3 cartas de Personaje de tu mano (ponlas bocarriba en la pila de descarte).

Luego, descarta todas las cartas de Personaje del Diario de Encuentros a la pila de descarte. Repón el Diario robando 5 nuevas cartas y colocándolas en el mismo orden en el que las hayas robado.

María coloca un Indio en la casilla de Despedida. Descarta 2 Personajes de su mano. Luego, vacía el Diario de Encuentros y roba 5 nuevas cartas con las que repone el Diario.

Esta acción puede ser útil para:

- -Reducir tu mano y deshacerte de cartas que se hayan vuelto inútiles.
- -Hacer que aparezcan nuevos Personajes en el Diario de Encuentros para Reclutar alguno.

Trueque de Caballos



Paga 3 recursos diferentes para obtener 1 Caballo del suministro. Cada recurso que pagues tiene que ser distinto de los otros 2.

Álvaro coloca 1 Indio en este espacio. Paga 1 de Madera, 1 de Comida y 1 Herramienta de sus Barcos y obtiene 1 Caballo, que coloca en uno de sus Barcos.

Fabricar Piraguas



Paga 2 de Madera para obtener 1 Piragua del suministro.

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

Mejorar la Expedición



Paga 3 de Madera y coge 1 Barco por la cara que prefieras:



1 Barco (anverso) que puede llevar 2 recursos junto con 2 recursos primarios a tu elección del suministro, o bien



1 Barco (reverso) que puede transportar 1 Indio y además 1 Indio del suministro. Si no quedan Indios en el suministro, coge tan solo el Barco.

Añade a tu Expedición este Barco, junto con el Indio o los recursos, según corresponda, colocándolo junto a tu Expedición por la cara que hayas elegido.

Elige cuidadosamente qué cara vas a usar. Una vez que coloques una de estas losetas al lado de tu tablero de Expedición, no podrás darle la vuelta.



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



Este Barco puede llevar solo 1 Indio y no consume Tiempo al Acampar.

Andrés coloca 1 Indio en 1 de los 2 círculos de Mejorar la Expedición. Paga 3 de Madera. Luego, coge 1 loseta de Barco y la coloca junto a su Expedición por la cara del Indio. Coge 1 Indio del suministro y lo coloca sobre el Barco. De esta forma, ha sustituido el Indio utilizado en esta acción por otro Indio y ha reducido el coste de transporte de Indios de su Expedición.

Esta acción será mucho más efectiva si la realizas en los primeros turnos de la partida. Según tu estrategia (centrarte en recursos o en Indios), te convendrá elegir un tipo de Barco o el otro. Además, esta acción del Poblado te otorga 2 recursos o 1 Indio.

Chamán



Paga 1 de Comida para realizar la acción de 1 Personaje que ya haya sido activado (de tu área de juego o de la de otro jugador). Solo puedes realizar la acción del Personaje 1 sola vez, independientemente de la Fuerza que se hubiera asignado anteriormente al Personaje.

Si copias una acción del Personaje de uno de tus oponentes, trata esa carta como si estuviera en tu área de juego (NO en el área de juego del oponente) al calcular las recompensas obtenidas por la acción. Por ejemplo, si copias la acción de Recolectar, el recurso indicado en la carta contará.

Álvaro coloca un Indio en el círculo del Chamán. Paga 1 de Comida y activa la acción del Intérprete de María (1 sola vez). De esta forma, obtiene varios Indios, incluido el que había colocado en el círculo del Chamán.

En su turno, María aprovecha que el círculo del Chamán está vacío de nuevo para colocar un Indio ahí. Paga 1 de Comida y copia la acción de su Comandante, que había jugado antes y ahora está en su área de juego. Paga 1 Piragua y avanza su Explorador 4 casillas de Río.

Esta acción te permite realizar la acción del Personaje que un adversario haya jugado o repetir una acción que ya hayas realizado con uno de tus Personajes.

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 Mississipi, al oeste; desde 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 de Luisiana, por 15 millones de dólares, 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 Mississipi. Este inmenso espacio tan solo es conocido, además de por los indios, por los comerciante de pieles, gente ruda y fornida 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 este territorio desconocido 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. Lewis demuestra su ingenio al elegir como compañero a William Clark, cuatro años mayor que él, para compartir la responsabilidad de esta fantástica aventura. Mientras que Lewis es un intelectual delgado y un soñador introvertido, Clark es un hombre fuerte, instruido en su hogar, 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 33 hombres. Ha nacido el Cuerpo de Descubrimiento.

