Lewis & Clark
The Expedition

Il 30 Aprile del 1803 gli Stati Uniti d'America acquisirono il territorio della Louisiana da Napoleone per 15 milioni di dollari. Thomas Jefferson decise di inviare due avventurieri, Meriwether Lewis e William Clark, a esplorare questa vasta terra sconosciuta. La spedizione di Lewis e Clark (durata dal 1804 al 1806) fu la prima spedizione americana ad attraversare ciò che adesso rappresenta la porzione occidentale degli Stati Uniti.

Panoramica di gioco

Provate a tornare indietro nel tempo e immaginare che il presidente Jefferson non abbia inviato una sola, ma molte spedizioni per esplorare il selvaggio West. Ognuno di voi avrà l'occasione di guidare il proprio gruppo di avventurieri. Il vostro obiettivo è quello di attraversare il continente nordamericano e, ovviamente, raggiungere la costa pacifica nel più breve tempo possibile. La storia si ricorderà solamente del gruppo che riuscirà ad arrivare per primo. Lewis & Clark è una corsa guidata dalla gestione delle Risorse e della propria mano di carte. Ciò che dovrete gestire al meglio saranno le vostre Risorse e i vostri Corpi di Esplorazione, oltre a poter reclutare i cacciatori di pellicce e i Nativi Americani che incontrerete durante il vostro viaggio. Una buona capacità gestionale si tradurrà in ottimi progressi attraverso il selvaggio West!

Preparazione — *Le Carte Personaggio – Le Plance Spedizione* 2-3
Obiettivo del Gioco 4
Turno di Gioco 4
Azione 4-5
Nota Importante sulle Azioni 5
Reclutamento — *Aggiungere una nuova carta al Diario degli Incontri* 5
Accampamento 6
Fine della Partita 6
Descrizione delle Azioni sui Personaggi Iniziali 7-8
Il Percorso 8
Movimento degli Esploratori 8
I segnalini Tempo 8
Descrizione delle Azioni del Villaggio 9
La Storia dietro al Gioco 10
Commenti sui Personaggi 10
Personaggi Iniziali 11
Personaggi Incontrati 12-14
Modalità Solitaria 15
Sommario 15

Partite Introduttive

Durante le vostre prime partite vi consigliamo fortemente di giocare in 2 - 4 giocatori, poiché la versione in 5 giocatori è particolarmente indicata per giocatori con una certa esperienza. Vi sconsigliamo dunque di giocare in 5 giocatori se al tavolo sono presenti anche giocatori che non hanno mai giocato a Lewis & Clark.

Varianti

Dopo alcune partite a Lewis & Clark, potreste voler aggiungere qualcosa di diverso con i segnalini Cambio Percorso.

Se invece vuoi giocare da solo, puoi sperimentare la modalità solitaria descritta a pagina 15.

Componenti

1 plancia di gioco



5 plance Spedizione



10 tessere Imbarcazione a due facce



84 carte Personaggio (30 Personaggi Iniziali con un simbolo colorato in basso a destra + 54 Personaggi Incontrati numerati)



5 pedine Esploratore (1 per colore)



24 segnalini Tempo



100 esagoni Risorsa



8 segnalini Moltiplicatore Risorsa



18 pedine Nativo Americano



10 segnalini Cambio Percorso



8 segnalini Risorsa (modalità solitaria)



Preparazione

1 Posizionate la plancia di gioco al centro del tavolo.

Questa rappresenta sia il territorio che dovrete attraversare nel corso del viaggio che un Villaggio di Nativi Americani da cui potrete ottenere aiuto.

2 Posizionate gli esagoni Risorsa nelle Riserve corrispondenti della plancia di gioco:

Risorse Primarie

A1 20 Legna
A2 20 Pellicce
A3 15 Cibo
A4 15 Utensili



Durante il viaggio avrete bisogno di diverse tipologie di Risorse. Alcune di queste possono essere ottenute direttamente con un'Azione senza nessun costo, si tratta delle Risorse Primarie.

Risorse Trasformate

B1 15 Canoe
B2 15 Cavalli



Altre Risorse hanno bisogno di una trasformazione, dovrete dare alcune Risorse ai Nativi Americani per ottenerle.

Ogni gruppo di Risorse costituisce una Riserva.

8 segnalini Moltiplicatore Risorsa

Posizionateli a fianco della plancia di gioco. Se una Riserva viene esaurita, un giocatore può prendere uno di questi segnalini e posizionare sopra di esso l'esagono corrispondente per indicare che quel segnalino vale tre volte la Risorsa sopra di esso.



Le Risorse non si esauriscono mai durante la partita. I segnalini Moltiplicatore Risorsa servono a limitare una potenziale penuria di esagoni Risorsa.

3 In base al numero di giocatori, prendete il numero di pedine Nativo Americano indicate nella tabella seguente e posizionatele a fianco della plancia per formarne la Riserva. Rimettete nella scatola di gioco le pedine Nativo Americano eventualmente avanzate.

Numero di giocatori	Pedine Nativo Americano
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

I Nativi Americani vi consentiranno di effettuare le Azioni del Villaggio o sui vostri Personaggi. Possono anche aumentare la Forza delle Azioni. Più Nativi Americani sono ottenibili utilizzando l'Azione sul proprio Interprete presente tra i Personaggi Iniziali. Gestiteli al meglio, poiché potranno rallentarvi nel corso del viaggio.

4 Posizionate 1 pedina Nativo Americano dalla Riserva nell'area Nuovi Arrivi C sulla plancia di gioco.

5 Posizionate tutti i segnalini Tempo nell'area di Fort Clatsop D sulla plancia di gioco.



6 Posizionate le 10 tessere Imbarcazione nell'area del Golfo del Messico E sulla plancia di gioco.



Fronte Retro

Aggiungendo le Imbarcazioni alla vostra Spedizione aumenterete la vostra capacità di carico merci e passeggeri.



7 Ogni giocatore sceglie un colore e aggiunge alla propria mano le 6 carte Personaggio Iniziale del proprio colore.

Se state giocando in meno di 5 giocatori, rimettete nella scatola di gioco le carte Personaggio Iniziale non utilizzate.



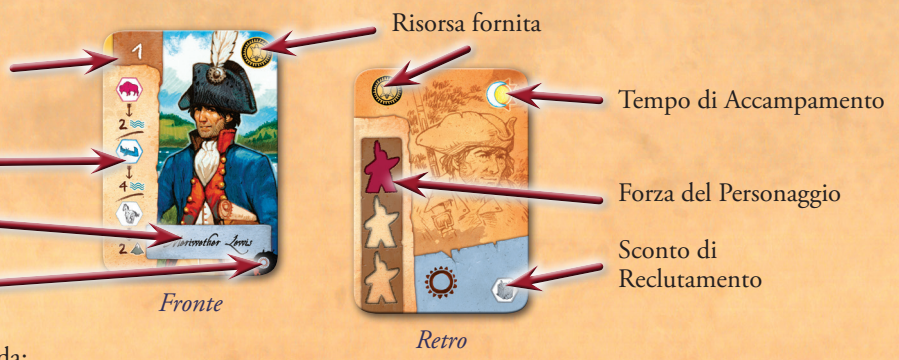
Queste 6 carte rappresentano i membri storicamente presenti nella spedizione. Formeranno la tua mano iniziale. All'inizio della partita tutti i giocatori hanno a disposizione la stessa mano di carte, anche se i nomi dei Personaggi sono diversi tra i vari giocatori.



Le Carte Personaggio

I Personaggi possono permettervi di effettuare Azioni, ottenere o trasformare Risorse o far avanzare la vostra Spedizione lungo il Percorso.

Grazie al grande numero di combinazioni che potete ottenere con le carte a vostra disposizione, avrete accesso a un grande numero di strategie in Lewis & Clark.



84 carte Personaggio composte da:

- 30 Personaggi Iniziali (5 gruppi di 6 Personaggi) con il colore del giocatore sul retro.

- 54 Personaggi Incontrati, numerati da 1 a 54, che potrete reclutare nel corso della partita.

8 Mescolate le 54 carte Personaggi Incontrati in modo da formare un mazzo di pesca e posizionatelo coperto nella parte in alto nel Diario degli Incontri *F* sulla plancia di gioco.



Pescate 5 carte dal mazzo e posizionatele negli spazi del Diario degli Incontri ordinandole secondo la Forza del Personaggio (il numero in alto sinistra sul fronte della carta) *G*. La carta di Forza più bassa va posizionata in basso nel Diario degli Incontri, nello spazio più vicino al Golfo del Messico, mentre la più alta va posizionata in alto. Ordinate le carte con la stessa Forza in base all'ordine di pesca.

9 Ogni giocatore prende la plancia Spedizione del proprio colore e la posiziona di fronte a sé. Prende poi 1 pedina Nativo Americano dalla Riserva e la posiziona sulla quarta Imbarcazione *H* presente sulla propria plancia.

10 Ogni giocatore ottiene 1 Pelliccia, 1 Cibo e 1 Utensile dalle rispettive Riserve e li posiziona sulla prima Imbarcazione *I* presente sulla propria plancia.



VARIANTE: prendete 4 Risorse Primarie di ogni tipologia dalle Riserve e datene casualmente 3 a ciascun giocatore, che le posizionerà normalmente sulla prima Imbarcazione presente sulla propria plancia. Rimettete le Risorse avanzate nelle rispettive Riserve.

In questo modo i giocatori inizieranno con Risorse diverse ogni partita.

Le plance Spedizione

La vostra Spedizione è rappresentata dalla vostra plancia Spedizione. Ciascuna plancia è composta da alcune Imbarcazioni su cui:

- immagazzinare le Risorse ottenute (spazi esagonali); oppure
- imbarcare i Nativi Americani che si uniscono a voi (spazi circolari).

Alcune delle Imbarcazioni sono facili da maneggiare e non vi rallenteranno durante la fase di Accampamento, mentre altre (quelle con un simbolo Tempo sopra di esse) vi rallenteranno durante la fase Accampamento se i loro spazi saranno occupati.

In qualsiasi momento durante il vostro turno potete riorganizzare le Risorse e i Nativi Americani presenti sulle vostre Imbarcazioni come preferite, in modo da riuscire a occupare preferenzialmente le Imbarcazioni più facili da maneggiare.

11 Ogni giocatore posiziona la propria pedina Esploratore sullo spazio iniziale del Percorso (Saint Louis) *J* sulla plancia di gioco.

