

Lewis & Clark

THE EXPEDITION

루이스와 클라크 원정대 이야기

1803년 4월 30일, 미 합중국은 나폴레옹으로부터 루이지애나 영토를 1500만 달러에 매입했다. 토머스 제퍼슨은 이 거대한 미지의 영역을 탐험하기 위해 두 명의 모험가 - 메리웨더 루이스와 윌리엄 클라크 - 를 보내기로 하였다. 루이스와 클라크 원정대(1804~1806)는 현재의 미국 서부 지역을 횡단한 최초의 원정대이다.

게임 개요

1803년에 제퍼슨 대통령이 개척되지 않은 서부를 탐험하기 위해 하나가 아닌 여러 원정대를 보냈다고 상상해봅시다. 당신과 다른 플레이어들이 각각 이 원정대 중 하나를 이끌게 될 것입니다. 당신의 목표는 북미 대륙을 횡단하고, 제일 빨리 태평양에 도착하는 것입니다. 역사는 최초만 기억할 것입니다. 루이스와 클라크는 자원과 카드를 관리하며 진행하는 레이스 게임입니다. 자원, 원정대, 그리고 원정 중에 만난 아메리카 원주민과 사냥꾼을 특히 잘 관리해야 합니다. 뛰어난 관리능력은 서부를 횡단하는 데에 도움을 줄 것입니다.

게임 준비	인물 카드 설명 - 원정대 미니 보드	2-3
게임 목표		4
게임 차례		4
행동		4-5
	행동에 대한 주요 참고	5
모집		5
야영		6
게임 종료		6
초기 인물 행동 설명		7-8
	경로	8
	선발대 이동	8
마을 행동 설명		9
	게임의 역사적 배경	10
등장 인물 참고		10
초기 인물		11
조우 인물		12-14
1인 변형 규칙		15
규칙 요약		15

게임에 익숙하지 않은 분들에게

게임을 처음 배울 때는, 2~4인으로 이 게임을 진행하기를 강력하게 추천해 드리며, 5인으로 진행하는 것은 이 게임의 경험이 있는 플레이어들에게 적합합니다. 우리는 이 게임을 한 번도 해본 적이 없는 플레이어와 5인 게임을 진행하는 것을 추천하지 않습니다.

변형 규칙

이 게임을 몇 번 정도 진행한 후에, 경로 변경 토큰을 사용하여 이 게임을 조금 다르게 만들 수 있습니다. 그리고 당신이 혼자서 이 게임을 진행할 수 있도록, 1인 변형 규칙을 만들었습니다. (15페이지 참조)

구성물

게임 보드 1개



다양한 색상의 선발대 모형 5개



시간 토큰 24개



육각형 자원 큐브 100개



자원 증가 표시 8개



인디언 모형 18개



원정대 보드 5개



양면 배 타일 10개



인물 카드 84장
(오른쪽 아래에 플레이어의 색상이 표시된 초기 인물 30장 + 번호가 매겨진 조우 인물 54장)



경로 변경 토큰 10개



자원 표시 토큰 8개(1인 규칙)



게임 준비

1 게임 보드를 펼쳐 테이블 중앙에 놓습니다.

그것은 여러분이 건너야 할 영토와 여러분이 여행에서 도움을 받을 수 있는 인디언 마을을 상징합니다.

2 육각형 자원 큐브를 게임 보드의 해당 공급처에 배치합니다:

- 기본 자원**
A1 나무 20개
A2 모피 20개
A3 음식 15개
A4 장비 15개



여행하는 동안, 당신은 여러 종류의 자원이 필요합니다. 일부는 행동(비용이 들지 않는)을 통해 직접 얻을 수 있습니다.

- 교환 자원**
B1 카누 15개
B2 말 15개



다른 자원들은 교환이 필요합니다. 당신은 그것들을 얻기 위해 약간의 자원이나 인디언이 필요합니다.

각 자원을 모아 둔 것을 공급처라고 합니다.

자원 증가 표시 8개

그것들을 게임 보드 옆에 놓습니다. 공급처가 고갈되면 플레이어는 이 표시를 가져가 (알맞은) 육각형 자원 큐브를 자원 증가 표시 위에 올려놓으면 해당 자원의 3개의 가치로 만들 수 있습니다.



자원은 고갈되지 않습니다. 자원 증가 표시를 사용하여 육각형 자원이 고갈되는 것을 막을 수 있습니다.

3 플레이어 인원수를 기준으로 해당하는 개수의 인디언 모형을 게임 보드 옆에 놓아 공급처를 만듭니다. 남은 인디언은 게임 상자 안에 도로 넣습니다.



플레이어 인원 수	사용되는 인디언 모형 개수
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

인디언들은 당신이 마을에서 또는 당신의 인물 행동을 할 수 있도록 해 줄 것입니다. 그것들은 또한 당신의 행동의 힘을 증가시킬 수 있습니다. 초기 인물 중 '통역가'를 사용하여 더 많은 인디언을 사용할 수 있습니다. 하지만 당신의 원정대를 뒤쳐지게 할 수 있으므로 적절한 관리가 필요합니다.

4 1개의 인디언 모형을 공급처에서 가져와 게임 보드의 신참내기 구역 C에 놓습니다.

5 모든 시간 토큰을 게임 보드의 포트 클랫숍(Fort Clatsop) 구역 D의 아래쪽에 놓습니다.

6 배 타일 10개를 게임 보드의 멕시코만(Gulf of Mexico)에 놓습니다.



앞면



뒷면

이 배를 원정대에 추가함으로써 저장 공간이나 승선 용량을 늘릴 수 있습니다.



7 각 플레이어는 색상을 선택하고 그 색상의 초기 인물 카드 6장을 손으로 가져옵니다.

만약 인원이 4명 이하라면, 사용하지 않는 초기 인물 카드는 상자 안에 도로 넣습니다.



이 6장의 카드들은 역사적인 원정대 인물들입니다. 이들이 당신의 시작 카드가 됩니다. 게임 초반에는 탐험가 이름만 다를 뿐 모든 플레이어가 같은 카드를 가지고 시작합니다.



인물 카드

인물들은 행동을 하거나, 자원을 획득 또는 교환하거나, 원정대를 앞으로 이동시킬 수 있습니다.

루이스와 클라크 게임은 당신의 손으로 만들 수 있는 많은 카드 조합 덕분에 다양한 전략이 가능합니다.

인물 모집 비용 (장비 필요) - 인물의 힘과 같음 -

인물의 행동

인물의 이름

카드 번호 또는 플레이어 문양



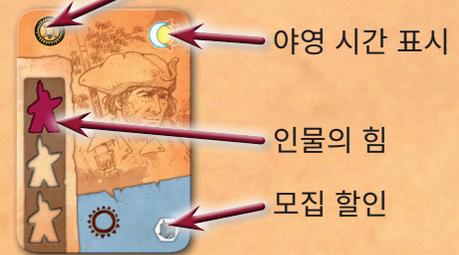
앞면

제공 자원

야영 시간 표시

인물의 힘

모집 할인



뒷면

인물 카드 84장의 구성:

- 초기 인물 카드 30장 (6 명씩 5 그룹), 뒷면에 플레이어 색상으로 표시

- 1부터 54까지 번호가 매겨진 54장의 조우 인물 카드

8 54장의 조우 인물 카드들을 섞어서 더미를 구성한 다음, 게임 보드의 조우 일지 F의 위에 앞면을 아래로 하여 놓습니다.

이 더미에서 카드를 5장 뽑아 힘 (카드의 왼쪽 위 모서리에 있는 숫자)을 기준으로 조우 일지 G에 배치합니다. 가장 낮은 힘의 카드는 일지의 아래쪽 멕시코만과 가까운 곳에, 가장 높은 힘의 카드는 맨 위에 배치합니다. 두 카드의 힘이 같으면 뽑은 순서대로 카드를 배치합니다.



9 각 플레이어는 선택한 색상의 원정대 미니보드를 가져와서 앞에 놓습니다. 공급처에서 인디언 모형 H를 가져와 탐험대의 네 번째 배 위에 놓습니다.

10 각 플레이어는 공급처에서 모피 1개, 음식 1개, 장비 1개를 가져와서 탐험대의 첫 번째 배 I 위에 놓습니다.



변형 규칙: 공급처에서 각기 다른 4가지 기본 자원을 가져와서 무작위로 3개의 자원을 즉시 첫 번째 배 위에 놓습니다. 나머지 자원은 다시 공급처에 놓습니다.

이런 방식으로 플레이어들은 매번 다른 자원으로 게임을 시작할 수 있습니다.

원정대 미니 보드

개인 보드판은 당신의 원정대에 해당합니다. 다음과 같은 기능의 배로 구성:

- 얻은 자원을 저장 (육각형) 또는
- 당신의 원정대에 합류한 인디언을 배치 (원형)

이 배 중 일부는 '조종하기 쉬운' 것으로, 야영 단계 동안 속도를 늦추지 않게 해줍니다. 다른 것들은(위쪽의 시간 기호)는 이 단계 동안 해당 공간이 사용되고 있는 경우 당신의 원정대를 뒤쳐지게 할 것입니다.

탐험하는 동안 언제든지, 당신의 자원들과 인디언들을 당신이 원하는 방식으로 재배치하여 더 적은 시간을 소모하는 배에 올릴 수 있습니다.

11 각 플레이어는 선택한 색상의 선발대 모형을 경로의 출발지 세인트루이스 (St Louis) J에 놓습니다.

12 시작 플레이어를 무작위로 정합니다. 그 플레이어부터 차례로 게임을 시작합니다.

게임 목표

게임 중에는 주로 손에 든 인물 카드를 사용하지만, 원정대의 인디언들을 마을로 보내는 방식으로 행동을 수행하기도 합니다.

이 행동들을 통해 선발대가 경로에서 전진합니다. 인물 카드는 행동을 수행하거나 (힘을 받아야 함), 다른 인물 카드에 힘을 추가할 수 있습니다.