El 14 de mayo de 1804, la pequeña flota, compuesta por un barco de quilla y por dos piraguas, inicia el largo ascenso del río Misuri. 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 efigie 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 traicioneras y a peligrosos troncos flotantes. En ocasiones tienen que caminar por la orilla, tirando del barco con cuerdas. Envían partidas de caza para alimentarse. Los mejores días consiguen avanzar unos veinte kilómetros. El grupo entra en contacto con los indios: los misuris, 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 e 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 por los minitaris 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 shoshones.

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 Misuri.

Comienzan a cruzar el paso de Great Falls (Montana) el 13 de junio de 1805, una gran epopeya americana que les lleva hasta el 25 de julio. El objetivo es atravesar las cataratas del Misuri por vía terrestre. Para ello, tienen que cargar con todo el equipo y las embarcaciones en carros improvisados con troncos a lo largo de 25 Km. Atraviesan la montaña 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, se reencuentra con su tribu, cuyo jefe no es otro que su propio hermano. Este suministra al Čuerpo de Descubrimiento caballos y una mula sin los cuales la expedición no habría podido continuar. Un indio, Old Toby, les hace de guía en las Rocosas.

En septiembre de 1805, el sendero de Lolo, en la cima del Bitterroot (Idaho), se convierte en un infierno de 11 días de nieve y barro. No tienen prácticamente nada que comer y algunos caballos tropiezan y caen por los precipicios. Bajando por la ladera oeste de la montaña, llegan a un poblado de la tribu nez percé («nariz perforada» en francés). Los indios les ofrecen salmón y raíces, pero esta dieta inusual les hace enfermar.

Al llegar al río Clearwater, dejan los caballos a los nez percé, construyen canoas y siguen el curso rápido del río Snake y luego el del Columbia. No muy lejos, río abajo, se ven de nuevo forzados a transportar las embarcaciones 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 PERSONATES

Todas las cartas del juego representan personajes históricos que contribuyeron al éxito de la expedición de Lewis y Clark. El efecto de cada carta está relacionado con el papel histórico del personaje representado. A continuación se presenta la lista completa de los 84 Personajes y su descripción.

Recuerda: Al activar un Personaje, puedes realizar su acción tantas veces como Fuerza le hayas asignado.

PAGAR UN RECURSO: Coge el recurso requerido de un Barco de tu Expedición y colócalo en el suministro correspondiente.

COGER UN RECURSO: Coge el recurso indicado de su suministro y colócalo en un Barco de tu Expedición.

RECOLECTAR (UN RECURSO ESPECÍFICO): Suma los símbolos de ese recurso que haya tanto en tu área de juego como en las de tus oponentes adyacentes (el que esté a tu izquierda y el que esté a tu derecha, o tu único oponente en partidas de 2 jugadores). Luego multiplica la suma por la Fuerza que hayas asignado a la acción. Puedes coger tantos recursos del tipo correspondiente del suministro y ponerlos en tus Barcos como el valor resultante.

ÁREA DE JUEGO: Conjunto de cartas jugadas por un jugador y situadas frente a él, tanto bocarriba como bocabajo.

Personaje activado: Carta de Personaje colocada bocarriba en el área de juego cuya acción se está realizando o ha sido realizada.

GLOSARIO

Los Comandantes

Paga recursos de Comida, Piraguas o Caballos para avanzar tu Explorador (ver página 8).



Meriwether Lewis (azul)

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

Los Intérpretes

Coge Indios del Poblado y añádelos a tu Expedición (ver página 7).



Pierre Cruzatte (azul)

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

Los Leñadores

Recolecta Madera (ver página 7).



Hugh McNeal (azul)

Casi es asesinado por un indio tillamook durante un encuentro romántico. En el viaje de vuelta, es sorprendido por un oso grizzly y tiene que trepar a un sauce hasta que este se marcha.

Los Cazadores

Recolecta Comida (ver página 7).



Seaman (azul)

Es el perro de 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 posibles peligros.

Los Herreros

Recolecta Herramientas (ver página 7).



Alexander H. Willard (azul)

Con un físico imponente, sirve en el Cuerpo de Descubrimiento como herrero y armero. Es capaz de reparar el equipo y fabricar herramientas para comerciar con los indios.

Los Comerciantes de Pieles

Recolecta Piel (ver página 7).



Richard Windsor (azul)

Hábil leñador y cazador. Cruzando un acantilado, resbala y empieza a caer por la pendiente. Lewis corre y le grita que clave su cuchillo y suba. Hacer eso le salva la vida.

PERSONATES INICIALES



William Clark (naranja)

Teniente de infantería durante las guerras contra los indios. Se une al mando del Cuerpo de Descubrimiento con 33 años, a petición de su amigo Lewis.