12 Scegliete casualmente il primo giocatore che inizierà la partita svolgendo il proprio turno.

Obiettivo del gioco

Durante la partita utilizzerete principalmente le Azioni presenti sulle carte Personaggio che avete in mano, oltre a quelle ottenute inviando i Nativi Americani della vostra Spedizione nel Villaggio. Queste Azioni consentiranno al vostro Esploratore di avanzare lungo il Percorso. Le carte Personaggio possono essere utilizzate per effettuare Azioni (per le quali dovranno ottenere Forza), oppure per dare Forza a un'altra carta Personaggio.

Spesso sarete costretti a fermarvi e stabilire un Accampamento per recuperare le carte Personaggio utilizzate in precedenza. Durante questa fase perderete del Tempo se le Imbarcazioni della vostra Spedizione sono state stipate di Risorse o se trasportate troppi Nativi Americani. Il Tempo richiesto dalla vostra Spedizione per stabilire un Accampamento è cruciale per la vittoria!

Non appena un giocatore riesce a stabilire il proprio Accampamento oltre lo spazio di Fort Clatsop, la partita termina immediatamente. Questo giocatore avrà vinto la partita, poiché sarà stato il primo a raggiungere la costa del Pacifico.

Turno di gioco

Il gioco si svolge in turni. A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore svolge il proprio turno, prima di passare al giocatore successivo.
Il gioco prosegue in questo modo fino al termine della partita.

Durante il proprio turno il giocatore **deve** effettuare **un'Azione** come fase obbligatoria.

Oltre a questa fase obbligatoria, il giocatore può decidere di effettuare due fasi facoltative: stabilire un Accampamento e/o compiere il Reclutamento di un nuovo Personaggio.

Queste due fasi facoltative possono essere effettuate in qualsiasi momento nel turno del giocatore, prima o dopo la fase obbligatoria, ma mai in simultanea.





Azione (fase obbligatoria)

Durante il tuo turno **devi** effettuare **un'Azione**. Esistono due tipi di Azione: le Azioni sulle carte Personaggio e le Azioni del Villaggio sulla plancia di gioco.

Per effettuare le Azioni è necessario utilizzare la Forza ottenuta dalle pedine Nativo Americano, da altre carte, oppure da entrambe. Le carte Personaggio hanno una Forza che varia da 1 a 3, mentre le pedine Nativo Americano hanno una Forza di 1 ciascuna. Nel turno in corso l'Azione può essere effettuata fino a un numero di volte pari alla Forza con cui è stata utilizzata.

Azioni sulle carte Personaggio

Per utilizzare l'Azione su una carta Personaggio presente nella tua mano, devi giocarla di fronte a te (Area di Gioco). Devi inoltre utilizzare la Forza (quella della carta stessa non conta) ottenuta da:

- (A) un'altra carta Personaggio giocata dalla tua mano: scegli una carta e posizionala a faccia in giù sotto la carta usata per l'Azione in modo che sia visibile il valore di Forza;
- (B) le pedine Nativo Americano dalla tua plancia Spedizione: prendi da 1 a 3 pedine Nativo Americano dalla tua plancia Spedizione e posizionale sopra la carta appena giocata;
- (C) una combinazione delle opzioni precedenti: la somma della Forza della carta aggiuntiva dalla mano e delle pedine Nativo Americano dalla Spedizione non può mai essere superiore a 3.

In tutti e tre i casi, effettua l'Azione sulla carta Personaggio giocata fino a un numero di volte pari alla Forza utilizzata per effettuarla.



(A) L'Azione viene effettuata fino a 1 volta utilizzando una carta Personaggio con Forza 1.



(B) L'Azione viene effettuata fino a 2 volte utilizzando 2 pedine Nativo Americano.



(C) L'Azione viene effettuata fino a 3 volte utilizzando una carta Personaggio con Forza 1 + 2 pedine Nativo Americano.

Le carte Personaggio giocate restano di fronte al giocatore che le ha giocate e costituiscono la sua Area di Gioco.

Fate attenzione! Nei casi A e C, le Azioni presenti sulle carte Personaggio utilizzate a faccia in giù torneranno disponibili nella vostra mano solo dopo aver stabilito un Accampamento.

Nei casi B e C, i Nativi Americani utilizzati fanno ancora parte della vostra Spedizione, anche se momentaneamente non disponibili.

Conviene spesso effettuare le varie Azioni più di una volta nello stesso turno. Avere a disposizione carte Personaggio con Forza 2 o 3 nella propria mano è un grosso vantaggio, poiché vi permette di non utilizzare le pedine Nativo Americano.

Azioni del Villaggio



Le Azioni del Villaggio (rappresentate da alcune aree sulla plancia di gioco) possono essere effettuate esclusivamente posizionando negli spazi corrispondenti del Villaggio le proprie pedine Nativo Americano:

- negli spazi circolari **vuoti**, posiziona **1 sola pedina** Nativo Americano dalla tua plancia Spedizione;
- negli spazi semicircolari, posiziona **simultaneamente da 1 a 3 pedine Nativo Americano** dalla tua plancia Spedizione, ignorando l'eventuale presenza di altre pedine Nativo Americano.

In entrambi i casi, effettua l'Azione del Villaggio fino a un numero di volte pari ai Nativi Americani utilizzati per effettuarla. I Nativi Americani utilizzati in questo modo non fanno più parte della tua Spedizione.
A differenza delle Azioni sulle carte Personaggio, queste Azioni sono disponibili per tutti i giocatori.



Karine posiziona 2 Nativi Americani nello spazio semicircolare ed effettua 2 volte l'azione "Costruzione di Canoe", ignorando i 3 Nativi Americani già presenti.



Philippe posiziona 1 Nativo Americano nello spazio circolare vuoto ed effettua 1 volta l'azione "Caccia".

Le Azioni del Villaggio possono essere fortemente contese! Anticipare le mosse degli avversari riuscendo a occupare per primi lo spazio maggiormente desiderato è un elemento chiave della strategia di gioco.

Nota Importante sulle Azioni (Personaggi e Villaggio)

È sempre possibile sfruttare solamente una parte della Forza utilizzata per effettuare un'Azione, anche 0. Per esempio: un'Azione effettuata utilizzando una Forza di 3 può essere effettuata 3, 2, 1 o nessuna volta, a discrezione di chi la effettua. È anche possibile ottenere solo una parte (o nessuno) dei benefici ottenuti da un'Azione, anziché tutti.

Reclutamento (fase facoltativa)

Nel corso del viaggio avrete l'occasione di incontrare nuovi Personaggi che potranno unirsi ai vostri Corpi di Esplorazione. Li troverete nel Diario degli Incontri. Ogni giocatore può reclutare solamente 1 Personaggio per turno, prima o dopo aver svolto la propria fase obbligatoria.
Per reclutare un nuovo Personaggio, spendi il costo di Utensili e Pellicce corrispondente al Personaggio che intendi reclutare:

- il numero di Pellicce dipendono dalla posizione nel Diario degli Incontri;
- il numero di Utensili dipendono dalla Forza del Personaggio.

Puoi scartare una e una sola carta Personaggio dalla tua mano per ottenere uno sconto al costo in Utensili del Personaggio. La quantità di Utensili risparmiata è indicata in basso a destra sul retro della carta scartata. In questo modo è possibile scontare parzialmente o completamente il costo in Utensili richiesto per il Reclutamento.
La carta eventualmente scartata viene posizionata a faccia in su in una pila degli scarti a fianco della plancia di gioco, mentre le Risorse tornano nelle rispettive Riserve. Aggiungi immediatamente il Personaggio reclutato alla tua mano.

Aggiungi una nuova carta Personaggio al Diario degli Incontri (vedi oltre).

All'inizio del proprio turno, Cédrik desidera reclutare Black Cat. Il costo di questo Personaggio è di 3 Utensili e 4 Pellicce. Cédrik paga 2 Utensili e 4 Pellicce rimettendoli nelle rispettive Riserve, dopodiché scarta Hugh McNeal che gli conferisce uno sconto di Reclutamento di 1 Utensile. Cédric aggiunge dunque Black Cat alla propria mano.



Suggerimento per i principianti:
nel corso delle prime partite vi consigliamo di non scartare il vostro Interprete e il vostro Comandante (vedi Descrizione delle Azioni dei Personaggi Iniziali). Senza queste due carte e senza aver prima reclutato i Personaggi necessari, non sarete in grado di vincere la partita!

Aggiungere una nuova carta al Diario degli Incontri

Non appena si crea uno spazio vuoto nel Diario degli Incontri, fate scorrere verso il basso tutte le carte al di sopra di esso. Dopodiché rivelate una nuova carta Personaggio dal mazzo, posizionandola nello spazio più vicino a esso. **Non riordinate le carte in base alla loro Forza!**



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

Accampamento (fase facoltativa)

Puoi **stabilire un Accampamento** in qualsiasi momento durante il tuo turno, prima o dopo la fase obbligatoria.

Se all'inizio del tuo turno non puoi effettuare alcuna Azione (sulle carte Personaggio o del Villaggio), devi allora stabilire un Accampamento come prima fase del turno prima di effettuare la fase obbligatoria.

Questa fase ti permette di recuperare in mano tutte le carte Personaggio presenti nella tua Area di Gioco. Tuttavia ciò richiede Tempo e rallenterà i tuoi progressi lungo il Percorso. Il Tempo impiegato per stabilire un Accampamento è simboleggiato delle icone Tempo presenti sulle carte e sulle Imbarcazioni.

Quando stabilisci un Accampamento:

1 - Posiziona tutti i Nativi Americani presenti sulle carte giocate nella tua Area di Gioco sulle Imbarcazioni della tua Spedizione.

In qualsiasi momento durante la partita puoi riorganizzare le Risorse e i Nativi Americani presenti sulle tue Imbarcazioni come preferisci, in modo da riuscire a occupare preferenzialmente le Imbarcazioni con un minor costo in Tempo.

2 - Calcola il costo in Tempo necessario per stabilire l'Accampamento. Somma i seguenti valori:

- numero di carte Personaggio **ancora** presenti **nella tua mano**;
- costo in Tempo delle Imbarcazioni della tua Spedizione in base alle Risorse e ai Nativi Americani trasportati (vedi sotto).

I Personaggi della tua Spedizione che non sono stati giocati dall'ultimo Accampamento stabilito ti rallentano: desiderano discutere con te delle loro condizioni di lavoro.