이전에 사용한 인물 카드를 가져오려면 틈틈이 멈추고 야영을 해야 합니다. 이 단계에서 배에 자원을 많이 실었거나 많은 인디언을 태웠다면 일부분 손해를 볼 수 있습니다. 원정대가 야영지를 설치하는 데 얼마나 걸리는지는 중요한 일입니다.

플레이어가 포트 클랫소프(Fort Clatsop) 구역 너머에 야영지를 설치하면 게임은 즉시 종료됩니다. 이 플레이어는 태평양에 처음 도착했기 때문에 게임에서 우승합니다.

게임 차례

당신의 차례가 되면 **행동**을 반드시 **수행**해야 합니다.

이 필수적인 행동 외에 추가로, 야영지를 설치하거나 또는 새 인물을 모집할 수 있습니다.

이 두 단계는 선택 사항입니다: 각 행동은 플레이어 차례에 필수적인 행동 앞, 뒤로 언제든지 수행할 수 있습니다. 하지만 필수행동 중에는 수행할 수 없습니다.

행동 (필수)

차례가 되면 **행동**을 반드시 **수행**해야 합니다. 행동에는 두 종류가 있습니다: 인물 카드의 행동과 게임 보드의 인디언 마을 행동.

행동을 수행하기 위해, 기호 ★ 로 표시되는 힘을 인디언 모형이나 다른 카드 또는 돌 다로부터 받아야 합니다. 인물 카드는 1에서 3까지의 힘 그리고 인디언 모형은 각각 1의 힘을 가집니다. 이번 차례에 행동을 해당 힘 수치만큼 수행할 수 있습니다.

인물 카드 행동

인물 카드의 행동을 수행하기 위해 당신의 손에서 인물 카드를 사용하여 당신의 앞에 내려놓아야 합니다. 그리고 다음 중 하나에서 힘을 받아야 합니다. (이 카드 자체의 힘은 사용되지 않습니다!):

- (A) 손에서 다른 인물 카드: 카드를 선택하고 앞면을 아래로 하여 놓습니다; 또는
- (B) 원정대에서 가져온 인디언 모형: 원정대 미니 보드에서 인디언 인물 1, 2 또는 3명을 꺼내어 카드 위에 올려 활성화합니다; 또는
- (C) 손에서 인물 카드와 인디언 모형 1, 2개의 조합: 카드를 선택하고 앞면을 아래로 하고, 1 또는 2개의 인디언 모형을 그 위에 올려놓습니다, 힘 3이 최대치

세 가지 경우 모두, 힘 수치만큼 행동을 수행합니다.



A - 힘 1의 인물 카드를 사용하여 행동을 1번 수행합니다.



B - 2명의 인디언을 사용하여 행동을 2번 수행합니다.



C - 힘 1의 인물 카드 위에 2명의 인디언을 사용하여 행동을 3번 수행합니다.

사용한 인물 카드는 앞에 남겨 두어 행동 영역을 구성합니다.

주의하세요! A와 C의 경우, 뒷면으로 둔 카드는 일시적으로 사용할 수 없습니다. (다음 야영 행동까지)

B와 C의 경우, 인디언들은 여전히 원정대에 소속되어 있습니다.

행동을 두 번 이상 수행하는 것이 유용합니다. 행동은 인디언 없이도 할 수 있으며, 2 또는 3의 힘을 가진 인물 카드를 손에 넣는 것은 큰 이득이 됩니다.





인디언 마을 행동

인디언 모형을 마을 구역에 놓을 때만 마을 행동(동근 아이콘으로 표시)을 사용합니다.

- 빈 원 위에는 원정대에서 가져온 인디언 모형을 1개만 놓을 수 있습니다.
- 반원 위에는 원정대에서 가져온 **1, 2 또는 3개의 인디언 모형을 같이** 놓을 수 있습니다. 해당 지역이 이미 점유되어 있는지와 상관없습니다.

두 경우 모두 배치한 인디언 모형 수만큼 여러 번 행동을 수행합니다. 이 인디언 모형들은 이제 더는 당신의 원정대가 아닙니다.

인물 카드 행동과 달리 이 행동은 모든 플레이어가 이용할 수 있습니다.



Karine은 인디언 2명을 배치하고 '카누 건조' 행동을 두 번 수행합니다. (이미 인디언 3명(반원)이 있더라도 상관없이)



Philippe은 인디언을 배치하고 '사냥' 행동을 한 번(빈 원) 수행합니다.

마을 행동은 경쟁이 치열한 구역입니다! 다른 플레이어가 언제 그 기회를 잡으려 할지 예측하는 것이 전략의 핵심입니다.

행동에 대한 주요 참고 (인물과 마을)

힘의 일부(또는 0의 힘)만 사용하는 것은 항상 가능합니다. 예를 들어, 3의 힘을 받은 행동은 세 번이 아니라 두 번 또는 한 번 또는 전혀 수행하지 않을 수도 있습니다.

또한, 행동에서 얻는 이득 중 일부(또는 전혀)만 얻는 것도 허용됩니다.

모집 (선택)

탐험하는 동안 당신은 당신의 원정대에 합류할 인물들을 만날 것입니다. 그들은 조우 일지에 나와 있습니다.

매 라운드 한 번 필수 행동 전후에 한 명의 인물만 모집할 수 있습니다.

모집하고자 하는 행동에 해당하는 장비 및 모피 비용을 지불하세요.

- 조우 일지의 칸에 표시된 만큼의 모피 수.
- 인물의 힘 수치와 같은 장비 수.

필요한 장비에 대해서는 카드 1장(1장만)을 손에서 버려서 일부 또는 전부를 대신 지불 할 수 있습니다. (버린 카드의 뒷면에 있는 모집 할인에 표시된 개수 만큼) 버린 카드는 게임 보드 옆에 있는 버린 더미에 앞면을 위로 하여 놓습니다.

모집한 인물을 즉시 손으로 가져옵니다.

그런 다음 새로운 인물 카드를 조우 일지에 추가하십시오.

차례를 시작할 때, Cédrick은 Black Cat을 영입하고 싶었습니다. 비용은 모피 4개와 장비 3개입니다. Cédrick은 모피 4개, 장비 2개를 지불 한 다음 장비 1개의 가치(1의 힘)를 가진 Hugh McNeal을 버립니다. 그 후 Black Cat을 손으로 가져옵니다.



초보자들을 위한 조언

첫 번째 게임에서는 통역가와 지휘관을 버리지 마십시오(초기 인물 행동 설명 참조). 이 두 카드가 없으면, 그리고 필요한 인물들을 모집하지 않으면, 게임에서 이길 수 없을 것입니다!

조우 일지에 새 카드 추가

조우 일지의 한 곳이 비어 있는 즉시 위쪽의 모든 조우 인물 카드를 아래로 옮깁니다.

그리고 새 인물 카드를 뽑아서 카드 더미 옆에 놓습니다. 이때는 힘을 기준으로 카드를 다시 배치하지 않습니다!

인물 카드 더미가 소진되면 버린 카드 더미의 카드를 모두 섞어서 새로운 인물 카드 더미를 만듭니다.



모든 조우 인물 카드는 이 규칙서의 마지막 페이지에 자세히 설명되어 있습니다.

야영(선택)

당신의 차례에 당신의 필수 행동 전후에 언제든지 야영지를 설치할 수 있습니다.

당신의 차례를 시작할 때 인물 또는 마을 행동을 수행할 수 없는 경우, 필수 행동을 하기 전에 야영지를 설치해야 합니다.

이 단계를 통해서 행동 영역에 사용한 카드를 모두 손으로 가져올 수 있습니다. 그럼에도 불구하고, 이 행동은 당신의 원정을 지연시킬 수 있다. 지연된 시간은 카드와 배 위에 있는 '시간' 아이콘  으로 표시 됩니다.

야영지를 설치할 때,

1- 인물 카드 위에 사용한 모든 인디언들을 원정대의 배에 다시 올려놓습니다.

탐험하는 동안 언제든지, 당신은 당신의 자원들과 인디언들을 당신이 원하는 방식으로 재배치하여 인디언들이 시간을 덜 지연시키도록 할 수 있습니다.

2- 야영지에서 얼마나 많은 시간을 보내는지는 다음의 합과 같습니다.

- 현재, 손에 들고 있는 인물 카드 수. 그리고
- 현재, 사용 중인 원정대 배의 시간 소모 비용(운송중인 자원 및 인디언 수, 아래 참조)

지난번 야영 이후에 사용하지 않은 인물들은 당신의 원정 속도를 늦춥니다. 그들은 당신의 고용 조건에 대해 당신과 이야기하기를 원할 것입니다.

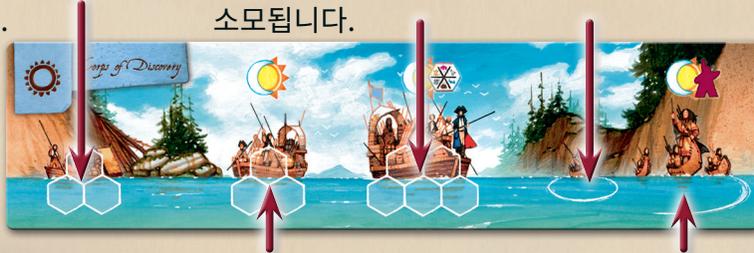
자원을 실은 배는 당신의 원정에서 귀중한 시간을 빼앗습니다. 따라서 뒤쳐지지 않도록 자원을 신중하게 관리해야 합니다.

원정대 배의 시간 소모 비용

이 배는 최대 3개의 자원을 실을 수 있으며, 시간이 소모되지 않습니다.

이 배는 최대 5개의 자원을 실을 수 있습니다. 자원당 1 시간 비용이 소모됩니다.

이 배는 인디언 한 명만 탈 수 있고, 시간은 소모되지 않습니다.