John Ordway (amarillo)

Sargento del ejército de ÉÉ. UU., es el hombre de confianza de los capitanes. Es el responsable de las provisiones y de la seguridad. Tiene el diario más detallado de la expedición.



François Labiche (naranja)

Reclutado para el Cuerpo de Descubrimiento, comercia con los indios y es un excelente barquero. Habla francés, inglés y varias lenguas indias.



Robert Frazer (amarillo)

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



John B. Thompson (naranja)

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



Thomas P. Howard (amarillo)

Miembro constante de la expedición, a pesar de ser juzgado en una corte marcial por escalar la empalizada de Fort Mandan al volver de una visita al poblado de los indios mandanos.



York (naranja)

Es el criado de Clark, que juega un papel clave en las relaciones diplomáticas. Debido a su apariencia, los indios piensan que posee poderes mágicos. Salva a Lewis de un oso grizzly.



Silas Goodrich (amarillo)

Es transferido de su unidad militar a la expedición de Lewis y Clark en 1804. Es el principal pescador del grupo y cuando hace falta también proporciona otros tipos de comida.



Joseph Whitehouse (naranja)

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



John Shields (amarillo)

Originario de Virginia y el miembro de más edad de la expedición, se une en 1803 con 34 años. Hombre de múltiples talentos: es herrero, armero, constructor de barcos y un manitas.



Joseph & Ruben Field (naranja)

Estos dos hermanos forman parte de los «nueve jóvenes de Kentucky». Gozan de gran salud y suerte. Se encuentran entre los mejores cazadores del grupo.



George Shannon (amarillo)

De 18 años, es uno de los «nueve jóvenes de Kentucky». Es un buen cantante, cazador y jinete. Se pierde de vez en cuando, pero siempre encuentra el camino de vuelta.



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.



Charles Floyd (Violeta)

Intendente de la expedición, muere en agosto de 1804 de apendicitis. El grupo lo entierra en un promontorio sobre el Río Misuri. Es la única persona del grupo que muere durante el viaje.



George Gibson (verde)

Se une como uno de los «nueve jóvenes de Kentucky» en 1803. Es un excelente cazador y buen jinete, y además sabe tocar el violín. Tiene conocimientos de la lengua de signos.



J. Baptiste Lepage (violeta)

Un comerciante de pieles francocanadiense que vive con los indios minitaris y mandanos cuando la expedición llega a Fort Mandan en 1804. Reemplaza al despedido J. Newman.



Patrick Gass (verde)

Es nombrado sargento tras morir C. Floyd. Como carpintero, dirige la edificación del cuartel de invierno del Cuerpo, fabrica piraguas y construye carros para transportarlas.



Hugh Hall (violeta)

Su afición al whisky y otras infracciones militares hacen que sea juzgado dos veces en una corte marcial durante el viaje. Sin embargo, esto no basta para expulsarlo del Cuerpo.



John Colter (verde)

Es uno de los mejores cazadores del grupo y lo envían a menudo solo a reconocer los alrededores para buscar presas. Está considerado uno de los primeros «hombres de la montaña».



William Werner (violeta)

Sirve como cocinero y probablemente es originario de Kentucky. Antes de la expedición es castigado por pelearse con John Potts y en 1804 es condenado en una corte marcial por motín.



William Bratton (verde)

Es un habilidoso herrero de Kentucky de fuerte complexión que mide más de 1,80 m. Sufre un fuerte dolor lumbar durante meses, hasta que finalmente se cura en una sauna india.



John Potts (violeta)

Un inmigrante alemán, molinero, que es un miembro de confianza de la expedición. Está a punto de ahogarse, casi se desangra al cortarse una pierna y un oso grizzly le ataca.



Peter Weiser (verde)

Ejerce de intendente, cocinero y cazador. Es uno de los mejores tiradores de la expedición. Cuando el grupo se instala en Fort Clatsop, se dedica a producir sal en la costa de Oregón.



John Collins (violeta)

Designado cocinero por el sargento Pryor, es uno de los mejores cazadores de la expedición. Elabora documentos científicos sobre la vida salvaje del Oeste a partir de sus capturas.



Hav

Jefe arikara, amigable e independiente, se niega a dejar de comerciar con los lakotas.

Obtienes 1 recurso primario a tu elección.



Little Raven

Segundo jefe mandano del pueblo de Matootonha, encontrado durante la estancia 🌶 en Fort Mandan.

Obtienes 1 de Madera y 1 de Piel.