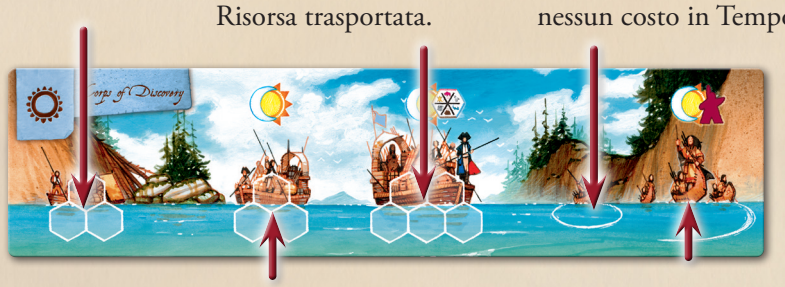
Scaricare le Imbarcazioni solo per ricaricarle nuovamente in seguito richiede del Tempo prezioso sottratto al tuo viaggio. È dunque importante gestire al meglio le proprie Risorse per evitare di perdere troppo Tempo.

Costo in Tempo delle Imbarcazioni

Questa Imbarcazione trasporta fino a 3 Risorse e non ha nessun costo in Tempo.

Questa Imbarcazione trasporta fino a 5 Risorse e costa 1 Tempo per ogni Risorsa trasportata.

Questa Imbarcazione trasporta fino a 1 Nativo Americano e non ha nessun costo in Tempo.



Questa Imbarcazione trasporta fino a 3 Risorse e costa 1 Tempo se trasporta almeno 1 Risorsa.

Questa Imbarcazione trasporta qualsiasi numero di Nativi Americani e costa 1 Tempo per ogni Nativo Americano trasportato.

3 - Ottieni un numero di **segnalini Tempo** pari al costo in Tempo necessario per stabilire l'Accampamento.

4 - Recupera in mano tutte le carte Personaggio presenti nella tua Area di Gioco.



Karine, la giocatrice blu, è costretta a stabilire un Accampamento. Prende le 2 pedine Nativo Americano presenti sulle carte nella sua Area di Gioco e le posiziona sulle sue Imbarcazioni. Dopodiché calcola il costo in Tempo necessario per stabilire l'Accampamento. Nell'esempio mostrato di seguito Karine ha un costo in Tempo di:

- *1 per la carta Personaggio ancora presente nella sua mano A*
- *1 per le Risorse presenti nell'Imbarcazione B*
- *2 per le 2 Risorse presenti nell'Imbarcazione C*
- *1 per il Nativo Americano presente nell'Imbarcazione D.*

Karine ottiene dunque 5 segnalini Tempo.



Fine della Partita



Quando un giocatore riesce a stabilire un Accampamento mentre il proprio Esploratore si trova su Fort Clatsop o in uno spazio successivo, ottenendo un numero di segnalini Tempo uguale o inferiore al valore indicato nello spazio in cui si trova il proprio Esploratore, la partita finisce immediatamente. Questo giocatore ha vinto la partita! Se il giocatore ottiene un maggior numero di segnalini Tempo rispetto a quelli indicati, la partita continua normalmente.

Ciò significa che per ottenere la vittoria un giocatore deve ad esempio stabilire un Accampamento mentre il proprio Esploratore si trova nello spazio successivo alla bandiera ottenendo 0 segnalini Tempo. Se il proprio Esploratore si trova a 2 spazi di distanza dalla bandiera, può al massimo ottenere 1 segnalino Tempo, se si trova a 3 spazi di distanza dalla bandiera, può al massimo ottenere 2 segnalini Tempo e così via.

Il Percorso termina sulla plancia con lo spazio in cui sono necessari 5 segnalini Tempo per vincere. Tuttavia, per quanto poco probabile, un giocatore potrebbe superarlo senza aver vinto. In questo caso considerate che ogni spazio successivo consente di vincere pur avendo un segnalino Tempo in più rispetto allo spazio precedente.

Nel corso delle prime partite potreste pensare che il giocatore iniziale sia leggermente in svantaggio rispetto agli altri durante le fasi iniziali di gioco. Tuttavia, la condizione di vittoria immediata a Fort Clatsop rende le cose equilibrate.

Descrizione delle Azioni sui Personaggi Iniziali

Raccogliere Risorse Primarie



Taglialegna *Legna* | **Cacciatore** *Cibo* | **Fabbro** *Utensili* | **Commerciante di Pellicce** - *Pellicce*

L'Azione su Taglialegna, Cacciatore, Fabbro e Commerciante di Pellicce consente di raccogliere un certo tipo di Risorse Primarie. Ogni volta che usi l'Azione su uno di questi Personaggi, somma le icone Risorsa corrispondenti presenti nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta presente nella tua Area di Gioco (incluse quelle appena giocate), in quella del giocatore immediatamente alla tua sinistra e in quella del giocatore immediatamente alla tua destra. In una partita a 2 giocatori, somma le icone sulle carte presenti nell'Area di Gioco di entrambi i giocatori.

Icone Risorse



Legna | *Cibo* | *Utensili* | *Pellicce*

Moltiplica il numero di icone Risorsa per la Forza utilizzata per effettuare questa Azione. Ottieni dalla Riserva corrispondente **fino a** un numero di Risorse pari al valore ottenuto da questo calcolo. Posiziona le Risorse ottenute sugli spazi esagonali vuoti presenti sulle tue Imbarcazioni. Nel corso dell'Azione non è consentito scartare le Risorse dalle Imbarcazioni, a meno che queste non siano piene. In questo caso, rimetti nelle Riserve corrispondenti le Risorse in eccesso a tua scelta.
Le Risorse sulle Imbarcazioni possono essere riorganizzate ogni volta che vuoi, ma in ogni caso non potrai mai avere più Risorse che spazi su cui trasportarle, nemmeno temporaneamente.

Karine, la giocatrice blu, gioca Hugh McNeal, il suo Taglialegna, abbinando alla sua Azione una carta con Forza 2 da posizionare sotto la prima. In questo momento sono presenti 5 icone Legna visibili sulle carte presenti tra la sua Area di Gioco e quella dei sui vicini Julien (arancione) e Cédrick (verde). Karine può dunque ottenere fino a 2 (Forza) x 5 (Icone) = 10 Legna dalla Riserva. Decide di ottenere solamente 7 Legna che posiziona sugli spazi esagonali vuoti sulle sue Imbarcazioni. Le Risorse non ottenute restano nella Riserva.

Julien (arancione)



Karine (blu)



Cédrick (verde)





Reclutare Nativi Americani



L'Azione sull'Interprete ti consente di arruolare nuovi Nativi Americani nella tua Spedizione dal Villaggio in questo modo:
1- Sposta tutti i Nativi Americani presenti nel Villaggio nell'area Pow Wow al centro, inclusi quelli presenti nell'area Nuovi Arrivi;
2 - Ottieni un qualsiasi numero di Nativi Americani dall'area Pow Wow e posizionali sulle Imbarcazioni della tua Spedizione;
3 - **Scarta** a faccia in su in una pila degli scarti a fianco della plancia di gioco la carta Personaggio presente sull'ultimo spazio (quello in basso) del Diario degli Incontri. Dopodiché aggiungi una nuova carta al Diario (Aggiungere una nuova carta al Diario degli Incontri a pagina 5);
4 - Posiziona infine 1 Nativo Americano dalla Riserva all'area Nuovi Arrivi. Ignora questo punto se la Riserva corrispondente è vuota.

Effettuando questa Azione con un valore di Forza di 2 o 3, ripeti quanto descritto in precedenza 2 o 3 volte rispettivamente, inclusi i punti 3 e 4. In questo modo puoi ottenere 1 o 2 Nativi Americani aggiuntivi.

L'Azione sull'Interprete è un'Azione chiave per riuscire a ottenere la vittoria. Si tratta infatti dell'unico modo per ottenere Nativi Americani nel corso della partita. Questa Azione consente inoltre di:
- far tornare nuovamente disponibili le Azioni del Villaggio;
- rivelare nuove carte nel Diario in grado di aprire nuove opzioni di Reclutamento.



1 - Julien, il giocatore arancione, gioca François Labiche, il suo Interprete, abbinando alla sua Azione una carta con Forza 1 da posizionare sotto la prima. Posiziona dunque tutti i Nativi Americani presenti nel Villaggio nell'area Pow Wow al centro, incluso quello presente nell'area Nuovi Arrivi, per un totale di 4.



2 - Julien decide di ottenere tutti i Nativi Americani dall'area Pow Wow, posizionandoli sulle proprie Imbarcazioni.





3 - Scarta inoltre la carta più in basso nel Diario degli Incontri e ne rivela un'altra, posizionandola nel Diario a fianco del mazzo di pesca.



4 - Posiziona infine 1 Nativo Americano dalla Riserva nell'area Nuovi Arrivi del Villaggio.

Avanzare lungo il Percorso

Il Percorso

Il Percorso è composto da diversi tratti:



- tre tratti Fluviali (spazi in blu);
- due tratti Montani (spazi in grigio);
- due tratti sia Montani che Fluviali (spazi in blu e grigio).

VARIANTE: *dopo alcune partite vi suggeriamo di creare il vostro Percorso! Per farlo è sufficiente posizionare alcuni dei segnalini Cambio Percorso su alcuni degli spazi del Percorso. In questo modo potrete affrontare una distribuzione sempre diversa di spazi Fluviali e Montani che vi consentiranno di sperimentare sempre nuove strategie.*



L'Azione sul Comandante ti consente di avanzare il tuo Esploratore lungo il Percorso. Per ogni punto di Forza utilizzato per effettuare questa Azione, scegli **uno** dei seguenti effetti:

- spendi 1 Cibo da una delle tue Imbarcazioni per avanzare il tuo Esploratore di 2 spazi Fluviali;
- spendi 1 Canoa da una delle tue Imbarcazioni per avanzare il tuo Esploratore di 4 spazi Fluviali;
- spendi 1 Cavallo da una delle tue Imbarcazioni per avanzare il tuo Esploratore di 2 spazi Montani.

Per avanzare l'Esploratore nei due spazi che sono sia Montani che Fluviali, presenti prima e dopo il primo tratto Montano, puoi utilizzare una qualsiasi tipologia di movimento. Durante il movimento dell'Esploratore, una parte dell'avanzamento potrebbe andare sprecato a causa del cambiamento nella tipologia degli spazi. Se ad esempio spendi 1 Cavallo per avanzare in uno spazio sia Montano che Fluviale, potresti sprecare il resto dell'avanzamento se lo spazio successivo è Fluviale.

Movimento degli Esploratori

Durante il proprio movimento, l'Esploratore ignora gli spazi occupati dagli altri Esploratori. Se un Esploratore avversario si trova nello spazio successivo rispetto al tuo Esploratore, il prossimo spazio su cui dovrà avanzare sarà quello **libero** immediatamente successivo a esso. Se il tuo Esploratore non può avanzare sul prossimo spazio libero, il suo avanzamento termina. Lo spazio Saint Louis è l'unico su cui possono trovarsi più Esploratori contemporaneamente.

