

Правила настольной игры
«Открытия: Дневники Льюиса и Кларка»
(Discoveries. The Journals of Lewis & Clark)

Перевод на русский язык: Полина Басалаева, ООО «Игровед» ©

Экспедиция Льюиса и Кларка (1803-1806 гг.) стала первым путешествием через Североамериканский континент от Миссисипи до Тихоокеанского побережья и обратно. В течение этих трёх лет, предводители экспедиции, Мэриуэзер Льюис и Уильям Кларк, вместе с сержантом Гассом и сержантом Ордуэем, страница за страницей заполняли свои дневники описаниями открытых ими видов растений и животных, а также рисовали карты ранее неизвестных Американцам земель.

Инструкции президента Джефферсона к капитану М. Льюису от 20 июня 1803 г.

Предназначение вашей миссии — исследовать реку Миссури и её притоки с целью обнаружения наикратчайшего судоходного пути через континент, который можно было бы использовать для торговли.

Начиная свой путь у устья реки Миссури, вы будете делать записи о широте и долготе всех важных ориентиров реки, в особенности — устьев притоков, течений, островков и всех прочих заметных объектов местности. Течение реки между этими ориентирами должно быть отображено в показаниях компаса, наблюдениях о самой местности и во времени в пути. Показания компаса также отмечаются относительно всех важных объектов местности.

Торговля с народами, населяющими территории, через которые будет проходить ваш путь, делает изучение этих племён первостепенной

задачей. Вы должны будете добыть информацию, насколько это позволит ваше путешествие, о:

- *наименованиях этих народов и их численности;*
- *размерах и границах их территорий;*
- *их взаимоотношениях с другими племенами и народами;*
- *их языке, традициях, сооружениях;*
- *их занятиях земледелием, рыболовством, охотой, их военном деле, искусстве и используемых для всего перечисленного орудиях;*
- *их еде, одежде и жилищах;*
- *их болезнях и лекарствах;*
- *их нравственных и физических особенностях, отличающих их от соседних племён;*
- *их законах, привычках и обычаях;*
- *в каких товарах они нуждаются или могут нуждаться и в каком количестве.*

Также интерес представляют:

- *тип почвы, ландшафт, а также характерная растительность, не встречающаяся в Соединённых Штатах*
- *животные, водящиеся в этой местности, в особенности — неизвестные в Соединённых Штатах виды,*
- *численность редких и вымирающих видов;*
- *добыча разнообразных полезных ископаемых, в частности — металлов, известняка, угля и селитры;*
- *источники солёной и пресной воды, а также измерения температуры последних и информация об их происхождении;*
- *сведения о вулканической деятельности;*
- *сведения о климате, включая показания термометра, соотношение дождливых, облачных и ясных дней, информацию о бурях, граде, снеге, морозе, первых заморозках и оттепели, преобладающих*

ветрах в разные времена года, сроках прорастания и цветения растений, появлении птиц, рептилий и насекомых.

О термине «Американские Индейцы»

В этой игре предпочтение отдаётся именно термину «Американские Индейцы», а не «Коренные Американцы». По данным последнего опроса, проведённого Бюро переписи населения США (1995) среди идентифицирующих себя как «Индейцы» Американцев, почти 50% респондентов предпочитают термин «Американские Индейцы»; более 37% — термин «Коренные Американцы»; более 7% (включая коренных жителей Аляски) выбирают другое наименование; и почти 6% не выразили никакого явного предпочтения. Далее в игре будет использоваться термин, которому отдаёт предпочтение большинство представителей этой группы: Американские Индейцы.