Buffalo Medicine

Tercer jefe de los lakotas, involucrado en una lucha por el poder. Se encuentra con la expedición en el río Bad en septiembre de 1804.

Paga 1 de Comida para obtener 1 Piragua.



Ebenezer Tuttle

Un soldado raso que participa en la expedición hasta la estancia en Fort Mandan. Se le envía de vuelta a Saint Louis junto al grupo de comerciantes de pieles de Pierre Chouteau.

Paga 1 de Madera para obtener 1 Piragua.



René Jessaume

Vive con su mujer india y sus hijos en el pueblo del jefe mandano. Ayuda a los capitanes suministrándoles información sobre los jefes de la tribu y sus costumbres.

Paga 3 de Piel para obtener 1 Caballo.



Big Horse

Jefe misuri interesado en el comercio, sobre todo de whisky. Lewis y Clark lo conocen al volver de cazar búfalos en agosto de 1804.

Coloca 2 Indios de tus Barcos en la zona Pow wow para obtener 1 Caballo.



Moses B. Reed

Un soldado raso que es expulsado por robar armas y desertar.

Paga 2 de Madera para avanzar tu Explorador 2 casillas de Río.

PERSONATES ERRANTES



John Robertson

Empieza como cabo, pero Clark lo amonesta por no tener ninguna autoridad sobre sus hombres y por no impedir una riña en Camp Dubois. Probablemente sea el primer hombre en abandonar la expedición.

Paga 2 Herramientas para avanzar tu Explorador 3 casillas de Río.



Joseph Barter

También conocido como La Liberté. Es un soldado raso del ejército reclutado como remero. soldado raso del ejercito recuuaau c Sin embargo, deserta poco después.

Paga 1 Piragua para avanzar tu Explorador 5 casillas de Río.



J. Baptiste Deschamps

Un barquero francés que está al mando de los remeros franceses de la piragua roja. Forma parte del grupo que vuelve a Saint Louis a bordo del barco de quilla en abril de 1805.

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



John Newman

Reclutado en Fort Massac. Es expulsado de la expedición tras su corte marcial por «repetidos actos de naturaleza criminal y subversiva».

Paga 1 de Comida para avanzar tu Explorador 1 casilla de Río o de Montaña.



Charles Mackenzie

Comerciante de pieles que trabaja para la Compañía del Noroeste. Junto a Laroque, visita frecuentemente Fort Mandan en el invierno entre 1804 y 1805.

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



John Dame 13

Con 19 años, rubio y de ojos azules, se une al Cuerpo de Descubrimiento al inicio del viaje y vuelve a Saint Louis en la primavera de 1805. Abate de un disparo a un pelícano blanco.

Paga 2 de Madera para avanzar tu Explorador 1 casilla de Montaña.



Cuscalar

Un jefe clatsop que desea comerciar con la expedición durante el invierno que pasa en Fort Clatsop. Entrega regalos y ofrece mujeres a Lewis v Clark.

Por cada punto de Fuerza que asignes para activar esta carta, puedes pagar 2 de Comida para obtenerr 1 Personaje a tu elección del Diario de Encuentros. Luego, roba tantas cartas como haga falta para reponer el Diario de Encuentros y colócalas en el orden en el que las hayas robado.



Toussaint Charbonneau

Comerciante de pieles francocanadiense 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 a tu elección y realiza la acción de un espacio del Poblado en el que haya al menos 1 Indio. Si activas este Personaje varias veces, puedes realizar las acciones de distintos espacios o bien varias veces la misma acción. Pero no puedes utilizar ni los recursos ni los Indios obtenidos en la primera (o segunda) acción para realizar las siguientes.



F. Antoine Larocque 16

Comerciante de pieles francocanadiense y explorador que trabaja para la Compañía del Noroeste. Quiere unirse a la aventura, pero Lewis se niega por temor a sus relaciones con Gran Bretaña.

Paga 1 de Piel para descartar 1 ficha de Tiempo.



Joseph Gravelines

Un francocanadiense que ha vivido con los arikaras 13 años. Lo contratan para pilotar el barco de quilla. Más tarde acompañará a algunos de los jefes arikaras hasta Washington.

Por cada punto de Fuerza que asignes para activar esta carta, puedes pagar 1 Piragua para obtener 1 Personaje a tu elección del Diario de Encuentros. Luego, roba tantas cartas como haga falta para reponer el Diario de Encuentros y colócalas en el orden en el que las hayas robado.



John Boley

Es uno de los oficiales de confianza de la expedición. Se une al inicio del viaje hasta Fort Mandan. Vuelve a Saint Louis en 1805 con el primer grupo de vuelta.