이 배는 최대 3개의 자원을 실을 수 있습니다. 자원이 하나 이상 포함되어 있으면 1 시간 비용이 소모 됩니다.

이 배는 인디언을 무한정 태울 수 있지만, 인디언 한 명당 1 시간 비용이 소모됩니다.

3- 야영지에서 보내는 시간만큼 시간 토큰을 가져갑니다.

4- 행동 영역에 있는 모든 카드를 다시 손으로 가져옵니다.

Karine(파란색)은 야영지를 설치해야 합니다. 그녀는 두 개의 인디언 모형을 가져와서 배 위에 올립니다. 그리고 그녀는 야영지에서 보내는 시간을 계산합니다. 아래에 상황에서, 야영지에서 보낸 Karine의 시간은 5입니다.

- 손에 남아 있는 인물 카드 1장 **A**
- 배 B에 있는 3가지 자원 +1 **B**
- 배 C에 있는 2개의 자원 +2 **C**
- 배 D의 인디언 +1 **D**

총 5의 시간 비용 소모됨. 따라서 Karine은 5개의 시간 토큰을 가져갑니다.



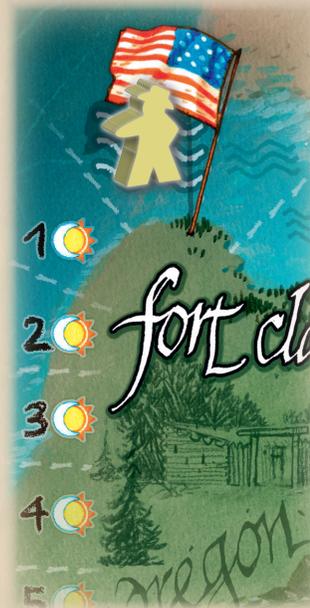
게임 종료

플레이어가 게임 보드 위 자신의 선발대 위치의 시간 토큰 숫자와 같거나 적은 시간 토큰을 가진채 포트 클랫습(Fort Clatsop) 위 또는 그 너머에 야영지를 설치하면 게임은 즉시 종료됩니다.

그리고 해당 플레이어가 게임에서 최종 승리합니다.

깃발 바로 앞에 야영지를 설치한 플레이어는 승리를 위해 시간 토큰이 없어야 하며, 깃발에서 2칸 앞의 위치에 야영지를 세운 플레이어는 1개 이하의 시간 토큰이, 3칸 앞의 위치에는 2개 이하의 시간 토큰이 있어야 합니다.

첫 게임을 하는 동안, 경기 초반에 출발 플레이어가 약간 불리하다고 생각할 수 있습니다. 그러나 포트 클랫습(Fort Clatsop)에서 끝나는 소위 '서든 데스' 는 이 균형을 맞춰줍니다.



초기 인물 행동 설명

기본 자원 수집



나무꾼, 사냥꾼, 대장장이, 모피 상인은 자원을 수집합니다(위 참조).

이러한 인물 중 하나를 사용할 때 행동 영역의 각 카드 상단 모서리에 표시된 관련 자원 표식의 수(행동을 수행하는 데 사용한 카드 포함)와 왼쪽 및 오른쪽의 이웃하는 플레이어의 행동 영역(2인 게임을 할 때는 한 명)에 표시된 표식의 수를 더합니다.

자원 표식



방금 더한 표식의 개수를 행동에 사용한 힘의 수치와 곱합니다. 최대 이 수치까지 당신이 원하는 만큼 자원을 공급처에서 가져와 배의 빈칸에 놓습니다.

자원을 가져오면서, 배가 가득 차지 않으면 이전에 보유한 자원을 배에서 버릴 수 없습니다.

가득 찬 경우에는 당신이 선택한 초과 자원을 공급처로 되돌릴 수 있습니다. 자원은 원하는 만큼 자주 재배치할 수는 있지만, 저장 가능한 자원(일시적으로라도) 보다 더 많은 자원을 가지고 있을 수는 없습니다.

Karine(파란색)은 그녀의 나무꾼을 사용하였고, 아래에 배치된 인물 카드로 2의 힘을 제공하였습니다. 그리고 그녀 자신과 그녀의 두 이웃인 Julien(주황색)과 Cédric(초록색)의 행동 영역에 총 5개의 나무 표식이 보입니다. 따라서 Karine은 공급처에서 $2 \times 5 = 10$ 개의 나무를 가져갈 수 있습니다. 그녀는 배 위에 7개만 올려놓기로 했습니다. 남은 자원은 공급처로 돌아갑니다.

Julien (주황색)



Karine (파란색)



Cédric (초록색)



인디언 태우기



통역가는 새로운 인디언들을 원정대에 합류할 수 있도록 합니다.

1- 모든 인디언을 파우와우(마을의 중심) 지역에 모읍니다. (신참내기 구역에 있는 인디언을 포함)

2- 그리고 파우와우 지역에서 원하는 만큼 인디언을 데려옵니다. 당신이 데리고 온 모든 인디언을 원정대의 배에 태웁니다.

3- 원정 일지의 마지막 페이지(제일 아래)에 있는 인물 카드를 버리고(버리는 더미에 앞면을 위로하여 놓습니다), 조우 인물 카드 더미의 제일 위 카드를 일지에 추가합니다. (5페이지의 '원정 일지에 새 카드 추가' 참조).

4- 마지막으로, 공급처에서 가져온 인디언 모형 하나를 신참내기 구역에 놓습니다. 인디언 공급처가 비어 있으면 이 단계를 무시하십시오. 힘 2 또는 3의 통역관 행동을 활성화한 경우, 일지와 신참내기 구역 다시 채우기 행동을 각각 2 또는 3회 반복하십시오. 이렇게 하면 1, 2명의 인디언을 추가로 얻을 수 있습니다.

통역가 행동이 이 게임의 핵심 행동입니다. 이 방법을 통해서만 당신의 원정대에 인디언을 추가할 수 있습니다.

그리고:

- 모든 마을 행동들을 다시 이용할 수 있게 해줍니다.
- 일지에 새로운 카드를 공개하여 모집에 대한 선택권을 줍니다.



1- Julien은 힘 1의 인물 카드로 통역가를 사용했습니다. 그는 보드 위에 있는 모든 인디언(신참내기 구역에 있는 인디언 포함)을 파우와우 지역에 모읍니다. 이제 총 4명의 인디언이 모여 있습니다.



2- Julien은 그들 모두를 자신의 원정대에 모집하기로 하였습니다.



3- 그리고 나서, 그는 조우 일지 맨 아래 카드를 버리고, 조우 인물 카드 더미 옆의 일지에 새 카드 한 장을 뽑아서 놓습니다.



4- 마지막으로, 그는 공급처에서 인디언 모형을 가져와서 신참내기 구역에 놓습니다.



경로 이동

경로

경로에는 다음과 같은 부분으로 구성되어 있습니다:

- 강 구역 (파란색),
- 산 구역 (회색),
- 산+강 구역, 산인 동시에 강인 구역입니다.



변형 규칙: 게임을 몇 번 진행한 후에, 당신만의 경로를 만들 수 있습니다. 보드의 경로 일부분에 경로 변경 토큰을 올려놓을 수 있습니다. 이렇게 강과 산 구역을 다르게 설정하여 새로운 구성의 게임을 할 수 있습니다.



지휘관(Commander)은 선발대를 앞으로 나갈 수 있도록 해줍니다.

이 카드를 활성화하는 각 힘에 대해서 다음 중 하나를 선택하십시오:

- 배에서 음식 1개를 지불하고 선발대를 강 2칸 전진합니다.
- 배에서 카누 1개를 지불하고 선발대를 강 4칸 전진합니다.
- 배에서 말 1개를 지불하고 선발대를 산 2칸 전진합니다.

첫 번째 산 구역 전후에 2개의 '산+강' 구역이 있습니다. 이러한 지역에서는 세 가지 자원 중 하나를 지불하여 선발대를 앞으로 이동할 수 있습니다.

그러나 자원을 지불하여도 이동할 수 없는 곳으로 칸이 바뀌면(예: 말을 지불하여 산+강 구역을 이동한 후, 강 구역이 나와서 이동을 멈춤) 더는 이동할 수 없습니다.



Philippe(노란색)은 인물 카드(힘 2)로 지휘관(Commander)을 사용하여 행동을 두 번 수행할 수 있습니다. 그는 말 두 필을 지불하여 선발대를 산으로 2+2=4칸 앞으로 이동시킵니다. 말을 지불하여 선발대를 앞으로 이동할 수 있는 칸은 3칸(산 2칸, 산+강 1칸)뿐이기 때문에 선발대를 3칸만 전진합니다. 남은 전진 1칸은 사라집니다.



Karine(파란색)은 지휘관 인물 카드(힘 1)에 인디언 두 명(모든 인물 카드와 같이, 지휘관 자신의 카드의 힘은 자신의 행동에는 사용되지 않습니다!)을 놓아 사용합니다. 이로써 그녀는 지휘관 행동을 3번 수행할 수 있습니다.

그녀는 음식 2개, 말 1개와 시간 토큰 1개를 버리고 자신의 선발대를 강 3칸, 산 2칸 전진하였습니다. Julien의 선발대(주황색)가 산 칸 위에 있어서 Karine이 한 칸 전진 이점을 얻습니다.



선발대 이동

이동할 때, 다른 플레이어의 선발대가 앞에 있다면, 그 선발대가 있는 칸을 건너뛴다. (한 칸에는 오직 하나의 선발대만 놓입니다.)

다음 칸으로 움직일 수 없는 선발대는 멈춰야 합니다.

세인트루이스 칸은 한 명 이상의 선발대가 머물 수 있는 유일한 곳입니다.

시간 토큰

주의! 만약 플레이어가 시간 토큰을 가지고 있다면, 그의 선발대는 움직일 수 없습니다. 선발대(강 또는 산)가 전진할 칸만큼 먼저 시간 토큰을 버립니다. 모든 시간 토큰을 버리면 다시 이동할 수 있습니다.