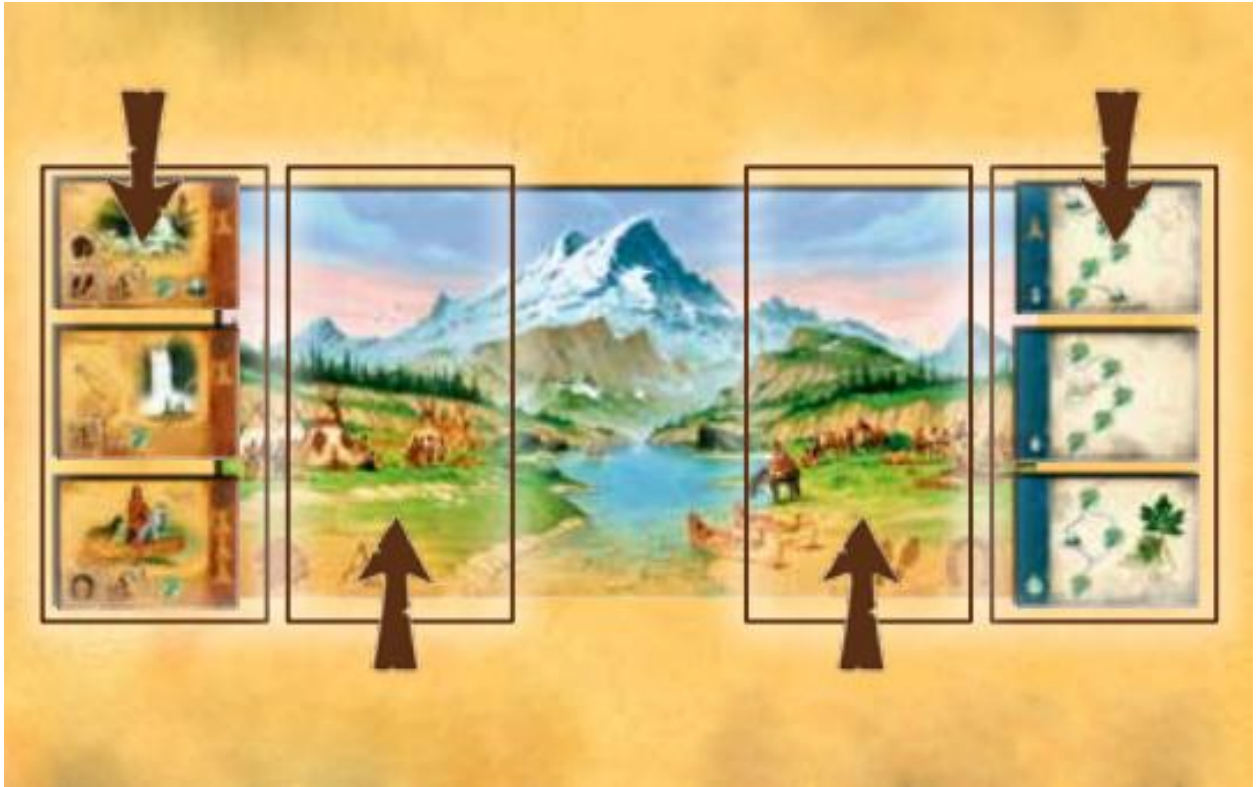
Компоненты и подготовка к игре

1 игровое поле (Лагерь)

1 Поместите игровое поле (Лагерь) в центре стола.

Лагерь делится на 4 области:

- Область Переговоров с 3 картами Племени.
- Незведанные территории с 3 картами Открытий, доступными для исследования.



- Правый берег, куда игроки в ходе игры помещают сброшенные кубики «Сделать запись в дневнике» и «Вести переговоры».
- Левый берег, куда в ходе игры игроки помещают сброшенные кубики «Идти» и «Ехать верхом».

30 специальных цветных кубиков

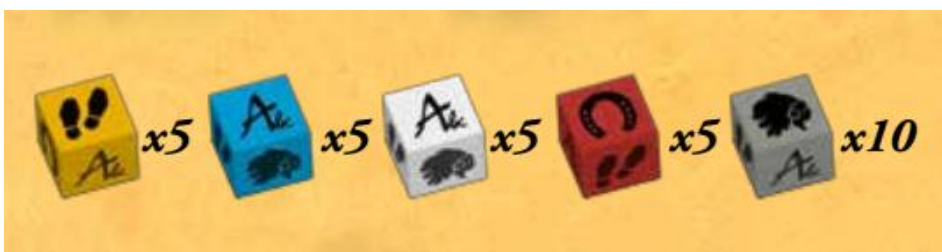
Помимо офицеров, в Корпус Открытий вошло 30 человек.

Каждый кубик соответствует одному члену Корпуса Открытий. Некоторые из них — ваши близкие друзья (кубики вашего цвета), некоторые сохраняют нейтралитет (серые кубики), а некоторые преданы вашим оппонентам (кубики цветов ваших оппонентов).


2 Рядом с областью Переговоров создайте общий запас серых кубиков в соответствии с приведённой ниже таблицей. Лишние серые кубики (4 в игре с 2 игроками, 2 в игре с 3 игроками) уберите обратно в коробку.

Количество игроков	2	3	4
Количество серых кубиков в запасе	6	8	10

По 5 кубиков каждого из 4 цветов + 10 серых кубиков



Каждый исследователь (кубик) может выполнить одно из 4 заданий:

- Идти (2 грани) 
- Ехать верхом (1 грань) 
- Вести переговоры с Американскими Индейцами (1 грань) 
- Сделать запись в дневнике (2 грань) 

55 двухсторонних карт: Племя/Открытия

3 В таблице ниже указано, сколько карт необходимо для игры в зависимости от количества игроков. Перемешайте все 55 карт и сформируйте колоду с нужным количеством карт, наугад убирая лишние карты. Например: при игре с 4 игроками из колоды убирается 5 карт.

Количество игроков	2	3	4
Количество карт	30	40	50

Игроки могут просмотреть все сброшенные карты, прежде чем убрать их в коробку.

Карты постепенно вводятся в игру из получившейся колоды. Они располагаются стороной Племени вверх в области Переговоров на левой части игрового поля (Лагеря) и стороной Открытий вверх на Неизведанные Территории на правой части игрового поля (Лагеря). После того как карта была введена в игру, переворачивать её запрещается.