Paga 1 de Madera para descartar 1 ficha de Tiempo.





John Hay

Comerciante de pieles, mercader y mensajero de Cahokia, suministra información a la expedición. Como habla francés e inglés, también hace labores de intérprete.

Por cada punto de Fuerza que asignes para activar esta carta, elige 1 de estos 2 recursos: Piel o Madera. Recoléctalo. Por ejemplo, si la activas 3 veces, podrías recolectar 2 veces Piel y 1 vez Madera.



20 Big White

El principal jefe de la aldea baja de los mandanos. Su apodo se debe a su complexión y tamaño (Gran Blanco). Tras la expedición, conoce al presidente Jefferson en Washington.

Por cada punto de Fuerza que asignes para activar esta carta, elige 1 de estos 2 recursos: Herramientas o Madera. Recoléctalo. Por ejemplo, si la activas 3 veces, podrías recolectar 2 veces Herramientas y 1 vez Madera.



21 Dickson & Hancock

Comerciantes de pieles que se encuentran con la expedición en septiembre de 1806, cuando esta vuelve a Washinghton. Le proponen a John Colter que se una a ellos como trampero.

Por cada punto de Fuerza que asignes para activar esta carta, elige 1 de estos 2 recursos: Comida o Piel. Recoléctalo. Por ejemplo, si la activas 3 veces, podrías recolectar 2 veces Comida y 1 vez Piel.



22 Black Moccasin

El jefe minitari que raptó a Sacagawea de su tribu Shoshone varios años atrás.

Por cada punto de Fuerza que asignes para activar esta carta, elige 1 de estos 2 recursos: Herramientas o Comida. Recoléctalo. Por ejemplo, si la activas 3 veces, podrías recolectar 2 veces Herramientas y 1 vez Comida.



Yellept Yellept

Jefe walla walla que recibe cordialmente al Cuerpo e intercambia bienes con ellos. Le regala a Clark un magnífico caballo blanco. A cambio, Clark le regala su espada.

Paga 1 recurso cualquiera para obtener 2 recursos primarios a tu elección. Si realizas varias veces la acción de este Personaje, no puedes utilizar los recursos obtenidos en la primera (o segunda) acción para realizar las siguientes.



24 Pierre-Antoine Tabeau

Comerciante de pieles y explorador francocanadiense. Suministra información útil a la expedición sobre las tribus arikaras.

Paga 1 de Madera y 1 de Comida para obtener 2 Piraguas.



Three Eagles

Jefe de los cabezas planas. Encuentra a Lewis y Clark en septiembre de 1805 y los recibe con hospitalidad, dándoles comida. Hace un trueque de caballos con la expedición.

Paga 2 Herramientas para obtener 1 Caballo.



26 Hawk's Feather

Jefe arikara que accede a intentar alcanzar la paz con los mandanos.

Paga 1 de Comida para avanzar tu Explorador 3 casillas de Río.



Man Crow

Jefe arikara que desafía la autoridad de Crow at Rest.

Paga 3 de Madera para avanzar tu Explorador 4 casillas de Río.



28 Cutssahnem

Jefe wanapum. Le da a Lewis un mapa de los ríos y tribus sobre el gran río y sus aguas, donde marca muchos pueblos de su nación y de las tribus amigas.

Paga 3 recursos **diferentes** para avanzar tu Explorador 5 casillas de Río. Todos los recursos tienen que ser diferentes entre sí.



9 Black Buffalo

Jefe lakota de buena reputación, aunque fácil de enfadar y feroz. Les pide bienes y tabaco a Lewis y Clark.

Paga 1 de Comida para avanzar tu Explorador tantas casillas de Río como símbolos de Comida haya visibles en tu área de juego y las de los jugadores que tengas a ambos lados (o la de tu rival si jugáis 2). En el modo solitario, suma los símbolos de Comida de tu área de juego y los de los espacios ocupados del Poblado.



30 Half Man

Jefe yankton sioux que alerta a la expedición de las poderosas y hostiles tribus vecinas.

Paga 1 recurso a tu elección para avanzar tu Explorador 2 casillas de Río.



31 Richard Warfington

Dado que es un cabo eficaz, dirige al equipo de la piragua blanca en el ascenso del río Misuri y conduce al grupo de vuelta desde los poblados mandanos.

Paga 2 recursos a tu elección para avanzar 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, explorador escocés y «quizás el comerciante que más ha viajado de todos los que encontraron». Es el autor del mapa del Misuri utilizado por Lewis y Clark.