마을 행동 설명

마을에는 모든 플레이어가 수행할 수 있는 8가지 행동에 해당하는 8개의 영역이 있습니다:

- 오직 한 자리(원 하나)만 있는 사냥, 도구제작, 선물, 작별인사 및 주술 행동을 위한 영역 5개.
- 두 자리(원 두개)가 있는 탐험 업그레이드 행동을 위한 영역 1개.
- 제한이 없는 카누 건조 및 말 무역 행동을 위한 영역 2개.

마을 행동은 전체적으로 모집한 인물 능력과 비교하면 가치가 떨어지지만, 당신의 손에서 인물 카드를 사용하는 것을 줄여주며, 다른 방법으로 얻을 수 없던 자원을 얻을 수 있게 해줍니다. 그리고 원정대의 인디언 수를 줄일 수 있습니다.

사냥



공급처에서 음식 1개 공급처에서 장비 1개 그리고 모피 1개를 가져와 배에 놓습니다.

도구제작



공급처에서 장비 1개 그리고 나무 1개를 가져와 배에 놓습니다.

선물



공급처에서 모피 2개 또는 나무 2개를 가져와 배에 놓습니다.

작별인사



0~3개의 인물 카드를 손에서 버립니다. (버리는 더미에 앞면을 위로하여 놓음)
그런 다음 모든 인물 카드를 조우 일지에서 버립니다. 버린 카드는 게임 보드 옆 버리는 더미에 앞면을 위로하여 놓습니다. 그리고 새 카드 5장을 뽑아서 뽑은 순서대로 배치하여 일지를 다시 채웁니다.

Karine은 작별인사 영역에 인디언을 배치하였습니다. 그녀는 손에서 카드 두 장을 버립니다. 손에서 카드 두 장을 버리고 조우 일지를 다 비운후, 새 카드를 5장 뽑았습니다.

이 행동은 다음과 같은 경우에 유용합니다.

- 카드를 줄이고 쓸모없는 카드를 버리려 할 때
- 일지에 새로운 인물 카드를 채우고 후에 모집할 때

말 교환



3가지 다른 자원을 지불하여 공급처에서 말을 가져옵니다. 세 자원은 각기 달라야 합니다!

Julien은 이 영역에 인디언을 사용하였습니다. 그는 배에서 나무 1개, 음식 1개, 장비 1개를 지불하여 말 1개를 가져왔습니다.

카누 건조



나무 2개를 지불하여 공급처에서 카누를 가져옵니다.

Julien은 이 영역에 인디언 2명을 사용하였습니다. 그는 배에서 나무 4개를 지불하여 카누 2개를 가져왔습니다.

원정대 업그레이드



나무 3개 지불하고 다음 배 중 하나를 얻습니다:

배 타일 1개(자원 2개 저장 가능) + 기본 자원 중 2개 선택하여 가져옵니다.(앞면)



또는 배 타일 1개(인디언 1명 수송) + 인디언 1명 공급처에 가져옵니다. 인디언이 남아 있지 않으면 배 타일만 가져옵니다.(뒷면)

원정대 옆에 타일을 놓아 인디언 또는 자원과 함께 이 배를 원정대에 추가합니다.

배 타일을 어느 면을 위로하여 놓을지 신중하게 선택해야 합니다. 일단 그 타일들을 원정대 옆에 놓으면 다시는 뒤집을 수 없습니다.



이 배는 최대 두 개의 자원을 실을 수 있으며, 야영할 때 시간이 소모되지 않습니다.



이 배는 인디언 한명을 수송할 수 있으며, 야영할 때 시간이 소모되지 않습니다.

Philippe은 '원정대 업그레이드'의 두 원 중 하나에 인디언을 배치하였습니다. 원정대에서 나무 3개를 지불하였습니다. 그리고 보트 타일을 가져와 '인디언' 면으로 원정대 옆에 놓았습니다. 그는 공급처에서 인디언 한 명을 데려옵니다. 그리하여 그는 이 행동을 수행하는 데 사용된 인디언을 새로운 인디언으로 대체하고 인디언을 수송하는 비용을 줄였습니다.

이 행동을 게임 초반에 수행하면 더 유용합니다. 당신의 전략(자원 또는 인디언)에 따라 배 종류를 선택하세요
게다가, 이 행동은 당신에게 자원 2개나 인디언을 제공합니다.

주술 의식



음식 1개를 지불하여 행동 영역 위에 앞면을 위로 놓은 인물의 행동을 활성화합니다. (당신의 행동 영역 또는 다른 플레이어의 영역에 있는 행동) 이것이 원래 얼마의 힘으로 사용되었는지와 상관없이 당신은 이 행동을 한 번만 수행할 수 있습니다.

상대의 행동을 복사하였다면, 해당 카드를 상대가 아닌 당신의 행동 영역에 있는 것처럼 처리하여 보상을 계산합니다.

Julien은 주술 의식에 영역에 인디언을 놓았습니다. 그는 음식 1개를 지불하고 Karine의 통역가 행동을 활성화 하였습니다(단 한 번). 그는 주술사에 올려놓은 것을 포함하여 몇 명의 인디언 모형을 얻었습니다.

Karine의 차례가 되면 인디언을 놓아서 주술사 원이 비어있는 것을 이용하는 이점을 얻습니다.

그녀는 음식 1개를 지불하여 이전에 행동 영역에 사용하였던 지휘관 행동을 복사하였습니다. 그녀는 카누 1개를 지불하고 선발대를 강에서 앞으로 4칸 이동합니다.

이 행동을 사용하면 다른 플레이어의 행동을 사용하거나 이미 사용한 행동을 반복할 수 있습니다.

게임의 역사적 배경

1800년, 토머스 제퍼슨이 미국의 세 번째 대통령이 되었을 때, 미국은 동쪽의 대서양부터 서쪽의 미시시피강까지, 북쪽으로는 오대호에서 남쪽의 멕시코만까지 거의 약 1000마일(1600km)에 이르는 정사각형과 닮은 모양의 땅을 차지했습니다.

그 지역의 도로와 길은 열악했기에 강이 주요 교역로였습니다.

1803년, 제퍼슨은 편지 한 장으로, 프랑스로부터 루이지애나 지역을 1,500만 달러에 매입하여 미국의 크기를 두 배로 넓혔습니다.

프랑스는 불과 3년 전에 스페인으로부터 루이지애나 지역을 매입하였지만, 미국은 이제 뉴올리언스의 요충지인 항구와 미시시피강 너머 서부 황무지에 접하였습니다.

지금까지, 이 거대한 지역은 원주민들과 모피 상인들에게만 알려져 있었습니다. 이 거칠고 건장한 남성들은, 노스웨스트사나 경쟁사인 허드슨베이사에서 일하며 비버 가죽도 거래했고 그중 다수는 인디언 여성과 결혼했습니다.

제퍼슨은 이 미개척지 탐사를 1801년부터 개인 비서였던 29세의 메리웨더 루이스에게 맡겼습니다. 목적은 영토의 동쪽과 서쪽을 잇는 수로를 찾는 것이었습니다. 루이스는 영리하게도 이 환상적인 탐사를 같이 할 동료로 4살 위인 윌리엄 클라크를 선택하였습니다. 루이스는 작은 체구에 지적이자 내성적인 몽상가였지만, 클라크는 그와 매우 반대 성향으로 상호보완적이었습니다: 그는 매우 강인하고, 좋은 가정 교육을 받았고, 실용적인 성향에, 마음이 따뜻했으며 판단력이 정확하고, 불임성도 갖추고 있었습니다.

1803년 12월, 루이스와 클라크는 세인트루이스 근처 뒤보아 야영지에서 소규모 원정대에 합류했고, 탐사를 위해 특별히 제작한 큰 배 앞에 도착했습니다. 두 명의 지휘관은 겨울 동안 우드 강 하구에 야영지를 설치 하고 미군 포병대의 병사들을 포함해 젊은 자원자를 모집했습니다.

봄이 되어 원정대는 33명이 되었습니다: 원정대의 첫 출발이었습니다.

1804년 5월 14일, 큰 배 한 척과 카누 두 척으로 구성된 작은 원정대는 매우 긴 미주리강을 거슬러 오르기 시작했습니다.

원정대는 값싸고 다양한 자질구레한 것들을 인디언에게 줄 선물로 가져갔습니다: 갈고리 2800개, 작은 거울 약 150개, 캔버스 천 22개, 담배 마는 종이 130개, 수백 개의 목걸이 줄, 낫쇠 단추, 칼, 도끼, 가위, 핀과 팔찌 400개, 바늘 4600개, 제퍼슨 초상을 새긴 메달, 화약과 무기 등등.

1804년 무덥고 기나긴 여름 동안, 원정대는 모기떼, 위협적인 물살, 그리고 그들의 길에 떠다니는 위험한 통나무들과 마주하며 강 상류로 계속 올라갔습니다. 때때로, 원정대는 밧줄로 배를 상류로 끌어 올리면서 물가를 걸어야 하기도 했습니다. 선원 중 일부는 식량을 얻기 위해 사냥을 나가기도 했습니다. 날이 좋으면, 원정대가 15마일(20km) 가량을 전진했을지도 모릅니다. 원정대는 미주리, 수우, 오마하, 라코타 같은 많은 인디언 부족과도 마주쳤습니다. 루이스와 클라크 원정대는 그들에게 선물을 주기도 하고, 그들의 지도자들도 만나고, 제퍼슨 대통령과의 평화를 제의했습니다.

8월 20일, 찰스 플로이드 병장이 맹장염으로 사망하였습니다.

그에 대한 존경의 표시로 강에 그의 이름을 붙였습니다. 이것은 2년 반의 원정 기간에서의 유일한 죽음이었습니다.