I segnalini Tempo

Attenzione! Se un giocatore possiede dei segnalini Tempo, il proprio Esploratore **non può avanzare** lungo il Percorso! Ogni avanzamento che consentirebbe all'Esploratore di avanzare nel prossimo spazio libero lungo il Percorso (Fluviale o Montano) è utilizzato invece per scartare un segnalino Tempo.
Dopo aver scartato tutti i segnalini Tempo, il proprio Esploratore può avanzare normalmente.



Philippe, il giocatore giallo, gioca John Ordway, il suo Comandante, abbinando alla sua Azione una carta con Forza 2 da posizionare sotto la prima. In questo modo può effettuare fino a 2 volte l'Azione. Spende 1 Cavallo per avanzare il proprio Esploratore di 2 spazi Montani. Spende nuovamente 1 Cavallo per avanzare nello spazio sia Montano che Fluviale, ma non può avanzare oltre perché lo spazio successivo è Fluviale. In questo modo l'Esploratore di Philippe è avanzato di 3 spazi grazie all'Azione sul suo Comandante.





Karine, la giocatrice blu, gioca Meriwether Lewis, il suo Comandante, abbinando alla sua Azione una carta con Forza 1 da posizionare sotto la prima e 2 Nativi Americani. In questo modo può effettuare fino a 3 volte l'Azione. Spende prima 1 Cibo per scartare il segnalino Tempo che possiede e avanzare il proprio Esploratore di 1 spazio Fluviale. Spende 1 ulteriore Cibo per avanzare di 2 spazi Fluviali (uno dei quali è uno spazio sia Montano che Fluviale). Spende infine 1 Cavallo per avanzare di 2 spazi Montani, ottenendo un avanzamento ulteriore grazie alla presenza dell'Esploratore arancione che le permette di ignorare uno degli spazi Montani. In questo modo l'Esploratore di Karine è avanzato di 6 spazi grazie all'Azione sul suo Comandante.





Descrizione delle Azioni del Villaggio

Nel Villaggio sono presenti otto diverse aree che corrispondono ciascuna a una diversa Azione che può essere effettuata dai giocatori:

- cinque aree con uno spazio circolare per Caccia, Artigianato, Dono, Addio e Sciamanesimo;
- un'area con due spazi circolari per Miglioria della Spedizione;
- due aree con spazio semicircolare per Fabbricazione di Canoe e Commercio di Cavalli che può contenere un numero illimitato di Nativi Americani.

Le Azioni del Villaggio sono generalmente meno efficienti rispetto a quelle presenti sui Personaggi Incontrati, tuttavia consentono di risparmiare sulle carte Personaggio giocate dalla mano e di avere accesso a Risorse che potreste non ottenere diversamente. Consentono inoltre di ridurre il numero di Nativi Americani che fanno parte della propria Spedizione.

Caccia



Ottieni 1 Cibo **E** 1 Pelliccia dalle rispettive Riserve e posizionali sulle tue Imbarcazioni.

Artigianato



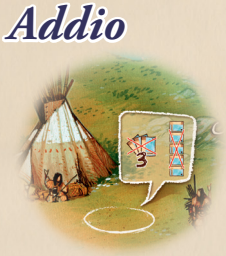
Ottieni 1 Utensile **E** 1 Legna dalle rispettive Riserve e posizionali sulle tue Imbarcazioni.

Dono



Ottieni 2 Pellicce **O** 2 Legna dalle rispettive Riserve e posizionali sulle tue Imbarcazioni.

Addio



Scarta **da 0 a 3** carte Personaggio dalla tua mano nella pila degli scarti a fianco della plancia di gioco.
Dopodiché scarta **tutte** le carte Personaggio presenti nel Diario degli Incontri nella pila degli scarti a fianco della plancia di gioco. Rifornisci il Diario degli Incontri con 5 nuove carte, ordinandole in base all'ordine di pesca.

Karine posiziona un Nativo Americano nell'area Addio. Scarta poi 2 carte dalla propria mano, tutte le carte nel Diario degli Incontri e rivela 5 nuove carte dal mazzo di pesca con cui rifornirlo.

Questa Azione è utile per:
- alleggerire la propria mano di carte ed eliminare le carte ormai inutili;
- rivelare nuove carte Personaggio nel Diario ed eventualmente reclutarne una nel corso del turno.

Commercio di Cavalli



Spendi 3 Risorse **diverse** per ottenere 1 Cavallo dalla Riserva. Ognuna delle tre Risorse spese deve essere diversa dalle altre due!

Julien posiziona 1 Nativo Americano nell'area Commercio di Cavalli. Spende poi 1 Legna, 1 Cibo e 1 Utensile dalle proprie Imbarcazioni e ottiene 1 Cavallo che posiziona su una sua Imbarcazione.

Fabbricazione di Canoe



Spendi 2 Legna per ottenere 1 Canoa dalla Riserva.

Julien posiziona 2 Nativi Americani nell'area Fabbricazione di Canoe. Spende poi 4 Legna dalle proprie Imbarcazioni e ottiene 2 Canoe che posiziona sulle proprie Imbarcazioni.

Miglioria della Spedizione



Spendi 3 Legna per ottenere a scelta:



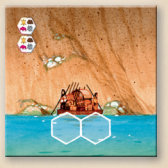
un'Imbarcazione e 2 Risorse Primarie a tua scelta dalla Riserva (fronte);



un'Imbarcazione e 1 Nativo Americano dalla Riserva (retro). Se la Riserva di Nativi Americani è vuota, ottieni solo l'Imbarcazione.

Aggiungi questa nuova Imbarcazione, assieme a Risorse o Nativo Americano, alla tua Spedizione, posizionandola a fianco della tua plancia Spedizione.

Scegli attentamente quale lato della tessera Imbarcazione ottenere, poiché una volta ottenuta non sarà possibile girarla sull'altro lato.



Questa Imbarcazione trasporta fino a 2 Risorse e non ha nessun costo in Tempo.



Questa Imbarcazione trasporta fino a 1 Nativo Americano e non ha nessun costo in Tempo.

Philippe posiziona un Nativo Americano nell'area Miglioria della Spedizione. Spende poi 3 Legna dalle proprie Imbarcazioni e ottiene 1 tessera Imbarcazione che sceglie di posizionare sul retro, a fianco della propria plancia Spedizione. Posiziona su di essa 1 Nativo Americano preso dalla Riserva. In questo modo ha sostituito il Nativo Americano utilizzato per l'Azione con quello ottenuto con l'Imbarcazione, riducendo inoltre il costo in Tempo per trasportare i Nativi Americani.

Questa Azione può essere particolarmente proficua se utilizzata nelle fasi iniziali di gioco. A seconda della vostra strategia (Risorse o Nativi Americani), preferirete uno o l'altro lato dell'Imbarcazione. Otterrete inoltre 2 Risorse a scelta o 1 Nativo Americano grazie a questa Azione.

Sciamanesimo



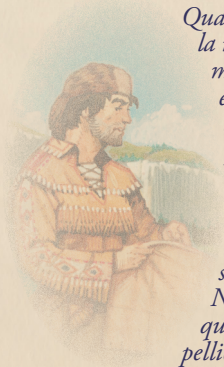
Spendi 1 Cibo per utilizzare l'Azione su una carta Personaggio a faccia in su presente in una qualsiasi Area di Gioco (tua o di un altro giocatore). **Effettua l'Azione un'unica volta**, a prescindere dalla Forza utilizzata originariamente per effettuare l'Azione.
Se in questo modo copi l'Azione su una carta Personaggio presente nell'Area di Gioco di un altro giocatore, considera la carta come se fosse presente nella **tua** Area di Gioco, e NON in quella dell'altro giocatore, quando risolvi l'effetto dell'Azione.

Julien posiziona un Nativo Americano nell'area Sciamanesimo. Spende poi 1 Cibo per effettuare l'Azione sull'Interprete di Karine (solo una volta). In questo modo ottiene diversi Nativi Americani, incluso quello appena posizionato nell'area Sciamanesimo.

Durante il proprio turno Karine sfrutta nuovamente l'area Sciamanesimo, appena svuotata grazie all'Azione dell'Interprete, e vi posiziona un Nativo Americano. Spende poi 1 Cibo per effettuare l'Azione sul proprio Comandante (solo una volta), giocato in precedenza. Spende dunque 1 Canoa per avanzare il proprio Esploratore di 4 spazi Fluviali lungo il Percorso.

Questa Azione consente di utilizzare le Azioni sulle carte Personaggio degli altri giocatori già giocate.

La Storia dietro al Gioco



Quando Thomas Jefferson divenne il terzo Presidente degli Stati Uniti nel 1800, la nazione occupava un'area di forma grosso modo quadrata lunga circa 1000 miglia (1600 km), dall'Oceano Atlantico a est al fiume Mississippi a ovest, e dai Grandi Laghi a nord al Golfo del Messico a sud. Strade e sentieri che attraversavano il paese erano pochi. I fiumi erano dunque le vie commerciali preferite.

Nel 1803, con un colpo di penna, Jefferson raddoppiò le dimensioni degli Stati Uniti, acquistando i territori della Louisiana dalla Francia per 15 milioni di dollari. La Francia aveva acquistato questo territorio dalla Spagna solo 3 anni prima. Gli Stati Uniti ebbero così accesso al porto strategico di New Orleans e al Selvaggio West, oltre il Mississippi. Fino a quel momento, questo immenso territorio era conosciuto solo ai nativi e ai commercianti di pellicce. Questi rozzi e robusti uomini lavoravano per la North West Company o per la sua rivale, la Hudson's Bay Company, commerciando pellicce di castoro. Molti di loro sposarono donne native di quei luoghi.

Jefferson assegnò l'esplorazione di questa Terra Incognita a Meriwether Lewis, 29 anni, suo segretario personale dal 1801. Il suo obiettivo era quello di trovare un percorso fluviale che collegasse i territori a est con quelli a ovest. Lewis dimostrò il suo genio scegliendo come compagno di questa incredibile avventura il suo amico William Clark, un uomo di quattro anni più anziano di lui con il quale avrebbe condiviso la responsabilità della spedizione. Se da un lato Lewis era un intellettuale di corporatura esile e un introverso sognatore, Clark dimostrava le caratteristiche opposte: un uomo molto forte, istruito in casa, pragmatico, cordiale, di sani principi e a suo agio con la gente comune.