Paga 1 Caballo para avanzar tu Explorador 3 casillas de Río **o bien** de Montaña (**no ambas**). Si realizas la acción más de 1 vez, cada conjunto de 3 casillas que avances puede ser de Río o de Montaña.



Weuche

Primer jefe de los nakotas. Les explica a los capitanes que su pueblo está sumido en la pobreza y necesita un socio comercial fiable. Pide armas antes de cooperar plenamente.

Paga 2 Herramientas para avanzar tu Explorador tantas casillas de Montaña como símbolos de Herramienta haya visibles en tu área de juego y las de los jugadores que tengas a ambos lados (o la de tu rival si jugáis 2). En el modo solitario, suma los símbolos de Herramienta que haya en tu área de juego y en los espacios ocupados del Poblado.



34 Pierre Dorion

Casado con una mujer yankton, se une a la expedición como intérprete. En abril de 1805, es enviado de vuelta a Saint Louis con los jefes de los yanktones, omahas, otos y misuris.

Paga 3 de Piel para avanzar tu Explorador 2 casillas de Montaña.



35 The Partisan

Jefe lakota de humor cambiante. Lucha contra Black Buffalo para hacerse con el poder. Su encuentro con Lewis y Clark en septiembre de 1804 en el río Misuri es muy tenso.

Paga 1 de Comida para realizar **1 sola vez** la acción de 1 Personaje ya activado en tu área de juego o en la de cualquier otro jugador. Ignora la Fuerza que se le hubiese asignado anteriormente esa carta (funciona como la acción de Chamán).

Ejemplo: Al asignarle 2 de Fuerza a The Partisan, puedes copiar las acciones de 2 Personajes activados o realizar 2 veces la acción de un mismo Personaje activado. No puedes utilizar los recursos obtenidos en la primera (o segunda) acción para realizar las siguientes.



36 Nicholas Jarrot

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

Avanza tu Explorador 1 casilla de Río.



37 Régis Loisel

Comerciante de pieles francocanadiense y explorador que encuentran en La Charrette, en el río Misuri.

Por cada punto de Fuerza que asignes para activar esta carta, elige 1 de estos 3 recursos: Herramientas, Comida o Madera. Recoléctalo. Por ejemplo, si la activas 3 veces, podrías recolectar 1 vez Herramientas, 1 vez Comida y 1 vez Madera.



38 Hugh Heney

Comerciante de pieles canadiense, un «hombre inteligente y sensible» que conoce a los sioux como ningún otro hombre blanco. Envía a Lewis y Clark antídotos contra el veneno de serpiente.

Por cada punto de Fuerza que asignes para activar esta carta, elige 1 de estos 3 recursos: Piel, Comida o Madera. Recoléctalo. Por ejemplo, si la activas 3 veces, puedes recolectar 1 vez Piel, 1 vez Comida y 1 vez Madera.



39 Black Cat

Gran jefe de los poblados mandanos que posee «integridad, firmeza e inteligencia». Suministra comida a la expedición durante el invierno en Fort Mandan.

Obtienes 2 recursos primarios a tu elección. Pueden ser iguales o diferentes.



40 Twisted Hair

Jefe de los nez percé. «Amigable y aparentemente sincero». Les ayuda a fabricar piraguas.

Paga 1 Piragua para obtener 2 Piraguas. Si realizas la acción este Personaje varias veces, no puedes utilizar las Piraguas obtenidas en la primera (o segunda) acción 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 para obtener 1 Caballo, o bien paga 1 Caballo para obtener 1 Piragua.



42. Broken Arm

Jefe nez percé. Honesto y generoso. Proporciona caballos a la expedición y quiere acordar la paz con los shoshones.

Paga 1 Herramienta para obtener 1 Caballo.



43 Comcomly

Jefe chinook y 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 Herramienta, 1 de Comida, 1 de Madera y 1 de Piel para avanzar tu Explorador 7 casillas de Río.



4 Little Thief

Primer jefe otoe. Es un negociador 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 tus Barcos en la zona Pow wow para avanzar tu Explorador 1 casilla de Río **por cada Piragua** que tengas en tus Barcos. No descartes tus Piraguas.



Watkuweis

Esta mujer nez percé ha vivido mucho tiempo con comerciantes blancos que la han tratado bien. Cuando su tribu decide matar al Cuerpo, intercede por ellos para que no les danen.

Paga 1 recurso cualquiera para avanzar tu Explorador tantas casillas de Río como Personajes bocarriba haya en tu área de juego (incluida Watkuweis).



46 Daniel Boone

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

Paga 2 recursos a tu elección para avanzar tu Explorador tantas casillas de Río como Indios haya en el Poblado (en el tablero central).