10월에 그들은 노스다코타에 있는 맨던족과 히다차족의 마을에 도착했습니다. 164일 동안 1600마일을 탐험했을 때였습니다. 4주 만에 그들은 맨던 요새를 건설했고, 그 해 겨울 5개월 동안 그곳에서 사냥도 하고 근처에 사는 인디언과 캐나다 모피 사냥꾼들로부터 앞으로의 경로에 대한 정보를 얻으며 보냈습니다. 그들은 또한 투생 샤르보노와 그의 임신한 쇼슨 족 아내 사카가위아(별칭-새 여인)를 영입했습니다.

사카가위아는 12살 때 미니타리가 납치했었고, 샤르보노는 주사위 게임에 이겨 그녀를 얻었습니다! 그녀는 원정대의 유일한

여성이었습니다.

그녀는 임신 중이었지만, 클라크는 사카가위아가 쇼슨 족으로부터 말을 얻어서 원정대가 로키 산맥을 건너는데 도움을 줄 수 있을거라고 생각 했습니다.

1805년 4월 7일, 몇몇 남자들은 큰 배를 타고 제퍼슨에게 보고하기 위해 세인트루이스로 돌아왔고 나머지 원정대(32명)는 탐험을 계속하였습니다. 오늘날 몬타나에 있는 미주리강의 거대한 절벽을 우회하는 이 여정은 6월 13일부터 7월 25일 까지 이어졌습니다.

18마일(25km) 거리의 산을 지나가는 동안 그리즐리 곰, 방울뱀, 선인장을 피하면서, 모든 장비와 배를 직접 운반하거나 임시로 만든 마차로 운반해야 했습니다. 7월이 되어 원정대는 쇼슨 족 영토에 도달했습니다.

8월 17일, 어린 시절 보았던 지형지물을 기억해낸 사카가위아가 그녀의 부족을 찾았습니다. 기적적이게, 현재 부족의 추장은 그녀의 친오빠이었습니다.

쇼슨 족은 원정대에 선뜻 말과 노새를 제공했습니다. 그들의 도움 없이는 원정을 계속할 수 없었을 것입니다. 쇼슨 족의 토비 노인은 로키산맥을 넘어가는 길을 안내해주기도 했습니다.

9월 아이다호 비터루트 산맥 꼭대기 로로 트레일은 먹을 것도 없고 힘없는 말들이 비틀거리며 굴러 떨어지는 등 눈과 진흙탕이 11일간 이어지는 매우 척박한 곳이었습니다.

원정대는 서쪽 경사로를 내려와 네즈퍼스족 마을에 도착했습니다. 네즈퍼스족들은 연어와 뿌리 음식을 제공했지만, 익숙하지 않은 식단은 원정대를 병들게 했습니다.

클리어워터강에 도착하여 그들은 네즈퍼스족에게 그들의 말을 주고 스네이크강의 빠른 코스를 따라 컬럼비아로 갈 카누를 만들었습니다.

강 하류 근처에서, 원정대는 급류를 피하기 위해 다시 육로로 돌아가야 했고, 곧이어 자신들이 강 하류에 있다는 것을 깨달았습니다.

1805년 11월 중순에 원정대는 드디어 태평양에 도착했습니다.

루이스와 클라크 원정대는 554일간 총 4132마일(6700km)을 탐험하였습니다.

등장 인물 참고

모든 카드는 루이스와 클라크 원정대의 성공에 한몫했던 역사적 인물들입니다. 각 카드의 효과는 그 인물의 역사적인 역할과 관련 있습니다. 여러분은 아래에서 84명 등장인물의 전체 목록과 설명을 확인할 수 있습니다.

주의: 인물의 행동은 주어진 힘만큼 여러번(동시에) 활성화할 수 있습니다.

자원을 지불하다: 당신의 배에서 자원을 가져와 공급처에 놓는다.

자원을 가져오다: 공급처에서 자원을 가져와 당신의 배 위에 올린다.

수집하다: 행동 영역 및 이웃하는 두 플레이어의 행동 영역 (또는 두 플레이어의 게임에서 한 이웃)에 있는 카드의 상단 모서리에 표시되는 이 자원의 표식의 수를 셉니다. 그 수만큼 공급처로부터 자원을 가져온 다음, 수집한 자원을 배 위에 올립니다.

행동 영역: 플레이어가 사용하고 앞에 앞면과 뒷면으로 놓은 모든 카드.

인물 활성화: 당신의 행동 영역에 앞면으로 놓은 행동을 활성화 중이거나 활성화된 인물 카드.

영역

초기 인물

지휘관

음식, 카누, 또는 말 자원을 지불하여 선발대를 앞으로 이동합니다. (8페이지 참조)



Meriwether Lewis (파란색)

미 육군 대위이자 대통령의 개인 비서인 그는 제퍼슨 대통령에 의해 원정대를 이끌게 됩니다.



William Clark (주황색)

북서부 인디언 전쟁 중 중위였던 그는 33세의 나이에 친구 루이스에 의해서 새롭게 구성된 원정대의 공동 지휘관으로 선임되었습니다.



John Ordway (노란색)

대위의 오른팔이자 미 육군 병장인 그는 경비 임무와 식량 보급을 담당하며, 원정대에서 가장 자세한 일지를 썼습니다.



Nathaniel Pryor (초록색)

‘품위과 실력을 갖춘 남자’로 지휘관들이 칭하는 그는 ‘켄터키 출신 아홉 청년’ 중 한 명입니다. 그는 뒤보아 야영지의 목공일을 감독했습니다.



Charles Floyd (보라색)

그는 1804년 8월 치명적인 맹장염으로 사망하였습니다. 아이오와주의 미주리강이 내려다보는 절벽 위에 묻혔습니다. 그는 이 원정에서 사망한 유일한 사람입니다.

통역가

마을에서 인디언을 영입하고 그들을 원정대에 합류시킵니다. (7페이지 참조)



Pierre Cruzatte (파란색)

프랑스인 아버지와 오마하 출신 어머니 덕분에 그는 3개 국어를 구사하고 수화에도 능숙한 그는 노련한 뱃사공입니다. 바이올린 연주로 원정대를 즐겁게 하기도 합니다.



Francois Labiche (주황색)

원정대의 사병으로 뽑힌 그는 경험이 풍부한 뱃사공이자 인디언 무역상입니다. 그는 영어, 프랑스어, 그리고 몇 개의 인디언 말을 구사할 수 있습니다



Robert Frazer (노란색)

그는 모세 리드가 촬영한 후에 원정대에 합류합니다. 그는 일지와 중요한 지도를 관리했습니다.



George Gibson (초록색)

‘켄터키 출신 아홉 청년’ 중 한 명으로 1803년에 지원했으며 훌륭한 사냥꾼이자 마부이고 또한 바이올린 연주도 했습니다. 그는 수화도 조금은 할 줄 알았습니다.



J. Baptiste Lepage (보라색)

프랑스계 캐나다인 모피 상인인 그는 1804년 원정대가 도착했을 때, 미니타리와 맨던족 인디언 사이에서 살고 있었습니다. 그는 전역한 존 뉴먼 이등병의 후임입니다.

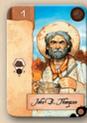
나무꾼

나무를 가져옵니다. (7페이지 참조)



Hugh McNeal (파란색)

낭만적인 밀회를 즐기는 동안 인디언 톨라묵에게 거의 죽임을 당할 뻔한 그는, 돌아오는 원정에서, 곰을 놀라게 하여 급히 버드나무 위로 올라가 곰이 사라지기만을 기다렸었습니다.



John B. Thompson (주황색)

그는 요리를 담당했고, 지도를 제작했습니다. 몇몇 엘크 사냥꾼과 함께 야외에서 고기를 보존하기 위해 습한 기후에서 거의 필수적인 기술-사냥에 나섰습니다.



Thomas P. Howard (노란색)

맨던족 요새 방책의 벽을 확장한 혐의로 군법회의에 회부되었음에도 불구하고 원정대의 일원으로 끝까지 임무를 다했습니다.



Patrick Gass (초록색)

그는 플로이드가 죽은 후에 병장으로 선출됩니다. 목수로서 그는 원정대의 겨울 숙소를 건설하고, 통나무 카누와 카누를 옮기기 위한 마차를 만들었습니다.



Hugh Hall (보라색)

그는 위스키를 좋아하였는데, 그 때문에 다른 군 위반 사항과 함께 원정대에서 그를 직위 해제할 뻔한 군법정 처벌을 받았습니다.

사냥꾼

음식을 가져옵니다. (7페이지 참조)



Seaman (파란색)

루이스의 검은 뉴펀들랜드 개, 모든 원정을 끝마친 유일한 동물입니다. 먹이를 사냥하고 감시합니다.



York (주황색)

클라크의 부하인 그는 외교 관계에서 중요한 역할을 했습니다. 그의 외모 때문에 인디언들은 그가 마법의 힘이 있다고 의심했습니다. 곰으로부터 루이스를 구한 적이 있습니다.



Silas Goodrich (노란색)

그는 1804년 육군 부대에서 루이스와 클라크 원정대의 지휘관으로 전보되었습니다. 원정대의 최고가는 어부로서, 그는 다른 사람에게 필요한 음식을 제공했습니다.



John Colter (초록색)

원정대에서 가장 뛰어난 사냥꾼 중 한 명이며, 주변의 시골 지역을 정찰하러 자주 혼자 보내졌습니다. 그는 초창기의 산악인 중 한 명입니다.



William Werner (보라색)

요리사로 일하며 아마도 켄터키에서 태어났습니다. 원정 전에는 존 포츠와 싸워 징계를 받았고 1804년 반란을 일으켜 군법회의에 회부됩니다.

대장장이

장비를 가져옵니다. (7페이지 참조)



Alexander H. Willard (파란색)

그는 체격이 건장하고 원정대에서 대장장이이자 총기 제작자로서 역할을 합니다. 그는 장비를 수리할 수 있고 인디언들과 거래할 수 있는 도구들을 제작합니다.



Joseph Whitehouse (주황색)

재단사 역할을 했고 일지도 썼습니다. 제퍼슨 강에서 거의 죽을 뻔하기도 했습니다.