Nel dicembre del 1803, Lewis e Clark si unirono a un piccolo contingente a Camp Dubois, vicino Saint Louis, arrivando in una barca a chiglia costruita appositamente per la spedizione. I due capitani si accamparono per l'inverno alla foce del fiume Wood, reclutando giovani volontari, inclusi soldati dai fortini americani. In primavera, la spedizione contava 33 uomini: erano nati i Corpi di Esplorazione (Corps of Discovery).

Il 14 maggio del 1804, la piccola flotta della spedizione, composta da una barca a chiglia e 2 canoe, iniziò la lunga risalita del Missouri. La spedizione si portava dietro una gran quantità di piccoli oggetti di poco valore da offrire in dono ai nativi americani: 2800 ami, circa 150 piccoli specchi, 22 rotoli di tela, 130 rotoli di tabacco, centinaia di fili di perline, bottoni in ottone, coltelli, accette, forbici, 400 spille e braccialetti, 4600 aghi, medaglie con l'effige di Jefferson, polvere da sparo e armi.

Durante la lunga e calda estate del 1804 la spedizione risalì il fiume affrontando sciami di zanzare, insidiose correnti e pericolosi tronchi di legno galleggianti. Occasionalmente gli esploratori erano costretti a camminare sulla riva, trascinando le barche lungo il fiume con delle funi. Alcuni dei membri della spedizione venivano inviati nell'entroterra per andare a caccia di selvaggina. Nelle belle giornate, la spedizione riusciva ad avanzare fino a 15 miglia (20 km). Il gruppo incontrò diverse comunità di nativi americani, come i Missouri, i Sioux, gli Omaha e i Lakota. I capitani Lewis e Clark offrirono loro doni, incontrarono i loro capi e incoraggiarono la pace tra loro e il loro nuovo "Padre", il Presidente Jefferson.



Il 20 agosto, il sergente Charles Floyd morì, probabilmente a causa di un'appendicite. Un fiume venne nominato in suo onore. Incredibilmente, questa fu l'unica morte nei Corpi di Esplorazione nel corso del viaggio durato due anni e mezzo.

A ottobre la spedizione raggiunse i villaggi dei Mandan e degli Hidatsa nel North Dakota. Erano riusciti a percorrere 1600 miglia (2500 km) in 164 giorni. Nel giro di quattro settimane costruirono Fort Mandan nel quale vissero cinque mesi, riparandosi per l'inverno, cacciando e imparando il percorso che avrebbero dovuto seguire in futuro dai commercianti di pellicce della zona.

Reclutarono inoltre Toussaint Charbonneau con la moglie incinta appartenente alla tribù Shoshone, Sacagawea "La Donna Uccello". Questa giovane donna era stata rapita all'età di 12 anni dalla tribù Minitari e Charbonneau la vinse giocando a dadi! Nonostante la gravidanza della ragazza, Clark ebbe la lungimiranza di pensare che Sacagawea avrebbe potuto aiutare la spedizione ad attraversare le Montagne Rocciose, aiutandoli a tenere al sicuro i cavalli dagli Shoshone.

Il 7 aprile del 1805, un piccolo contingente di uomini tornò a Saint Louis sulla barca a chiglia per inviare un resoconto a Jefferson. Il resto della spedizione, composto da 32 persone, proseguì nella risalita del Missouri.



Il superamento delle Great Falls, durato dal 13 giugno al 25 luglio, viene riportato come un epico viaggio americano che consentì l'attraversamento di queste cascate lungo il Missouri verso l'attuale Montana. Attraverso le montagne, per una distanza di 18 miglia (25 km), l'equipaggiamento e le imbarcazioni dovettero essere trasportati a mano o su carri improvvisati, evitando nel frattempo orsi grizzly, serpenti a sonagli e fichi d'india.

A luglio raggiunsero il territorio degli Shoshone. Il 17 agosto Sacagawea, che iniziava a riconoscere i segni del paesaggio della sua infanzia, ritrovò la sua tribù. Miracolosamente, l'attuale capo era proprio suo fratello! La tribù approvvigionò la spedizione di cavalli e muli senza i quali il viaggio non sarebbe potuto continuare. Uno degli Shoshone, Old Toby, acconsentì a fare da guida alla spedizione attraverso le Montagne Rocciose.

A settembre, sulla cresta del Bitterroot Range in Idaho, la spedizione affrontò la Lolo Trail che si dimostrò essere un inferno di neve e fango durato 11 giorni, senza niente da mangiare e con i cavalli stanchi che rischiavano di inciampare e rotolare giù in ogni anfratto. Scendendo sulle pendici occidentali, raggiunsero un villaggio di Nez Perce. Questi nativi offrirono loro salmone e radici per rifocillarsi, ma questa dieta inusuale fece star male i membri della spedizione.

Arrivati al fiume Clearwater, la spedizione diede ai Nez Perce i propri cavalli e costruì alcune canoe con le quali seguire il rapido corso del fiume Snake prima e del Columbia poi. Più a valle la spedizione fu nuovamente costretta a trasportare a mano il proprio equipaggiamento per evitare le rapide. Ben presto si accorsero di aver raggiunto un estuario. A metà novembre del 1805 raggiunsero il Pacifico. I Corpi di Esplorazione avevano viaggiato per 554 giorni e 4132 miglia (6700 km).

Commenti sui Personaggi

Tutte le carte presenti nel gioco presentano Personaggi storici che hanno avuto una parte nel successo della spedizione di Lewis e Clark. Ogni effetto delle carte è legato al ruolo che quel Personaggio ebbe nel corso del viaggio. Di seguito è presente una lista completa degli 84 Personaggi, assieme alla descrizione della loro Azione.
Ricordate: l'Azione su un Personaggio può essere effettuata un numero di volte pari al valore di Forza con la quale è stata utilizzata. Tuttavia, per effettuare più volte un'Azione è comunque necessario possederne i requisiti e spendere tutte le eventuali Risorse richieste prima di iniziare a effettuarla la prima volta.

Glossario

Spendere una Risorsa: prendere una Risorsa da una delle proprie Imbarcazioni e metterla nella Riserva corrispondente.

Ottenere una Risorsa: prendere una Risorsa della Riserva e metterla su una delle proprie Imbarcazioni.

Raccogliere Risorse: contare il numero di icone corrispondenti visibili nella propria Area di Gioco e in quella dei due vicini (del vicino, in una partita a 2 giocatori). Ottenere fino a un numero di Risorse corrispondenti pari alle icone contate e metterle sulle proprie Imbarcazioni.

Area di Gioco: il luogo fisico di fronte a sé dove sono presenti tutte le proprie carte giocate, sia a faccia in su che a faccia in giù.

Personaggi Iniziali

I Comandanti

Avanza il tuo Esploratore spendendo Cibo, Canoe o Cavalli (vedi pagina 8).



Meriwether Lewis (blu)
Capitano dell'U.S. Army e segretario personale del Presidente, è stato scelto dal Presidente Jefferson per comandare la spedizione.



William Clark (arancione)
Luogotenente durante la Guerra Indiana del Nord-Ovest, viene reclutato dal suo amico Lewis all'età di 33 anni per condividere il comando dei Corpi di Esplorazione.



John Ordway (giallo)
Sergente dell'U.S. Army, è il braccio destro dei capitani. Incaricato di gestire i turni di guardia e le provviste, tiene un dettagliato diario della spedizione.



Nathaniel Pryor (verde)
Descritto dai capitani come "un uomo di carattere e abilità", è uno dei "Nove Giovani del Kentucky". Supervisionò i lavori di falegnameria a Camp Dubois.



Charles Floyd (viola)
Quartiermastro, morì nel 1804 a causa di una forte appendicite. Sepolto su un promontorio che si affaccia sul fiume Missouri, è stata l'unica vittima della spedizione.

Gli Interpreti

Ottieni i Nativi Americani dal Villaggio e aggiungili alla tua Spedizione (vedi pagina 7).



Pierre Cruzatte (blu)
Grazie al padre francese e alla madre della tribù Omaha, era in grado di parlare 3 lingue ed era abile nel linguaggio dei segni. Conosceva perfettamente il fiume e intratteneva il resto dei compagni suonando il violino.



François Labiche (arancione)
Reclutato successivamente nella spedizione, era un esperto barcaiolo e un abile commerciante con i nativi. Parlava inglese, francese e diversi idiomi dei nativi americani.



Robert Frazer (giallo)
Si unì ai Corpi di Esplorazione solo in seguito, dopo la diserzione di Moses Reed. Teneva un diario di viaggio e una preziosa mappa.



George Gibson (verde)
Viene indicato come uno dei "Nove Giovani del Kentucky" nel 1803, era un abile cacciatore, un cavallerizzo ed era in grado di suonare il violino. Aveva una buona abilità con il linguaggio dei segni.



J. Baptiste Lepage (viola)
Era un commerciante di pellicce franco-canadese che viveva vicino alle tribù Minitari e Mandan quando la spedizione raggiunse quei territori nel 1804. Sostituì il disertore John Newman.

I Taglialegna

Raccogli la Legna (vedi pagina 7).



Hugh McNeal (blu)
Venne quasi ucciso da un nativo Tillamook durante un incontro romantico segreto. Durante il viaggio di ritorno venne attaccato da un orso grizzly dal quale fuggì salendo su un salice.



John B. Thompson (arancione)
Lavorò come cuoco e cartografo. Usciva spesso durante le battute di caccia all'alce per trattare la carne direttamente sul campo, un'abilità fondamentale in ambiente umido.



Thomas P. Howard (giallo)
Membro stabile della spedizione, nonostante venga processato dalla corte marziale per aver scalato le mura di Fort Mandan di ritorno da una visita al villaggio Mandan.



Patrick Gass (verde)
Viene eletto sergente dopo la morte di Floyd. Come falegname, dirige la costruzione dei quartieri invernali utilizzati dai Corpi, intaglia canoe e costruisce i carri per trasportarle.



Hugh Hall (viola)
Il suo debole per il whisky gli causa, insieme ad altre infrazioni militari, alcune pene inflitte della corte marziale che tuttavia non sono sufficienti per allontanarlo dalla spedizione.

I Cacciatori

Raccogli il Cibo (vedi pagina 7).



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



York (arancione)
Il domestico afroamericano di Clark giocò un ruolo chiave nelle relazioni diplomatiche. A causa del suo aspetto fisico i nativi americani sospettavano che avesse poteri magici. Salvò Lewis da un orso grizzly.



Silas Goodrich (giallo)
Viene trasferito dalla sua unità dell'esercito sotto il comando di Lewis e Clark nel 1804. È il pescatore più abile nella spedizione e procura anche altro cibo all'occorrenza.



John Colter (verde)
Uno dei cacciatori più abili del gruppo, veniva regolarmente inviato da solo a esplorare i dintorni selvaggi per le battute di caccia. È considerato uno dei primi "Mountain Men" delle Montagne Rocciose.