7 Old Toby

Guía shoshone enviado por Cameahwait para ayudar al Cuerpo de Descubrimiento a atravesar las Rocosas. Ayuda a Clark en la exploración del río Salmón.

Paga 1 Piragua y 1 Caballo para avanzar tu Explorador 6 casillas de Río **o bien** de Montaña (**no ambas**). Si realizas la acción más de 1 vez, cada conjunto de 6 casillas que avances puede ser de Río o de Montaña.



68 Coboway

Es el único jefe clatsop que entra en contacto con la expedición. Intercambia bienes con el Cuerpo, principalmente pieles de nutria marina por anzuelos y tabaco shoshone.

Paga 1 Herramienta, 1 de Comida, 1 de Madera y 1 Piel para avanzar tu Explorador 4 casillas de Montaña.



49 Crow at Rest

Gran jefe arikara interesado en comerciar con pieles de búfalo. Les asegura que los akirakas dejarán marchar en paz al Cuerpo y que la paz con los mandanos es necesaria.

Paga 2 Herramientas y 2 de Piel para avanzar tu Explorador 3 casillas de Montaña.



George Drouillard

Hijo de un francocanadiense y una shawnee, es conocido por ser un hábil explorador, leñador e intérprete. Lewis y Clark le confían a menudo misiones especiales.

Coloca 1 Indio de tus Barcos en la zona Pow wow y paga 1 recurso a tu elección para avanzar tu Explorador 2 casillas de Montaña.



51 Tetoharsky

Jefe nez percé. Ayuda a la expedición a atravesar el río Snake. Sirve de avanzadilla y de intérprete, facilitando la relación con los indios de la parte alta del río Columbia.

Coloca 1 Indio de tus Barcos en la zona Pow wow para avanzar tu Explorador 1 casilla de Montaña **por cada Caballo** que tengas en tus Barcos. No descartes tus Caballos.



One Eye

One Eye, conocido como Le Borgne, es el jefe hidatsa más poderoso del alto Misuri. Es descrito por los exploradores como cruel, libidinoso e iracundo.

Paga 1 recurso a tu elección para avanzar tu Explorador 1 casilla de Montaña.



Sacagawea

India shoshone. Se une a la expedición con su marido Toussaint Charbonneau y da a luz en el viaje. Es la guía e intérprete del grupo.

Realiza 1 acción del Poblado, esté o no ocupado el espacio por Indios.

No puedes utilizar o tener en cuenta los recursos obtenidos en la primera o segunda acción para realizar la siguiente. Por ejemplo, si realizas su acción 2 veces, no puedes recolectar 2 de Madera gracias a la Artesanía y luego Fabricar 1 Piragua con esos 2 recursos de Madera.



54 Cut Nose

Jefe nez percé. Suministra tres guías a la expedición para atravesar las montañas.

Paga 1 recurso a tu elección para descartar 2 fichas de Tiempo.



MODO SOLITARIO

Preparación inicial

Realiza la preparación inicial como de costumbre.

Elige una dificultad de 0 (nivel fácil) a 7 (nivel experto). Coloca 1 de los 4 Exploradores restantes, al que llamaremos Alexander Mackenzie, en la casilla de Saint Louis. Avanza ese Explorador de 0 a 7 casillas, según la dificultad que hayas elegido.

Coloca cada 1 de las 8 fichas de recurso en el espacio del Poblado que le corresponda: en el reverso de cada ficha aparece una ilustración de un espacio del tablero central.



En el modo solitario, las reglas son las mismas que las de la versión multijugador. Tan solo hay 2 diferencias:

1 - Recolectar recursos

En esta versión, al realizar la acción de Recolectar recursos, cada espacio **en el que haya un Indio** produce el recurso correspondiente a la ficha de recurso colocada en ese espacio. Al Recolectar un recurso, tienes que contar los símbolos de ese recurso que aparezcan en tu área de juego y en los espacios del Poblado **ocupados**.

Jesús asigna al Cazador una Fuerza de 3. Los espacios de Caza y de Chamán, que producen Comida, están ocupados. Cada uno de ellos produce 1 de Comida, a lo que hay que añadir 1 de Comida aportada por las cartas del área de juego de Jesús. Jesús puede, por tanto, obtener hasta $3 \times 3 = 9$ de Comida gracias a esta acción.

2 - Tu adversario: Alexander Mackenzie

Al terminar tu turno, avanza la figura de Alexander Mackenzie 1 casilla. Esta figura se considera un Explorador.

Ganas la partida si consigues Acampar en Fort Clatsop o en una casillas más avanzada antes de que Alexander Mackenzie llegue a Fort Clatsop.