John Shields (노란색)

버지니아 출신이며 원정대의 최고령자로, 1803년 34세의 나이로 입대했습니다. 그는 대장장이, 총기 제작자, 배 건조사, 그리고 수리공으로 다재다능 했습니다.



William Bratton (초록색)

켄터키에서 온 숙련된 대장장이인 그는 키가 6피트 이상이고 어깨가 떡 벌어진 체격입니다. 몇 달째 등 아래에 극심한 통증을 겪어 왔으며 인디언 한증막에서 치료를 받았습니다.



John Potts (보라색)

독일계 이민자이자 제분업자인 그는 원정대에서 신뢰받는 대원입니다. 그는 거의 의사할 뻔했고, 다리를 베이고 그리즐리 곰에게 공격받았을 때 거의 죽을 정도로 피를 흘렸습니다.

모피 상인

모피를 가져옵니다. (7페이지 참조)



Richard Windsor (파란색)

그는 훌륭한 사냥꾼이자 나무꾼입니다. 절벽을 건너다 미끄러져 가장자리 아래로 떨어지기 시작하자 루이스는 칼로 찌고 올라가라고 말했습니다. 그렇게 하여 그는 죽음을 면하였습니다.



Joseph & Ruben Field (주황색)

그들은 ‘켄터키 출신의 아홉 청년’ 중 두 형제입니다. 건강하고 운이 좋았던 그들은 원정대의 최고 사냥꾼들입니다.



George Shannon (노란색)

‘켄터키 출신 아홉 청년’ 중 한 명으로 18살인 그는 멋진 가수, 사냥꾼이자 마부입니다. 그는 가끔 길을 잃지만, 항상 돌아오는 길을 찾았습니다.



Peter Weiser (초록색)

그는 보급장교, 요리사, 사냥꾼입니다. 그는 원정대에서 가장 뛰어난 저격수입니다. 원정대가 포트 클랫슨에 있는 동안, 그는 오리건 해안에서 소금을 제조하는 임무를 받았습니다.



John Collins (보라색)

프라이어 병장의 요리사로 임명된 그는 원정대 최고의 사냥꾼으로 역할을 하였습니다. 서부의 야생동물을 기록하기 위해 표본을 수집하기도 하였습니다.

조우 인물



1 Hay

독립적이고 우호적인 성향의 아리카라 추장은 그는 테톤 수우족과의 거래 중단을 거부하였습니다.

기본 자원을 1개를 선택하여 가져옵니다.



2 Little Raven

맨던 요새에 머무는 동안 만난 마투톤하 마을의 맨던족 2대 추장

나무 1개와 모피 1개를 가져옵니다.



3 Buffalo Medicine

테톤 수우족 3대 추장, 권력 다툼에 휘말린 그는 1804년 9월에 배드강에서 원정대를 만났습니다.

음식 1개를 지불하고 카누 1개를 가져옵니다.



4 Ebenezer Tuttle

이등병인 그는 맨던 요새까지의 원정의 초기 부대원으로 모집되었습니다. 피에르 샤도의 모피 상인과 함께 세인트루이스로 보내졌습니다.

나무 1개를 지불하고 카누 1개를 가져옵니다.



5 René Jessaume

그는 맨던 추장의 마을에서 인디언 아내와 아이들과 함께 살았습니다. 지휘관들에게 여러 추장과 부족 간 정치문제에 대한 정보를 제공하며 도움을 주었습니다.

모피 3개를 지불하고 말 1개를 가져옵니다.



6 Big Horse

무역, 특히 위스키에 관심이 많은 미주리 추장. 루이스와 클라크는 1804년 8월 버팔로 사냥에서 돌아오는 길에 그를 만났습니다.

배에서 인디언 2명을 파우와우 지역으로 보내고 말 1개를 가져옵니다.



7 Moses B. Reed

이등병인 그는 무기를 훔치고 탈영한 죄로 원정대에서 불명에 제대했습니다.

나무 2개를 지불하고 당신의 선발대를 강에서 2칸 전진합니다.



8 John Robertson

처음에는 상병이었는데, 뒤보아 야영지에서 싸움을 막지 못했기에 통솔력 없다는 이유로 클라크가 그를 강등시켰습니다. 그는 아마도 원정대를 떠난 최초의 사람이었습니다.

장비 2개를 지불하고 당신의 선발대를 강으로 3칸 전진합니다.



9 Joseph Barter

뱃사공 임무를 부여받기 전에 미육군 이등병 라 리베르테로도 알려진 그는 얼마 지나지 않아 탈영하였습니다.

카누 1개를 지불하고 당신의 선발대를 강으로 5칸 전진합니다.



10 J. Baptiste Deschamps

프랑스 뱃사공으로서 붉은 카누의 선장으로 임명되었습니다. 1805년 4월에 세인트루이스까지 강 하류를 큰 배로 향해한 남자 중 한 명입니다.

음식 1개와 카누 1개를 지불하고 당신의 선발대를 강으로 6칸 전진합니다.



11 John Newman

포트 마삭에서 모집한 그는 '매우 흉악하고 반항적인 행동을 반복해서 표출' 하여 군법회의로 원정대에서 제명되었습니다.

음식 1개를 지불하고 당신의 선발대를 강 또는 산으로 1칸 전진합니다.



12 Charles Mackenzie

모피 상인인 그는 노스웨스트사에서 일합니다. Larocque와 함께 1804~1805년 겨울 동안 맨던 요새를 자주 방문하였습니다.

모피 1개와 말 1개를 지불하고 당신의 선발대를 산으로 3칸 전진합니다.



13 John Dame

19세의 금발에 푸른 눈을 가진 그는 첫 탐험으로 원정대에 합류했고 1805년 봄에 세인트루이스로 돌아왔습니다. 그는 흰 펠리컨을 사냥했습니다.

나무 2개를 지불하고 당신의 선발대를 산으로 1칸 전진합니다.



14 Cuscular

클랫습 추장인 그는 겨울 동안 클랫습 요새에서 원정대와 물물 교환을 기대했습니다. 그는 루이스와 클라크에게 선물을 주고 여성들을 소개했습니다.

이 카드를 활성화하는 각 힘 당 음식 2개를 지불하고 조우 일지에서 선택한 인물 카드 1장을 손으로 가져옵니다. 그런 다음 뽑은 순서대로 일지를 다시 채웁니다.



15 Toussaint Charbonneau

프랑스계 캐나다인 모피 무역상, 폭력적이고 비겁한 그는 사카가위아의 남편으로 알려져 있다. 그는 통역을 맡았고 루이스는 그를 '특별한 장점이 없는 사람'이라고 불렀습니다.

아무 종류의 자원 1개를 지불하고 마을의 장소 중 최소 하나의 인디언이 있는 곳을 선택하여 그곳의 행동을 수행합니다. 이 인물을 여러 번 활성화하면 여러 장소의 행동 또는 한 장소의 행동을 여러 번 수행할 수 있습니다.

그러나 다음 행동을 활성화하기 위해 첫 번째(또는 두 번째) 활성화 결과로 얻는 자원 및 인디언을 사용하거나 가져오는 것은 허용되지 않습니다.



16 F. Antoine Larocque

프랑스계 캐나다인, 모피 상인 겸 탐험가로 노스웨스트사의 직원입니다. 그는 원정에 참여하기를 원했지만 루이스는 영국과의 관계 때문에 거절했습니다.

모피 1개를 지불하고 시간 토큰 1개를 버립니다.



17 Joseph Gravelines

프랑스계 캐나다인, 13년 동안 아리카라족과 함께 살았습니다. 그는 큰 배의 안내자로 고용되었고, 나중에 그는 몇몇 아리카라 추장들을 워싱턴으로 안내했습니다.

이 카드를 활성화하는 각 힘 당 카누 1개를 지불하고 조우 일지에서 선택한 인물 카드 1장을 손으로 가져옵니다. 그런 다음 뽑은 순서대로 일지를 다시 채웁니다.



18 John Boley

원정대의 믿을 만한 일꾼 중 한 명으로, 맨던 요새에서 원정대의 첫 부대원이 되었고 귀환할 때에도 합류하였습니다.

나무 1개를 지불하고 시간 토큰 1개를 버립니다.

**19 John Hay**

무역상이자 모피 상인, 카호키아의 우체국장으로서 정보를 제공했습니다. 프랑스어와 영어를 할 수 있어서 통역가로써 도움을 주었습니다.

이 카드를 활성화하는 각 힘 당 다음 2가지 자원 중 하나를 가져옵니다: 모피 또는 나무(이 카드를 세 번 활성화하면 모피를 2개, 그리고 나무 1개를 가져올 수 있습니다.)

**20 Big White**

그는 덩치와 안색 때문에 이런 별명을 가진 맨던 아랫마을의 대추장이다. 원정이 끝난 후 워싱턴에서 제퍼슨 대통령을 만났습니다.

이 카드를 활성화하는 각 힘 당 다음 2가지 자원 중 하나를 가져옵니다: 장비 또는 나무(이 카드를 세 번 활성화하면 장비를 2개, 그리고 나무 1개를 가져올 수 있습니다.)

**21 Dickson & Hancock**

모피 사냥꾼들, 1806년 9월 워싱턴으로 귀환하는 동안 원정대와 만났습니다. 그들은 멧을 놓는 사냥꾼인 John을 초대했습니다.

이 카드를 활성화하는 각 힘 당 다음 2가지 자원 중 하나를 가져옵니다: 음식 또는 모피(이 카드를 세 번 활성화하면 음식을 2개, 그리고 모피 1개를 가져올 수 있습니다.)

**22 Black Moccasin**

미니타리족 추장, 그는 몇 년 전에 쇼순크에게서 사카가위아를 납치했었습니다.

이 카드를 활성화하는 각 힘 당 다음 2가지 자원 중 하나를 가져옵니다: 장비 또는 음식(이 카드를 세 번 활성화하면 장비를 2개, 그리고 음식 1개를 가져올 수 있습니다.)