Сторона Племени

На каждой карте указано либо Действие, либо постоянный эффект. Эти Действия могут быть инициированы владельцем карты при помощи имеющихся у него на руках кубиков.



Сторона Открытий

На каждой карте указана одна из местностей, через которую будет пролегать путь Экспедиции, с одной или несколькими возможными тропами, ведущими от нижней части карты к верхней.

Возможные тропы, пролегающие вдоль Рек или в Горах



Виды, обитающие в этой местности

Очки Открытий (от 2 до 10 очков)

Всего в игре встречается 4 вида: Рыбы (x4), Птицы (x5), Млекопитающие (x6) и Растения (x7).



4 Поместите получившуюся колоду рядом с игровым полем, стороной с Открытиями вверх.

5 Возьмите три верхние карты из колоды и положите их стороной Племени вверх на область Переговоров.

6 Возьмите следующие три карты из колоды и положите их стороной Открытий вверх на Неизведанные Территории.

Если в ходе первой игры эти три карты окажутся специальными (номер 37 или больше), перемешайте их с колодой и вытяните 3 новые карты, пока среди них не окажется хотя бы одна карта Исследования.

7 Каждый игрок выбирает члена экспедиции и берёт себе соответствующий планшет игрока и обложку дневника, а также 5 кубиков нужного цвета. Он располагает их перед собой, убедившись, что лицевой стороной вверх лежит правильная

обложка дневника (одна предназначена для игры с 4 игроками, другая — для игры с 2 или 3 игроками).

Лишние кубики и планшеты игроков (при игре с 2 или 3 игроками) убираются в коробку.

Планшет игрока разделён на 4 области:

- Область Исследования, куда помещается исследуемая в данный момент карта Открытий



- Область Действия, которую вы дополняете полученными картами Племени по ходу игры

8 Каждый игрок выбирает свою первую карту Открытий.

Случайным образом выберите игрока, который начнёт игру.

Этот игрок выбирает одну из 3 доступных карт Открытий и помещает её на свою область Исследования. Затем он берёт верхнюю карту из колоды и кладёт её стороной Открытий вверх в области Неизведанных Территорий вместо недостающей карты.

Затем, по часовой стрелке все остальные игроки делают то же самое, пока у каждого игрока не будет по одной карте Открытий в его области Исследования.

9 Наконец, каждый игрок бросает свои кубики и (не переворачивая) размещает их в Резерве кубиков на своём планшете игрока.

Теперь вы готовы приступить к игре.



Цель игры

В ходе этой игры вам предстоит представить себя в роли одного из предводителей Экспедиции: Льюиса, Кларка, Гасса или Ордуэя. Ваша цель — собрать как можно больше знаний в вашем дневнике и, таким образом, сделать бесценный вклад в развитие науки.

В своём дневнике вы можете записывать три типа информации:

- *географические данные: вы составляете карты исследованных территорий*
- *биологические данные: вы открываете новые виды растений и животных*
- *этнологические данные: вы встречаете и изучаете племена Американских Индейцев.*

Собранные вами в течение игры карты Открытий добавляются в ваш Дневник. В конце игры, победителем объявляется игрок с наибольшим количеством очков Открытий.

Очки Открытий можно заработать 3 разными способами. В конце игры вы складываете:

- очки, отмеченные на картах Открытий из вашего Дневника
- очки, полученные за каждый набор разных животных или растений, описанных в вашем Дневнике
- очки, соответствующие количеству вигвамов на ваших картах Открытий в вашем Дневнике и картах Племени в вашей области Действия. Эти вигвамы представляют ваши знания об Американских Индейцах, населяющих Запад.



Общие сведения

Собирайте карты Племени и карты Открытий, чтобы победить.

Выпавшие значения на кубиках определяют, какие Действия вы можете выполнить.

Вы можете использовать как свои кубики, так и кубики других игроков, а также нейтральные серые кубики.

Последовательность ходов

Игрок, первым выбравший карту Открытий, делает первый ход. Дальше ход будет передаваться по часовой стрелке до самого конца игры.

В свой ход вы должны выбрать один из следующих двух вариантов:

ЛИБО

А- разместите ваши расположенные одной и той же гранью вверх кубики в вашей области Действия или на игровом поле. Это позволяет вам: подготовиться к Исследованию или осуществить его; поменять верхнюю грань вашего кубика или получить возможность выполнить новые Действия;

ЛИБО

Б- вернуть себе кубики с Правого или Левого берега на игровом поле или же забрать все свои кубики, где бы они ни находились.

Примечание: В этой игре игроки не бросают кубики в каждый свой ход, а только когда кубики возвращаются в Запас кубиков игрока. Поэтому распоряжайтесь своими кубиками с умом!



Президент Джефферсон поручил своему блестящему секретарю возглавить экспедицию через Североамериканский континент.