William Werner (viola)
Probabilmente nato nel Kentucky, servì come cuoco. Prima della spedizione venne condannato per una colluttazione con John Potts e poi processato dalla corte marziale nel 1804 per ammutinamento.

I Fabbri

Raccogli gli Utensili (vedi pagina 7).



Alexander H. Willard (blu)
Con il suo fisico possente servì come fabbro e armaiolo. Era in grado di riparare le attrezzature e anche di realizzare strumenti per commerciare con i nativi americani.



Joseph Whitehouse (arancione)
Servì come sarto e tenne un diario della spedizione. Venne quasi ucciso lungo il corso del fiume Jefferson.



John Shields (giallo)
Originario della Virginia, è l'uomo più anziano della spedizione, arruolatosi nel 1803 all'età di 34 anni. Uomo di talento, fu capo fabbro, armaiolo, costruttore di barche e più in generale riparatore.



William Bratton (verde)
Abile fabbro del Kentucky, alto più di sei piedi e di corporatura imponente. Soffrì per mesi di un dolore estremo nella parte bassa della schiena e venne curato in una capanna sudatoria dai nativi americani.



John Potts (viola)
Immigrato tedesco e mugnaio di professione, diventa un membro fidato del gruppo. Rischia di annegare, di morire dissanguato quando si ferisce la gamba e viene attaccato da un orso grizzly.

I Commercianti di Pellicce

Raccogli le Pellicce (vedi pagina 7).



Richard Windsor (blu)
Fu un grande cacciatore e uomo dei boschi. Attraversando un promontorio, scivolò e iniziò a cadere verso il bordo. Lewis corse in suo soccorso dicendogli di piantare il coltello nel terreno e risalire. Seguendo il consiglio del capitano, sfuggì alla morte.



Joseph & Ruben Field (arancione)
Questi fratelli erano due dei "Nove Giovani dal Kentucky". Sani e fortunati, furono due dei migliori cacciatori della spedizione.



George Shannon (giallo)
Questo diciottenne era uno dei "Nove Giovani del Kentucky". Era un abile cantante, cacciatore e cavallerizzo. Di tanto in tanto si perse, ma riuscì sempre a ritrovare la via del ritorno.



Peter Weiser (verde)
Servì come quartiermastro, cuoco e cacciatore. Era uno dei tiratori più abili della spedizione. Durante la permanenza a Fort Clatsop, partecipò alla produzione del sale sulla costa dell'Oregon.



John Collins (viola)
Nominato cuoco per la mensa del sergente Pryor, il suo contributo principale per la spedizione fu come uno dei migliori cacciatori. Catturò esemplari per documentare scientificamente la fauna selvatica dell'ovest.

Personaggi Incontrati



1 Hay

Capo Arikara, indipendente, amichevole, si rifiutò di fermarsi a commerciare con i Teton Sioux.

Ottieni 1 Risorsa Primaria a tua scelta.



2 Little Raven

Secondo capo Mandan del villaggio Matootonha, incontrato durante la permanenza a Fort Mandan.

Ottieni 1 Legna e 1 Pelliccia.



3 Buffalo Medicine

Terzo capo Teton Sioux, coinvolto nella lotta al potere. Incontrò la spedizione sul fiume Bad nel settembre del 1804.

Spendi 1 Cibo per ottenere 1 Canoa.



4 Ebenezer Tuttle

Mercenario, reclutato per la prima parte della spedizione fino a Fort Mandan. Venne rispedito a Saint Louis con il gruppo di commercianti di pellicce di Pierre Chouteau.

Spendi 1 Legna per ottenere 1 Canoa.



5 René Jessaume

Visse con la moglie nativa americana e il figlio nel villaggio del capo Mandan. Aiutò i capitani fornendo informazioni sui vari capi delle tribù e sulle politiche tribali.

Spendi 3 Pellicce per ottenere 1 Cavallo.



6 Big Horse

Capo Missouri, interessato nel commercio, specialmente del whisky. Lewis e Clark lo incontrarono di ritorno da una battuta di caccia al bisonte nell'agosto del 1804.

Posiziona 2 Indiani dalle tue Imbarcazioni nell'area Pow Wow per ottenere 1 Cavallo.



7 Moses B. Reed

Mercenario, allontanato dai Corpi di Esplorazione per aver disertato e rubato armi.

Spendi 2 Legna per avanzare il tuo Esploratore di 2 spazi Fluviali.



8 John Robertson

Inizialmente caporale, Clark lo retrocesse per non aver alcuna autorità sui suoi uomini, non essendo riuscito a sedare una rissa a Camp Dubois. È probabilmente il primo uomo a lasciare la spedizione.

Spendi 2 Utensili per avanzare il tuo Esploratore di 3 spazi Fluviali.



9 Joseph Barter

Mercenario dell'U.S. Army era conosciuto anche come "La Liberté". Venne assegnato come barcaiolo, ma disertò subito dopo.

Spendi 1 Canoa per avanzare il tuo Esploratore di 5 spazi Fluviali.



10 J. Baptiste Deschamps

Barcaiolo francese che venne nominato caposquadra dei barcaioli francesi sulla piroga rossa. È tra gli uomini che, nell'aprile del 1805, tornarono con la barca a chiglia fino a Saint Louis.

Spendi 1 Cibo e 1 Canoa per avanzare il tuo Esploratore di 6 spazi Fluviali.



11 John Newman

Reclutato a Fort Massac, venne espulso dalla spedizione su decisione della corte marziale per le sue ripetute esternazioni di natura altamente criminale e ribelle.

Spendi 1 Cibo per avanzare il tuo Esploratore di 1 spazio Fluviale **OPPURE** Spendi 1 Cibo per avanzare il tuo Esploratore di 1 spazio Montano.



12 Charles Mackenzie

Commerciante di pellicce alle dipendenze della North West Company. Insieme a Larocque fu un assiduo frequentatore di Fort Mandan durante l'inverno del 1804-1805.

Spendi 1 Pelliccia e 1 Cavallo per avanzare il tuo Esploratore di 3 spazi Montani.



13 John Dame

Diciannovenne biondo, occhi azzurri, si unisce alla spedizione per la prima parte del viaggio, tornando poi a Saint Louis nella primavera del 1805. Riuscì ad abbattere un pellicano bianco.

Spendi 2 Legna per avanzare il tuo Esploratore di 1 spazio Montano.



14 Cuscalar

Capo Clatsop, desidera commerciare merci con la spedizione durante la sua permanenza invernale a Fort Clatsop. Dona regali e offre donne a Lewis e Clark.

Spendi 2 Cibo per ottenere 1 carta Personaggio a tua scelta dal Diario degli Incontri. Dopo aver ripetuto questa Azione un numero di volte in base alla Forza utilizzata, rifornisci il Diario degli Incontri.



15 Toussaint Charbonneau

Commerciante di pellicce ed esploratore franco-canadese, violento e codardo, è conosciuto come il marito di Sacagawea. Serve come interprete. Lewis lo definisce un "uomo con nessun merito particolare".

Spendi 1 Risorsa a tua scelta ed effettuata un'Azione del Villaggio sulla cui area sia presente almeno 1 Nativo Americano. Se utilizzi un valore di Forza che ti consente di effettuare più volte questa Azione, puoi effettuare Azioni del Villaggio diverse, oppure la solita più volte. Tuttavia, le Risorse e i Nativi Americani eventualmente ottenuti grazie a questa Azione non possono essere utilizzati o considerati per le attivazioni successive della stessa.



16 F. Antoine Larocque

Commerciante di pellicce ed esploratore franco-canadese, lavora per la North West Company. Vorrebbe unirsi alla spedizione, ma, a causa delle sue relazioni con la Gran Bretagna, Lewis si oppone.

Spendi 1 Pelliccia per scartare 1 segnalino Tempo.



17 Joseph Gravelines

Franco-canadese che ha vissuto con gli Arikara per 13 anni. Viene reclutato per pilotare la barca a chiglia. In seguito condurrà alcuni capi Arikara a Washington.

Spendi 1 Canoa per ottenere 1 carta Personaggio a tua scelta dal Diario degli Incontri. Dopo aver ripetuto questa Azione un numero di volte in base alla Forza utilizzata, rifornisci il Diario degli Incontri.



18 John Boley

Uno dei viaggiatori più affidabili della spedizione. Viene reclutato per la prima parte della spedizione fino a Fort Mandan, dopodiché viene assegnato al gruppo di rientro.

Spendi 1 Legna per scartare 1 segnalino Tempo.



19 John Hay

Come mercante, commerciante di pellicce e fattorino dei Cahokia, fornisce informazioni alla spedizione. Essendo in grado di parlare francese e inglese, aiuta anche come interprete.

Raccogli le Pellicce **OPPURE** raccogli la Legna. Puoi scegliere una Risorsa diversa ogni volta che effettui l'Azione, effettuandola ad esempio con Forza 3, puoi raccogliere 2 volte le Pellicce e 1 volta la Legna.



20 Big White

Capo principale del villaggio inferiore del Mandan, soprannominato in questo modo a causa della sua stazza e della sua carnagione. Incontrò il Presidente Jefferson a Washington dopo il rientro della spedizione.

Raccogli gli Utensili **OPPURE** raccogli la Legna. Puoi scegliere una Risorsa diversa ogni volta che effettui l'Azione, effettuandola ad esempio con Forza 3, puoi raccogliere 2 volte gli Utensili e 1 volta la Legna.



21 Dickson & Hancock

Commercianti di pellicce che incontrano la spedizione nel settembre del 1806, durante il suo ritorno a Washington. Invitarono John Colter a unirsi a loro come commerciante di pellicce.

Raccogli il Cibo **OPPURE** raccogli le Pellicce. Puoi scegliere una Risorsa diversa ogni volta che effettui l'Azione, effettuandola ad esempio con Forza 3, puoi raccogliere 2 volte il Cibo e 1 volta le Pellicce.



22 Black Moccasin

Capo Minitari, catturò Sacagawea dagli Shoshone alcuni anni prima.

Raccogli gli Utensili **OPPURE** raccogli il Cibo. Puoi scegliere una Risorsa diversa ogni volta che effettui l'Azione, effettuandola ad esempio con Forza 3, puoi raccogliere 2 volte gli Utensili e 1 volta il Cibo.



23 Yellept

Capo Walla Walla, accolse calorosamente i Corpi di Esplorazione con cui scambiò merci. Yellept dette a Clark un elegante cavallo bianco e Clark in cambio gli donò la sua spada.