**23 Yellept**

왈라왈라족 추장, 그는 원정대를 따뜻하게 환영했고 상품도 거래했습니다. 클라크에게 우아한 백마를 주었고 클라크는 그 보답으로 그에게 자신의 칼을 주었습니다.

아무 종류의 자원 1개를 지불하고 원하는 기본 자원 2개를 가져옵니다. 이 인물을 여러 번 활성화 할 때 다음 행동을 활성화하기 위해 첫 번째(또는 두 번째) 활성화 결과로 얻은 자원을 사용하는 것은 허용되지 않습니다.

이전에 보유했던 자원을 사용해야 합니다.

**24 P. Antoine Tabeau**

프랑스계 캐나다인, 모피 상인이자 탐험가, 아리카라 인디언 부족에 대한 유용한 정보를 제공하였습니다.

나무 1개와 음식 1개를 지불하고 카누 2개를 가져옵니다.

**25 Three Eagles**

플랫헤드족 추장, 1805년 9월에 원정대를 만나 반갑게 맞이하여 먹을 것을 주고, 원정대와 말을 교환했습니다.

장비 2개를 지불하고 말 1개를 가져옵니다.

**26 Hawk's Feather**

아리카라족 추장, 맨던족과의 평화를 수락하였습니다.

음식 1개를 지불하고 당신의 선발대를 강으로 3칸 전진합니다.

**27 Man Crow**

아리카라족 추장, 크로 앳 레스트의 권리에 도전하는 자.

나무 3개를 지불하고 당신의 선발대를 강으로 4칸 전진합니다.

**28 Cutssahnem**

와나팍족 추장, 여러 강과 그곳에 사는 부족의 수많은 마을 위치가 적힌 지도를 루이스에게 주었습니다.

아무 종류의 자원 3개를 지불하고 당신의 선발대를 강으로 5칸 전진합니다. 모든 자원은 각기 다른 종류여야 합니다.

**29 Black Buffalo**

테톤 수우족 추장, 화를 잘 내고 사냥기는 하지만 좋은 성품을 지니고 있었습니다. 그는 루이스와 클라크에게 상품과 담배를 요구했습니다.

음식 1개를 지불하고 당신의 선발대를 강으로 당신의 행동 영역과 이웃한 두 플레이어의 행동 영역(또는 2인용 게임에서는 유일한 이웃)의 카드 위의 음식 표식 수 만큼 전진합니다.

(1인 게임에서는 행동 영역과 점유된 마을 영역의 음식 표식을 셈해봐야 합니다.)

**30 Half Man**

양크턴 수우족 추장은 원정대에게 적대적인 부족들에 대해 알려주었습니다.

아무 종류의 자원 1개를 지불하고 당신의 선발대를 강으로 2칸 전진합니다.

**31 Richard Warfington**

유능한 해군 상병인 그는 미주리강을 건너는 흰 카누 승무원들과 함께 맨던에서 돌아오는 여정도 이끌었습니다.

아무 종류의 자원 2개를 지불하고 당신의 선발대를 강으로 당신의 배 위에 놓인 인디언 수 만큼 전진합니다. 당신의 행동 영역 위에 놓인 인디언 수는 셈하지 않습니다.

**32 James Mackay**

모피 무역상, 탐험가, 스코틀랜드인, 아마도 많은 무역상들 중에서 가장 널리 여행한 사람일 것입니다. 루이스와 클라크가 사용했던 최상품질의 미주리강 지도를 제작하였습니다.

말 1개를 지불하고 당신의 선발대를 산 또는 강으로 3칸 전진합니다.(둘다는 아님) 두 번 이상 활성화되면 각각의 행동을 산 또는 강으로 정할 수 있습니다.

**33 Weuche**

양크턴 나코타족 초대 추장, 그는 원주민들이 의지할 수 있는 무역 상대에 대한 필요성과 원주민들의 빈곤을 대변했습니다. 총과 탄약을 얻고자 전적으로 협조했습니다.

장비 2개를 지불하고 당신의 선발대를 산으로 당신의 행동 영역과 이웃한 두 플레이어의 행동 영역(또는 2인용 게임에서는 유일한 이웃)의 카드 위의 장비 표식 수 만큼 전진합니다.

(1인 게임에서는 행동 영역과 점유된 마을 영역의 음식 표식을 셈해봐야 합니다.)

**34 Pierre Dorion**

양크턴족 여성과 결혼한 그는 통역가로 원정대에 합류하였습니다. 1805년 4월에 다시 양크턴, 오마하, 오토, 미주리 추장들과 함께 세인트루이스로 갔습니다.

모피 3개를 지불하고 당신의 선발대를 산으로 2칸 전진합니다.

**35 The Partisan**

테톤 수우족 추장인 그는 변덕스럽고 블랙 버팔로와 권력을 타킷습니다. 1804년 9월 미주리의 긴박한 상황 속에서 루이스, 클라크와 만났습니다.

음식 1개를 지불하고 당신의 행동 영역 또는 다른 플레이어의 행동 영역에 앞면으로 놓인 인물을 활성화합니다. 해당 인물을 활성화하는데 사용되었던 힘과 상관없이 한 번(주술 의식 행동과 같이) 활성화합니다. 예: 만약 당신이 Partisan에게 2의 힘을 준다면, 두 개의 뒷면으로 놓인 인물의 행동을 복사하거나, 한 개의 뒷면으로 놓인 인물의 행동을 두 번 복사할 수 있습니다. 그러나 다음 행동을 활성화하기 위해 첫 번째(또는 두 번째) 활성화 결과로 얻는 자원 및 인디언을 사용하거나 가져오는 것은 허용되지 않습니다.

**36 Nicholas Jarrot**

프랑스 시민인 그는 스페인 총독을 만날 때 루이스의 통역 역할을 했습니다. 그는 뒤보아 야영지를 설치하는데 자신의 땅을 제공하고 여행에 필요한 장비와 물자를 판매했습니다.

당신의 선발대를 강으로 1칸 전진합니다.



37 Régis Loisel
미주리강 라 차레트의 프랑스계 캐나다인 모피 상인, 탐험가.

이 카드를 활성화하는 각 힘 당 세 가지 자원 중 하나를 선택합니다. 장비, 음식 또는 나무. 그 후 선택한 자원을 가져옵니다. (예를 들어 이 카드를 세 번 활성화하면 장비 1개, 음식 1개, 나무 1개를 가져옵니다.)



38 Hugh Heney
캐나다인 모피 상인, '매우 분별 있고 똑똑한 남자', 그 어떤 백인도 그보다 테톤 수우족을 잘 알지 못했습니다. 그는 루이스와 클라크에게 약품을 제공했습니다.

이 카드를 활성화하는 각 힘 당 세 가지 자원 중 하나를 선택합니다. 모피, 음식 또는 나무. 그 후 선택한 자원을 가져옵니다. (예를 들어 이 카드를 세 번 활성화하면 모피 1개, 음식 1개, 나무 1개를 가져옵니다.)



39 Black Cat
맨던 마을의 대추장인 그는 '진실되고, 결의 있고 현명'했습니다. 그는 맨던 요새에서 미국인들에게 겨울 동안 음식을 제공했습니다.

아무 종류의 기본 자원 2개를 가져옵니다.



40 Twisted Hair
네즈퍼스족 추장, '성실하고 쾌활한 남자'로 통나무 카누를 만드는 데 도움을 줬습니다.

카누 1개를 지불하고 카누 2개를 가져옵니다. 이 인물을 여러 번 활성화 할 때 다음 행동을 활성화하기 위해 첫 번째(또는 두 번째) 활성화 결과로 얻는 자원을 사용하는 것은 허용되지 않습니다. 이전에 보유한 카누를 사용해야 합니다.



41 Cameahwait
쇼손족 추장, 새커거위의 친오빠. 그는 루이스와 클라크를 환대했고 오랫동안 잃어버린 여동생과 만나게 해준 것에 대한 보답으로 말을 제공했습니다.

카누 1개를 지불하고 말 1개를 가져오거나 말 1개를 지불하고 카누 1개를 가져옵니다.



42 Broken Arm
네즈퍼스족 추장. 정직하고 너그러운 그는 원정대에게 말을 주고 쇼손족과 평화를 이루기를 바랬습니다.

장비 1개를 지불하고 말 1개를 가져옵니다.



43 Comcomly
치누크족 추장인 그는 컬럼비아에서 가장 강력한 지도자로, '한쪽 눈만 가진 늑고 약삭 빠른 야만인'으로 묘사되었습니다. 백인 탐험가들에게 친절했습니다.

장비 1개, 음식 1개, 모피 1개, 나무 1개를 지불하고 당신의 선발대를 강으로 7칸 전진합니다.



44 Little Thief
오토족의 최고 추장으로 능숙한 상인이자 외교에도 능했습니다. 1805년 3월, 제퍼슨 대통령을 만나 그는 교역품과 평화를 약속받았습니다.

배에서 인디언 1명을 파우와우 지역으로 보내고 당신의 선발대를 강으로 당신의 배 위에 놓인 카누 수 만큼 전진합니다.



45 Watkuweis
그녀는 네즈퍼스족 여성으로 그녀를 잘 대해 준 백인 상인들과 오래동안 함께 지냈습니다. 그녀의 부족이 원정대를 죽이려고 음모를 꾸미자 그들에게 원정대들을 '해치지 말아달라'고 부탁하였습니다.

아무 종류의 자원 1개를 지불하고 당신의 선발대를 강으로 당신의 행동 영역 위에 앞면으로 놓인 인물 카드 수(이 카드 포함)만큼 전진합니다.



46 Daniel Boone
전설적인 개척자로 켄터키의 첫 식민지 개척자입니다. 그는 애플래치아 산맥을 통과하는 황야의 길을 밝혔습니다. 원정대를 만났을지도 모릅니다.

아무 종류의 자원 2개를 지불하고 당신의 선발대를 강으로 마을 위(게임 보드 위)의 인디언 수 만큼 전진합니다.