Образование Льюиса и его армейская подготовка, а также его охотничьи навыки сделали его идеальным кандидатом. Он был

мудрым и справедливым лидером, заинтересованным в ботанике.

Опубликованные посмертно дневники Льюиса предоставили колоссальные детальные описания путешествия.

Томас Джефферсон о Мэриуэзере Льюисе

Он никогда не приходил в уныние, обладал стойкостью характера и упорством, что позволяло добиться ему всего, кроме, пожалуй, невозможного.



В качестве сержанта, Джон Ордуэй командовал одним из трёх отрядов экспедиции. Он был наблюдательным и делал записи об обычаях, языках и даже играх Американских Индейцев. Он во всех подробностях описывал особенности погоды, а также встречаемые на пути экспедиции виды животных.

Письмо Дж. Ордуэя, адресованное его родителям, 8 апреля 1804 г.

Нам был отдан приказ подняться вверх по течению реки Миссури, на сколько это возможно, и идти дальше по суше до океана на западе, если на нашем пути не возникнет препятствий... По расчётам дорога должна занять полтора или два года... Если мы совершим великие открытия, как и ожидается, то Соединённые Штаты вознаградят нас по заслугам.



Уильям Кларк был приглашён своим другом Льюисом вместе возглавить экспедицию. Они были давно знакомы и безоговорочно доверяли друг другу. Кларк являлся картографом Корпуса и составлял подробные карты. После окончания экспедиции, он занимал должность губернатора территории Миссури и суперинтенданта по делам индейцев.

Письмо М. Льюиса, адресованное У. Кларку, 19 июня 1803 г.

Что бы вас ни побудило принять участие в этой экспедиции, поверьте мне — во всём мире нет другого человека, с которым я сильнее желал бы разделить все её тяготы, опасности и трудности.



В начале экспедиции Патрик Гасс был всего лишь рядовым. После смерти Флойда, Гасс заменил его на первых официальных демократических выборах к западу от Миссисипи. Его дневник был опубликован первым, в 1807 году. Он умер почти в 99 лет, когда оставался уже последним живущим участником экспедиции.

Приказ Льюиса, 26 августа 1804 г.

Командование подтверждает своё высокое мнение о трудолюбии и порядочности сержанта Гасса, а также уважение со стороны его сослуживцев, и присваивает ему звание сержанта.

А- Действие

Разыграйте кубики из своего Запаса в своей области Действия

Члены экспедиции отправляются на задания по приказу своих капитанов или сержантов.

Возьмите один или несколько кубиков с одинаковой гранью из вашего Запаса кубиков и разыграйте их в своей области Действия (планшет игрока + карты Племени).

Важные замечания:

- **Вы должны разыграть хотя бы один кубик.**
- **Вы можете разыграть только один тип кубиков за свой ход! Например, нельзя одновременно разыграть кубик «Идти» и кубик «Вести переговоры с Американскими Индейцами».**
- **За один ход можно выполнить несколько Действий; однако в течение одного хода одно и то же Действие может быть выполнено только один раз!**
- **Вы можете выполнять Действия в любом порядке.**



Помните, что два разных вида действий выполняются по-разному. Правила, относящиеся к одному виду действий, совсем не обязательно применяются и к другому виду действий.

Действия, требующие одного хода

- **Взять карту Дружелюбного Племени**





- Взять карту Враждебного Племени



- Поменять грань кубиков



- Поменять маршрут

Действие выполняется сразу же, как только размещается нужный кубик(и): сразу же применяется и соответствующий эффект. Его применение не может быть отложено до следующего хода.

Как только эффект Действия был применён, переместите кубик(и) на соответствующий Берег (Правый или Левый) на игровом поле (Лагере).



Этот символ обозначает, что вам необходимо переместить кубик на игровое поле (Лагерь).



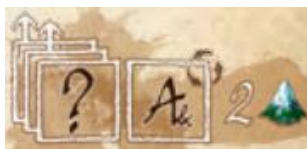
Действия, требующие (обычно) больше одного хода



- Поездка верхом



- Поход



- Горная экспедиция
- А также Действия с карт Племени под номерами 1-36.

Все эти действия — действия Исследования. Чтобы их выполнить, зачастую требуется несколько типов кубиков. Таким образом, чтобы применить их эффект, требуется несколько ходов, поскольку за один ход можно разыграть только один тип кубиков.

Кубики «Сделать запись в дневнике» всегда размещаются последними, только после того как были размещены все остальные кубики.



Действия, требующие одного хода



Взять карту Дружелюбного Племени

Исследователь отправляется выведать информацию у дружелюбных племён Американских Индейцев.

Выполните это Действие при помощи 1 кубика «Вести переговоры с Американскими Индейцами». Переместите этот кубик на Левый Берег на игровом поле (Лагере).

Эффект:

Возьмите 1 карту Дружелюбного Племени (с изображением Солнца) из карт, находящихся в области Переговоров. Поместите её в свою область Действия.