Alexander Mackenzie era un explorador escocés. En 1789, partió en canoa por el río Dehcho (más tarde rebautizado Mackenzie en su honor) buscando su desembocadura 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 Costeras. Descendiendo por el río Bella Coola, alcanzó la costa del Pacífico el 22 de julio de 1793. Fue el primer occidental en atravesar el continente norteamericano.

RESUMEN DE LAS REGLAS

TURNO DE LA PARTIDA

REALIZA 1 ACCIÓN OBLIGATORIA:

Juega una carta de tu mano, a la que asignarás Fuerza con otro Personaje solapado debajo bocabajo y/o Indios.







O BIEN, realiza una acción del Poblado, colocando:

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



Hay 2 fases opcionales. Puedes resolver cada una de ellas 1 vez por turno, antes o después de la acción obligatoria:

- Reclutar un Personaje
- Acampar

RECLUTAR UN PERSONAJE

Coge 1 Personaje del Diario para tu mano, pagando el coste correspondiente en Piel y Herramientas (puedes reducir el coste de Herramientas descartando **1 carta** de tu mano). Luego, repón la carta del Diario.

ACAMPAR

- 1. Devuelve todos tus Indios de tu área de juego a tus Barcos.
- 2. Calcula el Tiempo que tardas en Acampar (suma los iconos de Tiempo de las cartas que aún tienes en la mano y de tus Barcos cargados).
- 3. Coge tantas fichas de Tiempo como Tiempo hayas tardado en Acampar.
- 4. Devuelve a tu mano todas las cartas de tu área de juego.

Acciones de los Personajes Iniciales



Coge del suministro tantos recursos como símbolos del mismo haya visibles en tu área de juego y en la de los jugadores que tengas a ambos lados (o la de tu rival en partidas de 2 jugadores).



Coge Indios del tablero central y añádelos a tu Expedición. Descarta la última carta del Diario de Encuentros.



Avanza tu Explorador en la Ruta, por casillas de Río o de Montaña, pagando los recursos requeridos. Las casillas ocupadas se ignoran al mover.

ACCIONES DEL POBLADO



Obtienes 1 de Comida Y 1 de Piel.



Obtienes 1 Herramienta Y 1 de Madera.



Obtienes 2 de Piel O BIEN 2 de Madera.



Paga 3 de Madera para añadir 1 Barco a tu Expedición.



Descarta de 0 a 3 Personajes de tu mano y renueva los Personajes del Diario de Encuentros.



Paga 1 de Comida para realizar 1 vez la acción de un Personaje que ya haya sido jugado por ti o por otro jugador.



Paga 2 de Madera para obtener 1 Piragua.



Paga 3 recursos **diferentes** para obtener 1 Caballo.

Visita www.malditogames.com y www.ludonaute.fr para encontrar más información y vídeos del juego.

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 sonado con mejores compañeros.

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

Gracias a todos los que probaron el juego y participaron de esta forma en su evolución: a los que realizaron las pruebas de juego de Ludonaute (Philippe, Julien, Sébastien, Guillaume, Pierre...), a los miembros de la asociación virtual Niort (Patrick, François, Sébastien A., Sébatien F., Olivier, Éric...) y a todos los jugadores de los diferentes encuentros.

Y para acabar, le doy las gracias a Uwe Rosenberg por haber creado *Le Havre* y a Benoît Christen por haberme propuesto que hiciera de cartero en Toulouse.





COMPONENTES

1 tablero central
5 tableros de Expedición
10 losetas de Barco
5 figuras de Explorador
18 figuras de Indio
100 hexágonos de recurso
84 cartas de Personaje
24 fichas de Tiempo
10 modificadores de Ruta
8 multiplicadores de recurso
8 fichas de recurso
1 reglamento

¡Gana la carrera por alcanzar el Oeste y haz historia!

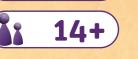
En cada turno, elige qué lado de tus cartas quieres usar.

En cada etapa de tu viaje, gestiona los recursos de tu expedición con cuidado.

En cada partida, forma tu expedición con distintos personajes.









CÉDRICK CHABOUSSIT



VINCENT DUTRAIT



LUDONAUTE



CELSO SERRANO LUCAS



Ludonaute

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



MALDITO GAMES

Maldito Games C/ Alejandro Collantes, 85A 41005 - Sevilla (España) www.malditogames.com







Revisión en castellano: José Antonio Alonso Barrueco y Olmo Castrillo Cano Atención: Contiene piezas pequeñas. No recomendado para menores de 3 años. Riesgo de asfixia.