Spendi 1 Risorsa a tua scelta per ottenere 2 Risorse Primarie a tua scelta. Se utilizzi un valore di Forza che ti consente di effettuare più volte questa Azione, le Risorse ottenute grazie a questa Azione non possono essere utilizzate per le attivazioni successive della stessa. Le Risorse spese devono essere possedute in precedenza.



24 P. Antoine Tabeau

Commerciante di pellicce ed esploratore franco-canadese, fornisce preziose informazioni riguardo la tribù Arikara.

Spendi 1 Legna e 1 Cibo per ottenere 2 Canoe.



25 Three Eagles

Capo Flathead, incontra la spedizione nel settembre del 1805 accogliendola, sfamandola e scambiando i cavalli con i Corpi di Esplorazione.

Spendi 2 Utensili per ottenere 1 Cavallo.



26 Hawk's Feather

Capo Arikara, acconsente a un tentativo di pace con i Mandan.

Spendi 1 Cibo per avanzare il tuo Esploratore di 3 spazi Fluviali.



27 Man Crow

Capo Arikara, sfidante di Crow at Rest per l'autorità civile.

Spendi 3 Legna per avanzare il tuo Esploratore di 4 spazi Fluviali.



28 Cutssahnem

Capo Wanapam, dona a Lewis una mappa "dei fiumi e delle tribù al di sopra del grande fiume e delle sue acque", sulla quale segna un gran numero di villaggi della sua tribù e dei suoi amici.

Spendi 3 Risorse diverse a tua scelta per avanzare il tuo Esploratore di 5 spazi Fluviali. Tutte le Risorse spese in ciascuna singola attivazione devono essere diverse l'una dalle altre.



29 Black Buffalo

Capo Teton Sioux, dotato di un buon carattere, sebbene sia irascibile e feroce. Chiede a Lewis e Clark merci e tabacco.

Spendi 1 Cibo per avanzare il tuo Esploratore di un numero di spazi Fluviali pari al numero di icone Cibo visibili nella tua Area di Gioco e in quella dei due vicini (del vicino, in una partita a 2 giocatori). In una partita solitaria, conta le icone Cibo nella tua Area di Gioco e nelle aree occupate del Villaggio.



30 Half Man

Capo Yankton Sioux, avvisa la spedizione riguardo alle tribù potenti e ostili.

Spendi 1 Risorsa a tua scelta per avanzare il tuo Esploratore di 2 spazi Fluviali.



31 Richard Warfington

Efficiente caporale alla guida dell'equipaggio della piroga bianca lungo la risalita del fiume Missouri e al comando del viaggio di ritorno dai villaggi Mandan.

Spendi 2 Risorse a tua scelta per avanzare il tuo Esploratore di un numero di spazi Fluviali pari al numero di Nativi Americani presenti sulle tue Imbarcazioni. Non considerare i Nativi Americani sulle carte nella tua Area di Gioco.



32 James Mackay

Commerciante di pellicce ed esploratore scozzese, "probabilmente il più navigato viaggiatore dei tanti commercianti incontrati", è l'autore della mappa più completa del fiume Missouri utilizzata da Lewis e Clark.

Spendi 1 Cavallo per avanzare il tuo Esploratore di 3 spazi Fluviali **OPPURE** spendi 1 Cavallo per avanzare il tuo Esploratore di 3 spazi Montani. Se utilizzi un valore di Forza che ti consente di effettuare più volte questa Azione, ogni volta puoi scegliere un movimento diverso.



33 Weuche

Primo capo Yankton Nakota, spiega la necessità del suo popolo di avere dei partner commerciali su cui fare affidamento e la povertà che li affligge. Chiede pistole e munizioni in cambio della sua piena collaborazione.

Spendi 2 Utensili per avanzare il tuo Esploratore di un numero di spazi Montani pari al numero di icone Utensile visibili nella tua Area di Gioco e in quella dei due vicini (del vicino, in una partita a 2 giocatori). In una partita solitaria, conta le icone Utensile nella tua Area di Gioco e nelle aree occupate del Villaggio.



34 Pierre Dorion

Sposato con una donna Yankton, si unisce alla spedizione in veste di interprete. Nell'aprile del 1805 viene inviato indietro a Saint Louis con i capi delle tribù Yankton, Omaha, Oto e Missouri.

Spendi 3 Pellicce per avanzare il tuo Esploratore di 2 spazi Montani.



35 The Partisan

Capo Teton Sioux, è volubile e in lotta per il potere con Black Buffalo. Incontra Lewis e Clark in un momento teso lungo il Missouri nel settembre del 1804.

Spendi 1 Cibo per utilizzare l'Azione su una carta Personaggio a faccia in su presente in una qualsiasi Area di Gioco (tua o di un altro giocatore). Effettua l'Azione un'unica volta, a prescindere dalla Forza utilizzata originariamente per effettuare l'Azione (come Sciamanesimo). Se utilizzi un valore di Forza che ti consente di effettuare più volte questa Azione, puoi effettuare Azioni su carte Personaggio diverse, oppure la solita più volte. Tuttavia, le Risorse e i Nativi Americani eventualmente ottenuti grazie a questa Azione non possono essere utilizzati o considerati per le attivazioni successive della stessa.



36 Nicholas Jarrot

Cittadino francese, serve come interprete di Lewis durante l'incontro con il Governatore spagnolo. Offre la sua terra per la costruzione di Camp Dubois e vende utensili e scorte per il viaggio.

Avanza il tuo Esploratore di 1 spazio Fluviale.



37 Régis Loisel

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

Raccogli gli Utensili **OPPURE** raccogli il Cibo **OPPURE** raccogli la Legna. Puoi scegliere una Risorsa diversa ogni volta che effettui l'Azione, effettuandola ad esempio con Forza 3, puoi raccogliere 1 volta gli Utensili, 1 volta il Cibo e 1 volta la Legna.



38 Hugh Heney

Commerciante di pellicce canadese, "un uomo veramente sensibile e intelligente" che conosceva i Teton Sioux come nessun altro uomo bianco. Heney inviò alcune medicine contro il veleno dei serpenti a Lewis e Clark.

Raccogli le Pellicce **OPPURE** raccogli il Cibo **OPPURE** raccogli la Legna. Puoi scegliere una Risorsa diversa ogni volta che effettui l'Azione, effettuandola ad esempio con Forza 3, puoi raccogliere 1 volta le Pellicce, 1 volta il Cibo e 1 volta la Legna.



39 Black Cat

Grande capo dei villaggi Mandan, possiede "integrità, fermezza e intelligenza". Approvvigiona la spedizione di cibo durante l'inverno a Fort Mandan.

Ottieni 2 Risorse Primarie a tua scelta. Possono essere diverse o identiche.



40 Twisted Hair

Capo Nez Perce, un "uomo cordiale con evidente sincerità", aiuta la spedizione a costruire le canoe.

Spendi 1 Canoa per ottenere 2 Canoe. Se utilizzi un valore di Forza che ti consente di effettuare più volte questa Azione, le Risorse ottenute grazie a questa Azione non possono essere utilizzate per le attivazioni successive della stessa. Le Canoe spese devono essere possedute in precedenza.



41 Cameahwait

Capo Shoshone e fratello di Sacagawea. Offre ospitalità e cavalli a Lewis e Clark per ripagarli di averlo ricongiunto con la sorella scomparsa da tempo.

Spendi 1 Canoa per ottenere 1 Cavallo o vice versa.



42 Broken Arm

Capo Nez Perce. Onesto e generoso, concede cavalli alla spedizione e desidera fare pace con gli Shoshone.

Spendi 1 Utensile per ottenere 1 Cavallo.



43 Comcomly

Capo Chinook, il più potente leader alla foce del Columbia, viene descritto come "un vecchio astuto e selvaggio con un occhio solo". È tuttavia amichevole con gli esploratori bianchi.

Spendi 1 Utensile, 1 Cibo, 1 Pelliccia e 1 Legna per avanzare il tuo Esploratore di 7 spazi Fluviali.



44 Little Thief

Capo Otoe, è un astuto mercante e un abile diplomatico. Nel marzo del 1805 incontra il Presidente Jefferson, il quale promette scambi di merce e gli comunica il suo desiderio di pace.

Spendi 1 Nativo Americano da una delle tue Imbarcazioni, mettendolo nell'area Pow Wow del Villaggio, per avanzare il tuo Esploratore di un numero di spazi Fluviali pari al numero di Canoe presenti sulle tue Imbarcazioni. Non spendere le Canoe che possiedi.



45 Watkuweis

Donna Nez Perce che visse per lungo tempo coi commercianti bianchi, i quali la trattarono bene. Venuta a conoscenza che la sua tribù stava tramando per uccidere i membri della spedizione, chiese ai suoi di "non far male" agli esploratori.

Spendi 1 Risorsa a tua scelta per avanzare il tuo Esploratore di un numero di spazi Fluviali pari al numero di carte Personaggio a faccia in su nella tua Area di Gioco (inclusa Watkuweis).



46 Daniel Boone

Pioniere leggendario, è il primo colono bianco del Kentucky. Ha tracciato la Wilderness Road attraverso i monti Appalachi. Potrebbe aver incontrato la spedizione.

Spendi 2 Risorse a tua scelta per avanzare il tuo Esploratore di un numero di spazi Fluviali pari al numero di Nativi Americani nel Villaggio (sulla plancia di gioco).



47 Old Toby

Guida Shoshone, viene inviato da Cameahwait per condurre la spedizione attraverso le Montagne Rocciose. Guida l'esplorazione di Clark del fiume Salmon.

Spendi 1 Canoa e 1 Cavallo per avanzare il tuo Esploratore di 6 spazi Fluviali **OPPURE** spendi 1 Canoa e 1 Cavallo per avanzare il tuo Esploratore di 6 spazi Montani. Se utilizzi un valore di Forza che ti consente di effettuare più volte questa Azione, ogni volta puoi scegliere un movimento diverso.



48 Coboway

Unico capo Clatsop di cui si abbia un incontro documentato con la spedizione. Scambia alcune merci con loro, inclusa una cintura di lontra marina, in cambio di ami da pesca e una piccola borsa di tabacco Shoshone.

Spendi 1 Utensile, 1 Cibo, 1 Pelliccia e 1 Legna per avanzare il tuo Esploratore di 4 spazi Montani.



49 Crow at Rest

Grande capo Arikara, è interessato nel commercio di pelle di bisonte. Assicura ai Corpi di Esplorazione che gli Arikara li lasceranno viaggiare in sicurezza e che una pace coi Mandan è auspicabile.

Spendi 2 Utensili e 2 Pellicce per avanzare il tuo Esploratore di 3 spazi Montani.