Затем возьмите 1 серый кубик из запаса, находящегося рядом с игровым полем.

Бросьте серый кубик, который вы только что взяли, и поместите его в свой Запас кубиков.



Взять карту Враждебного Племени

Два исследователя отправляются вести переговоры с враждебными племенами.

Выполните это действие при помощи 2 кубиков «Вести переговоры с Американскими Индейцами». Переместите эти 2 кубика на Правый Берег на игровом поле (Лагере).

Эффект:

Возьмите 1 карту Враждебного Племени (с изображением Стрелы) из карт, находящихся в области Переговоров.

Поместите её в свою область Действия.

Возьмите 1 серый кубик из запаса, находящегося рядом с игровым полем.

Бросьте серый кубик, который вы только что взяли, и поместите его в свой Запас кубиков.





Если в запасе серых кубиков ничего не осталось...

Если вам нужно взять серый кубик, а в запасе их не осталось, то игрок с наибольшим количеством серых кубиков в своём запасе кубиков и на своей области Действия должен отдать вам один из них. Серые кубики, расположенные на игровом поле, в данном случае не рассматриваются. Если игроков с наибольшим количеством кубиков несколько, то вы сами выбираете, у какого из этих двух игроков взять кубик. Этот игрок, в свою очередь, сам решает, какой из кубиков отдать — из Запаса или из своей области Действия. Бросьте серый кубик, который вы только что забрали, и переместите его в свой Запас кубиков. Если игроком с наибольшим количеством серых кубиков являетесь вы, то вы не получаете ещё один кубик.

Примечания

- За один ход можно получить 2 карты Племени (одну Дружелюбного племени и одну — Враждебного). Однако, вы не можете получить 2 карты Дружелюбного племени или 2 карты Враждебного племени за один ход: это равнозначно повторному выполнению одного и того же действия, что запрещено.
- Вы не можете разыграть серый кубик в течение того же хода, в который вы получили этот кубик.
- Область Переговоров восполняется в конце вашего хода, а не каждый раз, когда вы получаете карту Племени.



Поменять грань кубиков

Цель миссии изменилась.

Выполните это действие при помощи любого кубика. Переместите кубик на соответствующий Берег (Правый или Левый) на игровом поле (Лагере).

Эффект:

Выберите 1 или 2 кубика из вашего Запаса и переверните их нужной вам гранью вверх (одна и та же грань для обоих кубиков).

Примечание: Вы не можете дважды разыграть кубик(и), который(ые) вы перевернули в течение этого хода, даже если вы желаете применить ту же самую грань кубика.



Поменять маршрут

Члены экспедиции решили изменить свой маршрут.

Выполните это действие при помощи любого кубика. Переместите кубик на соответствующий Берег (Правый или Левый) на основном игровом поле (Лагере).

Эффект:

Замените карту Открытий в вашей области Исследований на любую карту Открытий в области Неизведанных территорий.

Действия, требующие (обычно) больше одного хода

Действия Исследования

Эти Действия позволяют вам добавить карты Открытий в ваш Дневник. Как только вы исследовали эти карты, они помещаются под обложку вашего Дневника, чтобы скрыть их от других игроков. Вы можете просматривать свои карты в любой момент игры.

Исследование проводится, по крайней мере, в два шага: сначала вы отправляетесь исследовать (пешком или верхом); затем вы фиксируете свои Открытия в вашем Дневнике. Вы не можете делать записи об Открытиях, которые вы ещё не совершили!

Все эти Действия требуют того, чтобы вы предварительно разыграли один или несколько кубиков. Действия выполняются позже, в течение следующего хода, после того, как вы разыграете кубик «Сделать запись в дневнике», приводящий эффект в действие.

Вы можете разыгрывать необходимые кубики в любом порядке.

Вы должны разыграть необходимые кубики до того, как вы разыграете кубик «Сделать запись в дневнике», приводящий эффект в действие!

Когда вы выполняете Действие Исследования, требующее того, чтобы вы разместили 1 кубик и убрали 1 или несколько других кубиков, вы должны разыграть все кубики одновременно.



Выполнение Действий Исследования

Когда вы применяете эффект действия Исследования (заранее разыграв кубик «Сделать запись в дневнике»), общая сумма ваших Действий должна позволять вам пересечь всю расположенную в вашей области Исследования карту Открытий — от низа до самого верха

Вы должны учитывать типы местности, начиная с низа карты. Движения, совершаемые при помощи Действий Исследования, не могут быть разделены или переставлены в другом порядке.

Таким образом, каждый раз, когда вы меняете тип местности, вы должны использовать новое (или применить действие смешанного типа).

Если на карте Открытий есть несколько троп, то вы можете выбрать, по какой из них пойдут участники экспедиции (при условии, что тропа ведёт от низа карты к самому верху). Остальные возможные тропы в таком случае не принимаются во внимание.