47 Old Toby
쇼손족 안내자, 로키산맥을 건너는 원정대를 안내하기 위해 커미웨이티 보냈습니다. 그는 클라크의 살몬강 원정을 안내했습니다.

카누 1개와 말 1개를 지불하고 원정대를 강 또는 산으로 6칸 전진합니다. (둘다는 아님) 두 번 이상 활성화되면 각각의 행동을 강 또는 산으로 정할 수 있습니다.



48 Coboway
그는 원정대와 접촉한 유일한 기록이 남아있는 클랫숍의 지도자이며, 해달 가죽 등 몇 가지 상품을 낚싯바늘과 쇼손족 담배자루와 교환했습니다.

장비 1개, 음식 1개, 모피 1개, 나무 1개를 지불하고 당신의 선발대를 산으로 4칸 전진합니다.



49 Crow at Rest
야심있는 아리카라족 추장, 그는 버팔로 가죽을 거래하는 것에 관심이 있습니다. 그는 아리카라족이 원정대를 안전하게 여행하도록 하고 맨던족과의 평화가 바람직하다고 확신했습니다.

모피 2개, 장비 2개를 지불하고 당신의 선발대를 산으로 3칸 전진합니다.



50 George Drouillard
프랑스계 캐나다인과 쇼니의 아들인 그는 능숙한 정찰병, 나무꾼, 통역가로 알려져 있습니다. 그는 종종 루이스와 클라크를 위해 특별한 임무를 수행했습니다.

배에서 인디언 1명을 파우와우 지역으로 보내고 아무 종류의 자원 1개를 지불하고, 당신의 선발대를 산으로 2칸 전진합니다.



51 Tetoharsky
네즈퍼스족 추장, 그는 원정대가 스네이크 강을 건너는 것을 도왔습니다. 사전교섭 인이자 통역가로 행동하며 컬럼비아 상류의 인디언들과 우호적인 관계를 맺는 데 도움을 주었습니다.

배에서 인디언 1명을 파우와우 지역으로 보내고 당신의 선발대를 산으로 당신의 배 위에 놓인 말 수 만큼 전진합니다.



52 One Eye
원 아이로 알려진 르 보르뉴는 미주리 상류에서 가장 악명 높은 추장이었습니다. 악명 높은 그는 잔인하고 호색한이며 성질이 고약하다고 알려졌습니다.

아무 종류의 자원 1개를 지불하고 당신의 선발대를 산으로 1칸 전진합니다.



53 Sacagawea
쇼손족 인디언인 그녀는 남편인 투생 샤르보노와 함께 원정대에 합류하여 여행 중에 출산합니다. 그녀는 원정대의 안내자 겸 통역가입니다.

인디언에 의해 점유되었는지와 관계없이 마을 행동 중 하나를 수행합니다. 다음 활성화를 위해 첫 번째(또는 두 번째) 활성화의 결과로 얻는 자원을 사용하거나 가져오는 것은 허용되지 않습니다. (예를 들어, 두 번 활성화하면서 '선물' 마을 행동을 사용하여 나무 2개를 가져온 다음 이 나무 2개로 카누를 만들 수 없습니다.)



54 Cut Nose
네즈퍼스족 추장, 그는 산을 넘으려는 원정대에 세 가지 안내를 제공했습니다.

아무 종류의 자원 1개를 지불하고 시간 토큰 2개를 버립니다.

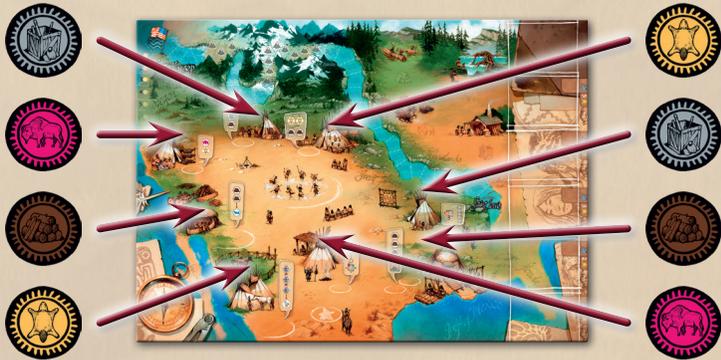
1인 변형 규칙

게임 준비

일반적인 방법으로 준비합니다.

그런 다음 남은 선발대 중 한 명 -알렉산더 매켄지-을 세인트 루이스(Saint Louis)에서 강 위쪽으로 0(쉬운 난이도)에서 7(전문가 난이도) 칸 사이에 당신이 게임의 난이도를 선택하고 그에 따라 배치합니다.

자원 표식 토큰 8개를 뒷면에 따라서 마을에 배치합니다. (보드 위의 그림과 맞춤).



1인 게임에서는 다음 두 가지 차이점을 제외하고 일반적인 게임과 같은 규칙을 적용합니다.

1- 기본 자원 수집

이 변형 규칙에서 마을에 인디언이 있는 각각의 장소는 그 자원 표식에 해당하는 자원을 제공합니다.

자원을 수집할 때, 행동 영역과 마을의 점유한 장소에 표시된 자원의 표식 수를 추가합니다.

Cédrick은 힘 3의 사냥꾼 인물 카드를 사용하였습니다. 사냥과 주술 의식 장소가 점유되어 있습니다; 점유된 장소 하나당 음식 표식(행동 영역의 음식 표식에 추가) 하나를 더합니다. 따라서 Cédrick은 이 행동으로 $3 \times 3 = 9$ 개의 음식을 얻습니다.

2- 적: 알렉산더 매켄지

차례를 마친 후, 알렉산더 매켄지 모형을 한 칸 전진합니다. 이 인물을 선발대로 취급합니다.

알렉산더 매켄지가 클렛숍(Fort Clatsop)에 도착하기 전에 당신이 보드위에 있는 당신의 선발대 위치에 표시된 숫자와 같거나 적은 수의 시간 토큰을 가지고 포트 클렛숍(Fort Clatsop) 너머에 야영지를 설치하는 데 성공한다면, 게임에서 우승합니다.

알렉산더 매켄지는 스코틀랜드의 탐험가입니다. 그는 태평양으로 가는 북서항로를 찾을 수 있기를 바라며 데초(Dehcho)라고 알려진 강(후에 그의 이름을 따서 매켄지강으로 개명)에서 카누를 타고 하류로 출발했고, 그는 결국 북극해에 도달했습니다. 그 후 그는 1792년에 다시 출발하여 코스트산맥을 넘었습니다. 벨라-쿨라(Bella Coola) 강을 내려오면서 1793년 7월 22일 태평양 연안에 도착했고, 그리하여 그는 멕시코 북쪽의 북아메리카 대륙을 동서로 횡단하는 최초의 기록을 세웠습니다.

규칙 요약

게임 차례

1개의 필수 행동 수행:

당신의 손에서 카드를 사용하고, 다른 인물 카드를 앞면을 아래로 놓아서 힘으로 사용 그리고/또는 인디언들을 옆에 놓아 사용합니다.



또는 인디언 마을 행동 수행. 장소:

- 빈 원 위에 인디언 1명 놓기. 또는
- 반원 위에 인디언 1~3명 놓기

다음 두 단계는 선택 사항입니다. 각각은 차례당 한 번, 필수 행동 전 또는 후에 수행할 수 있습니다.

- 새 인물 모집
- 야영지 설치

새 인물 모집



모피 또는 장비를 비용으로 지불하여 일지의 인물을 당신의 손으로 추가합니다. (지불할 장비 비용의 일부는 당신의 손에서 카드를 1장 버림으로써 줄일 수 있습니다.)

야영지 설치



1. 모든 인디언을 다시 배에 태웁니다.
2. 야영지에서 보내는 시간을 계산합니다. (당신의 카드와 사용하는 배의 시간 아이콘 합과 같음)
3. 야영지에서 보내는 시간만큼의 시간 토큰을 가져옵니다.
4. 모든 카드를 다시 손으로 가져옵니다.

다른 선발대가 차지한 칸은 이동할 때 건너뛸니다.

초기 인물



당신과 당신의 두 이웃 플레이어의 행동 영역의 이 자원의 표식 개수만큼 공급처에서 자원을 가져옵니다.



게임 보드 위의 인디언들을 데리고 가서 원정대에 추가합니다.

일지의 마지막 카드를 버립니다.



선발대를 강이나 산으로 이동하고 자원을 지불합니다.

마을 행동



음식 1개와 모피 1개를 가져옵니다.



장비 1개와 나무 1개를 가져옵니다.



모피 2개 또는 나무 2개를 가져옵니다.



나무 3개를 지불하고 원정대에 배 1개를 가져옵니다.



손에서 카드를 버리고 조우 일지의 카드를 새로 바꿉니다



나무 1개를 지불하고, 이미 사용한 인물 카드를 한 번 복사합니다.



나무 2개를 지불하고 카누 1개를 가져옵니다.



3가지 다른 자원을 지불하고 말 1개를 가져옵니다.

Lewis & Clark

THE EXPEDITION

구성물

게임 보드 1개
개인 보드 5개
배 타일 10개
다양한 토큰 50개
선발대 모형 5개
인디언 모형 18개
육각형 자원 100개
인물 카드 84장
게임 규칙서

서부로 가는 경주에 이겨 역사에 길이 남으세요!

어느 방향으로 카드를 사용할지 선택하세요.
원정에 필요한 자원을 효율적으로 사용하세요.
새로운 인물들로 원정대를 구성해 보세요.



30' / 1

1-5

14+



CÉDRICK CHABOUSSIT



VINCENT DUTRAIT



LUDONAUTE



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

LULCK02KR - WTZ-2020-2



3 760269 591837



WARNING:

반드시 3세 미만 어린이의 손에 닿지 않는 곳에 보관하세요.



MADE IN CHINA