50 George Drouillard

Figlio di un uomo franco-canadese e di una donna Shawnee, è conosciuto come abile apripista, uomo dei boschi e interprete. Conduce spesso missioni speciali per conto di Lewis e Clark.

Spendi 1 Nativo Americano da una delle tue Imbarcazioni, mettendolo nell'area Pow Wow del Villaggio, e 1 Risorsa a tua scelta per avanzare il tuo Esploratore di 2 spazi Montani.



51 Tetoharsky

Capo Nez Perce, aiuta la spedizione ad attraversare il fiume Snake. Svolge il ruolo di avanguardia e traduttore, oltre a favorire relazioni amichevoli con i Nativi Americani del Columbia superiore.

Spendi 1 Nativo Americano da una delle tue Imbarcazioni, mettendolo nell'area Pow Wow del Villaggio, per avanzare il tuo Esploratore di un numero di spazi Montani pari al numero di Cavalli presenti sulle tue Imbarcazioni. Non spendere i Cavalli che possiedi.



52 One Eye

Conosciuto anche come Le Borgne, era il capo più celebre del Missouri superiore. Avendo una pessima reputazione è descritto come crudele, lascivo e di pessimo temperamento.

Spendi 1 Risorsa a tua scelta per avanzare il tuo Esploratore di 1 spazio Montano.



53 Sacagawea

Donna Shoshone che si unisce alla spedizione con suo marito Toussaint Charbonneau e che darà alla luce un figlio durante il viaggio. Fa da guida e interprete per il gruppo.

Effettua un'Azione del Villaggio, a prescindere della presenza di Nativi Americani sull'area corrispondente del Villaggio. Se utilizzi un valore di Forza che ti consente di effettuare più volte questa Azione, puoi effettuare Azioni del Villaggio diverse, oppure la solita più volte. Tuttavia, le Risorse e i Nativi Americani eventualmente ottenuti grazie a questa Azione non possono essere utilizzati o considerati per le attivazioni successive della stessa.



54 Cut Nose

Capo Nez Perce, fornisce tre guide alla spedizione per attraversare le montagne.

Spendi 1 Risorsa a tua scelta per scartare 2 segnalini Tempo.

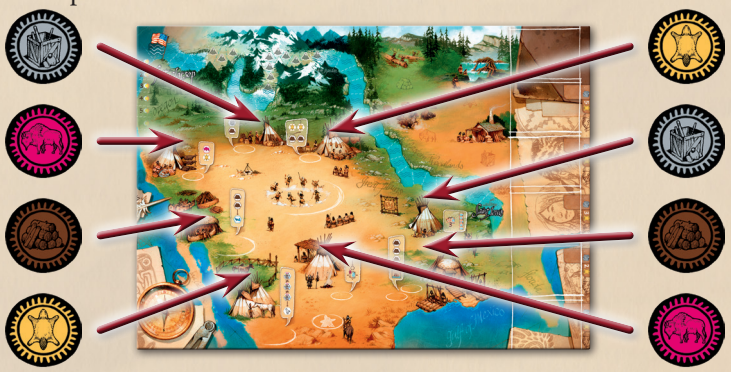
Modalità Solitaria

Preparazione

Procedi alla preparazione come per una partita a più giocatori.

Posiziona una delle pedine Esploratore avanzate, chiamata d'ora in avanti Alexander Mackenzie, su uno spazio del Percorso presente tra quello iniziale di Saint Lous (facile) e quello a 7 spazi di distanza da esso (esperto).

Posiziona gli 8 segnalini Risorsa in corrispondenza delle aree del Villaggio in base all'illustrazione presente sul loro retro.



Nella modalità solitaria si utilizzano le stesse regole per una partita a più giocatori, tranne che per le due seguenti eccezioni:

1 - Raccogliere Risorse Primarie

Nella modalità solitaria, le aree del Villaggio **in cui sono presenti Nativi Americani** contribuiscono alla somma delle icone corrispondenti per la raccolta delle Risorse. Durante la raccolta, somma le icone Risorsa corrispondenti presenti nella tua Area di Gioco a quelle presenti nelle aree **occupate** del Villaggio per stabilire il valore da moltiplicare per la Forza utilizzata per l'Azione.

Cédric gioca il suo Cacciatore, abbinando alla sua Azione una carta con Forza 3 da posizionare sotto la prima. In questo momento è presente 1 sola icona Cibo visibile sulle carte presenti nella sua Area di Gioco. Tuttavia le aree Caccia e Sciamanesimo del Villaggio sono occupate, per un totale di 3 icone Cibo. Cédric può dunque ottenere fino a 3 (Forza) x 3 (Icone) = 9 Cibo dalla Riserva.

2 - Il tuo avversario: Alexander Mackenzie

Dopo aver finito il tuo turno, avanza Alexander Mackenzie di 1 spazio. Questa pedina è considerata a tutti gli effetti un Esploratore.
Vinci la partita se riesci a stabilire un Accampamento a Fort Clatsop o in uno spazio successivo, ottenendo un numero di segnalini Tempo uguale o inferiore al valore indicato nello spazio in cui si trova il tuo Esploratore prima dell'arrivo di Alexander Mackenzie a Fort Clatsop.

Alexander Mackenzie fu un esploratore scozzese. Nel 1789 si avventurò in canoa sul fiume conosciuto come Dehcho (rinominato in seguito fiume Mackenzie in suo onore) seguendone il corso fino alla foce alla ricerca di un passaggio a nord-ovest per l'Oceano Pacifico. Finì per raggiungere l'Oceano Artico. Partì nuovamente nel 1792 riuscendo ad attraversare le Montagne Costiere. Scendendo lungo il fiume Bella Coola raggiunge la costa del Pacifico il 22 luglio 1793. Riuscì così a compiere il primo attraversamento transcontinentale da est a ovest documentato del Nord America al di sopra del Messico.

Ringraziamenti - Desidero ringraziare mia moglie Karine per il suo supporto durante questa avventura. Un enorme grazie a Cédric e Anne-Cécile Lefebvre per la loro fiducia e gentilezza. Lo sviluppo di «Village 1900» ha richiesto una squadra incredibile e non avrei mai sognato un team migliore di questo. Mi levo inoltre il cappello per Vincent Dutrait, la cui passione per questa spedizione ci ha letteralmente ispirato. Grazie anche a tutti coloro che hanno testato questo gioco e preso parte alla sua evoluzione e a tutto il team di Ludonaute (Philippe, Julien, Sébastien, Guillaume, Pierre...), i membri di Niort gaming club (Patrick, François, Sébastien A., Sébastien F., Olivier, Éric...), e tutti i giocatori incontrati alle con. Infine, devo ringraziare anche Uwe Rosenberg per aver creato Le Havre e Benoît Christen per avermi chiesto di giocare al postino a Tolosa.

Sommario

Turno di Gioco

Effettua 1 Azione (fase obbligatoria):

presente su una carta Personaggio che hai in mano, da effettuare con la Forza ottenuta con un'altra carta Personaggio giocata a faccia in giù e/o coi Nativi Americani...



...oppure presente nel Villaggio, posizionando:



- 1 Nativo Americano in uno spazio circolare vuoto
- oppure da 1 a 3 Nativi Americani in uno spazio semicircolare, occupato o vuoto.

Esistono poi 2 fasi facoltative. Ognuna di esse può essere effettuata prima o dopo la fase obbligatoria:

- Reclutamento;
- Accampamento.

Reclutamento

Aggiungi una carta Personaggio dal Diario degli Incontri alla tua mano spendendo il costo in Pellicce e Utensili (una parte del costo in Utensili può essere scontata scartando 1 carta dalla mano).

Accampamento

1. Posiziona tutti i tuoi Nativi Americani sulle tue Imbarcazioni.
2. Calcola il Tempo speso per stabilire l'Accampamento (sommando il costo in Tempo per le carte ancora in mano e per le Imbarcazioni cariche).
3. Ottieni un numero di segnalini Tempo pari al Tempo speso per stabilire l'Accampamento.
4. Riprendi tutte le tue carte in mano.

Personaggi Iniziali



Ottieni Risorse dalla Riserva pari al numero totale di icone corrispondenti visibili nella tua Area di Gioco e in quella dei due vicini.



Ottieni i Nativi Americani presenti nel Villaggio e aggiungili alla tua Spedizione.
Scarta l'ultima carta Personaggio nel Diario degli Incontri.



Avanza il tuo Esploratore di un certo numero di spazi Fluviali o Montani spendendo le Risorse richieste.

Azioni del Villaggio



Ottieni 1 Cibo e 1 Pelliccia dalle Riserve.



Ottieni 1 Utensile e 1 Legna dalle Riserve.



Ottieni 2 Pellicce o 2 Legna dalle Riserve.



Spendi 3 Legna per aggiungere 1 Imbarcazione alla tua Spedizione.



Scarta carte dalla mano e rinnova le carte nel Diario degli Incontri.



Spendi 1 Cibo e copia, una sola volta, l'Azione su una carta Personaggio in un'Area di Gioco.



Spendi 2 Legna per ottenere 1 Canoa.



Spendi 3 Risorse diverse per ottenere 1 Cavallo.

Gli spazi lungo il Percorso occupati da altri Esploratori vengono ignorati durante il movimento degli Esploratori.

Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?

Edizione italiana a cura di GateOnGames:
www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com
Impaginazione: Margherita Cagnola
Traduzione: Giacomo Maltagliati
Revisione: Giulia Licciardello, Sollenda Cacini
Supervisione: Mario Cortese
Distribuzione a cura di Dungeondice.it:
www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.



Lewis & Clark
The Expedition

Componenti

1 plancia di gioco
5 plance Spedizione
10 tessere Imbarcazione
50 segnalini vari
5 pedine Esploratore
18 pedine Nativo Americano
100 esagoni Risorsa
84 carte Personaggio
Regolamento

Vinci la corsa all'Ovest e fai la storia!

Ogni turno scegli quale lato delle carte giocare.
Ogni passo del viaggio ti richiederà di gestire con parsimonia le risorse della Spedizione.
Ogni partita potrai creare un nuovo gruppo di Personaggi.





30'/🧍
1-5
14+

Cédrick Chaboussit
Vincent Dutrait
Ludonaute

Ludonaute
20 boulevard Dethez
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

Edizione Italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com
GateOnGames e DungeonDice.it
sono un'idea di Zerosem S.R.L.
Via per Camaiore 2 - 55064
San Martino in Freddana (LU) - Italia



AVVERTENZE: non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Rischio di soffocamento. Conservate le presenti avvertenze ad uso futuro.

0-3

CE

GOG2016 - MADE IN CHINA
8 052080 020555