Вы должны сначала разыграть два кубика «Идти» (1): поместите один кубик на Действие, а другой — на игровое

поле (Лагерь). Далее вы разыгрываете кубик «Сделать запись в дневнике» (2) и исследуете 3 горы.

Необходимые кубики помещаются на Действие в любом выбранном вами порядке: (1), затем (2) ИЛИ (2), затем (1). Далее вы разыгрываете кубик

«Сделать запись в дневнике», чтобы выполнить Действие Исследования.



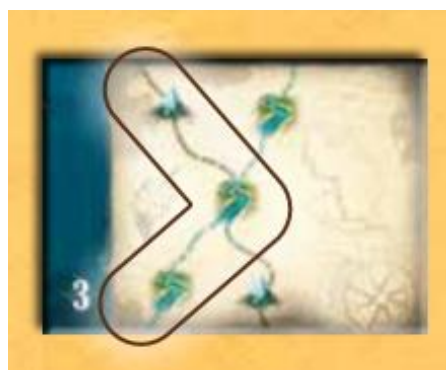
Например, данное Действие позволяет вам использовать три одинаковых кубика: вы должны поместить один кубик на Действие и переместить два других кубика на игровое поле.



Этот символ сигнализирует о выполнении Действия Исследования.

Вы можете выбрать эту тропу

или эту тропу.



Действия Исследования на планшетах игроков



Поездка верхом

Всадник исследовал две тропы вдоль течения Реки.

Непременное условие

1 кубик «Ехать верхом». Поместите его на Действие.

Эффект

Исследуйте 2 Реки.

**Поход**

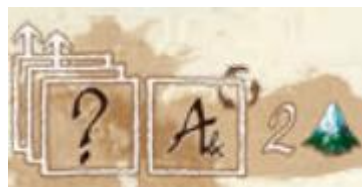
Два пеших участника экспедиции отправились исследовать 3 тропы. На обратном пути один из них остановился отдохнуть в Лагере.

Непременное условие

2 кубика «Идти». Поместите 1 кубик «Идти» на Действие и переместите другой кубик на Левый Берег на игровом поле (Лагере).

Эффект

Исследуйте три Реки.

**Горная экспедиция**

Исследователи преодолели два горных перевала. Они отправились в путь составом из 3 человек. На обратном пути двое из них остановились отдохнуть в Лагере.

Непременное условие

3 одинаковых кубика. Поместите один из кубиков на Действие (на символ вопросительного знака) и переместите два других кубика на соответствующий Берег (Левый или Правый) на игровом поле (Лагере).

Эффект

Исследуйте 2 Горы.



Пример 1

Во время своего хода, Андрей помещает два кубика «Сделать запись в дневнике» на два Действия Исследования (Поход и Горная экспедиция) — ранее он уже разместил все необходимые кубики. Это позволяет ему исследовать три реки и затем — две горы ИЛИ две горы и затем — три реки.



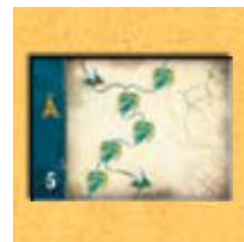
Эффект Действия Исследования немедленно приводится в действие. На карте Открытий в его области Исследования (карта под номером 35)



изображена тропа, состоящая из двух рек и двух гор. Начинается исследование карты. Далее карта помещается под обложку Дневника.

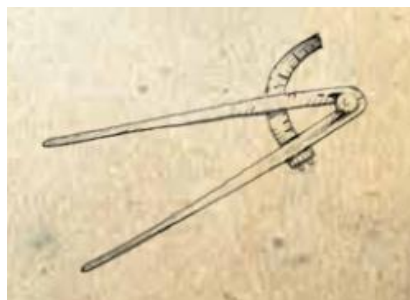
Затем Андрей берёт новую карту Открытий из 3 карт в области Территорий и помещает её на свою область Исследования.

Примечание: При помощи имеющегося у него на руках действия Исследования, Андрей не мог исследовать, например, карту 22 (справа), не смотря на то, что на ней изображено в общей сумме три реки и две горы: эти две горы не входят в одну горную цепь. Эти горы можно исследовать только при помощи двух отдельных действий Исследования.



Примечание: Вы не обязаны совершать ВСЕ движения одного Действия. Например, вы можете выполнить Действие, которое позволяет вам пересечь три реки, но вам нужно пересечь только две реки. Однако в такой ситуации все несовершенные действия будут потеряны! Вы не сможете совершить их позднее!

Примечание: Если у вас есть 4 кубика «Сделать запись в дневнике», вы можете совершить Горную экспедицию всего за один ход.



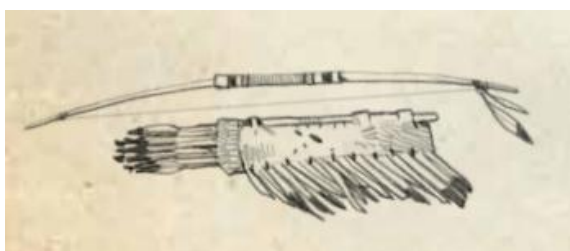
Исследование двух карт за один ход

Если вы уже пересекли карту Открытий, а у вас все ещё остались действия Исследования, то вы можете использовать их (если их достаточно), чтобы полностью пересечь в течение того же хода одну из 3 карт Открытий в области Территорий. Возьмите вторую исследованную карту открытий и поместите её в свой Дневник.

Если вы исследуете две карты Открытий за один ход, то эти две карты составляют один путь. Так, несовершенные движения, оставшиеся после Исследования первой карты, могут быть тут же применены на второй карте Открытий. Как обычно, символы рек и гор нельзя ни разделить, ни поменять местами.

За один ход вы можете исследовать не более двух карт Открытий.

Бонус: если вы успешно исследовали две карты Открытий за один ход, вы получаете ещё один ход сразу после окончания этого.



Конец исследования

Выберите одну карту Открытий из 3 доступных карт в области Территорий (или 2 карт, если вы исследовали две карты за один ход) и поместите её в вашей области Исследования.

Заберите обратно все кубики со всех ваших выполненных действий, вне зависимости от того, было ли Действие использовано для Исследования или нет. Игроки не могут «резервировать» выполненное действие для следующего хода: используйте его сейчас или никогда!

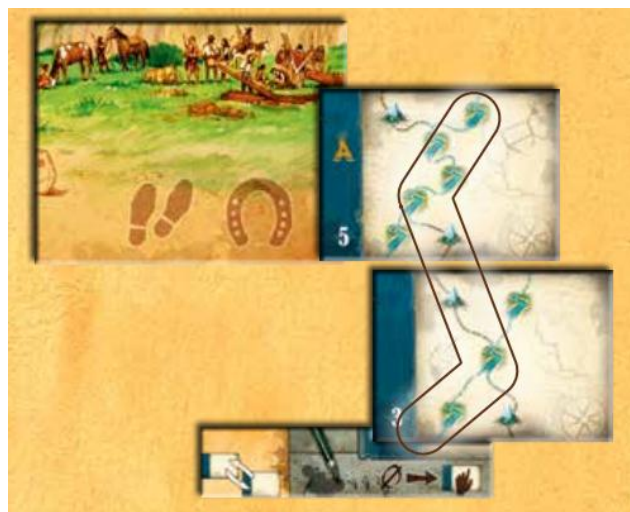
Снова бросьте эти кубики и поместите их в свой Резерв кубиков. Они не могут быть использованы в течение этого хода.

Пример 2 — Совмещённое исследование двух карт Открытий

Тимофей размещает 4 кубика «Сделать запись в дневнике» на следующих Действиях Исследования (Карты Племян 1, 3, 9, 34).



Он исследует карту Открытий под номером 22 в его области Исследования, а затем карту под номером 55 в области Территорий в следующем порядке: сначала две реки, затем — три горы (хотя необходимо исследовать только две горы), далее он исследует три реки, и наконец — ещё одну дополнительную реку. Он исследовал две карты за один ход и получает ещё один дополнительный ход.



Примечание: Несмотря на то, что две горы находятся на двух разных картах, они считаются частью одной горной цепи: на тропе они идут одна за другой.

Конец хода Действия

Если это необходимо, заполните область Переговоров картами Племени из колоды. Аналогично, если это необходимо, заполните область Территорий картами Открытий из колоды.



Б- Отдых

Возьмите кубики и поместите их в свой Запас кубиков

Члены экспедиции останавливаются на отдых и ожидают новых приказов.

Выберите один из следующих сценариев:

1 Возьмите ВСЕ кубики, вне зависимости от их цвета, с Правого Берега на игровом поле (Лагере);

2 ИЛИ возьмите ВСЕ кубики, вне зависимости от их цвета, с Левого Берега на игровом поле (Лагере);

3 ИЛИ возьмите ВСЕ кубики вашего цвета, где бы они ни находились: на вашем планшете игрока, на картах в вашей области Действия, на игровом поле (Лагере) или же у других игроков (в их Запасе кубиков или их области Действия)! Вы можете оставить любые кубики, какие пожелаете, на своих местах.

Бросьте все заполученные обратно кубики и поместите их в свой Запас кубиков. Ваш ход завершается.

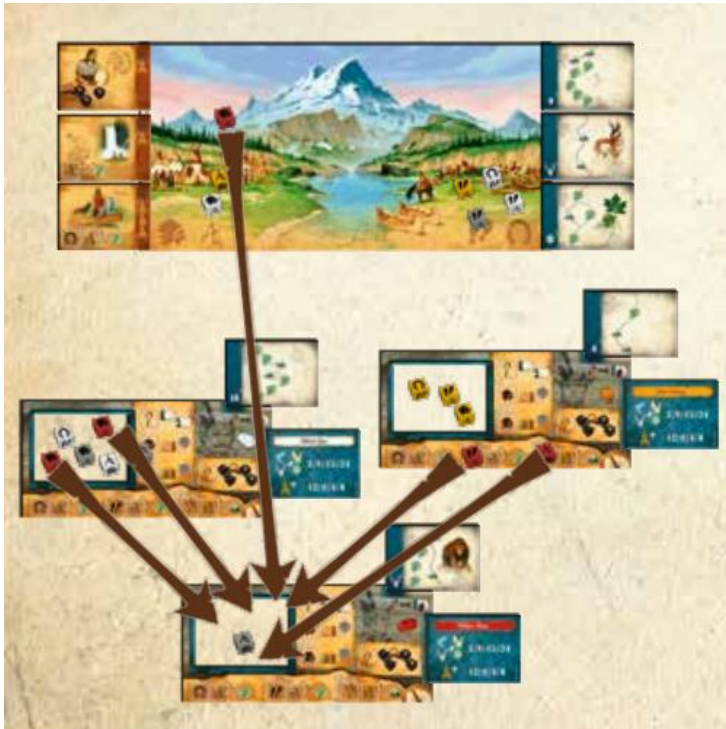
Уточнение: для вашего Запаса кубиков не существует количественного лимита на кубики.

Примечание: Вы можете использовать кубики других игроков. Но будьте осторожны! Они могут забрать их в самый неподходящий момент!

Пример третьего сценария

Аня решает забрать обратно кубики своего цвета (красного).

Она берёт один кубик с игрового поля (Лагеря), два из Запаса кубиков Андрея и два из области Действия Тимофея.



Хронология экспедиции

14 мая 1804 г. — 4 часа пополудни — Корпус Открытий отправляется в путь. Они покидают лагерь Дюбуа в трёх лодках: в двух пирóгах — 6 человек в одной и 7 в другой — и одной килевой шлюпке, сконструированной специально для Экспедиции. Они держат курс на Тихоокеанское побережье.

3 августа 1804 г. — Корпус Открытий, выступая в качестве представителя Соединённых Штатов Америки, проводит первый официальный совет, в котором участвовали Американцы, индейцы Ото и индейцы Миссури на месте нынешнего города Каунсил-Блафс, штат Айова. Американцы преподносят вождям этих племён дары, включая

медали и Американские флаги. Корпус Открытий проводит парад для принимающей стороны, а Льюис демонстрирует возможности своего «пневматического ружья».

20 августа 1804 г. — Сержант Чарльз Флloyd, единственный погибший в ходе экспедиции участник Корпуса Открытий, умирает от желчных коликов (перфоративного аппендицита).

30 августа 1804 г. — Проводится мирный совет с племенем янктон-сиу. По слухам Льюис заворачивает младенца во флаг США и объявляет его «Американцем».

24 октября 1804 г. — Корпус Открытий прибывает в поселения Манданов и индейцев Хидатса. Льюис решает построить форт Мандан на противоположной стороне реки от основного поселения, чтобы провести там зиму. Сакагавея становится переводчиком и гидом экспедиции.

7-25 апреля 1805 г. — Экспедиция путешествует от форта Мандан к реке Йеллоустоун.

25 апреля – 3 июня 1805 г. — Путь от реки Йеллоустоун к реке Мариас. 5 мая Кларк на пару с охотником убивают первого встреченного экспедицией медведя гризли.

3-20 июня 1805 г. — Путь от реки Мариас к Водопадам Грэйт.

15 июля — 8 августа 1805 г. — Корпус Открытий путешествует от Водопадов Грэйт к территориям, принадлежащим племенам Шошонов. 11 августа капитан Льюис встречает индейца-шошона, первого встреченного Американского индейца с тех пор, как экспедиция покинула форт Мандан.

17 августа 1805 г. — Проводится совет с Шошонами. Вождь племени Шошонов, Кэймауэйт, оказывается братом Сакагавей. Одарив людей Кэймауэйта, Льюису и Кларку удаётся раздобыть лошадей для перевала через горы. К экспедиции присоединяется Шошонский гид, Старый Тоби.

1 сентября — 6 октября 1805 г. — Пересекая горы Биттеррут, корпус Открытий встречает на своём пути индейцев Флэтхэд и Не-персе.

9 октября – 7 декабря 1805 г. — Спуск вниз по рекам Клируотер, Снейк и Колумбия к Тихому океану.

7 декабря — 22 марта 1806 г. — Экспедиция проводит зиму в форте Клатсон: сшито 338 пар мокасин.

23 марта 1806 г. — Корпус покидает форт Клатсон и отправляется на восток.

3 июля 1806 г. — Корпус Открытий разделяется на две группы: Льюис ведёт одну из них к реке Блэкфут, в то время как Кларк ведёт другую группу к реке Биттеррут.

16 июля 1806 г. — Льюис отправляется вверх по течению реки Мариас, оставив небольшую группу своих людей у устья реки под командованием Гасса. Льюис выражает надежду вновь увидеть Гасса до 5 августа. Если Льюис не возвратится до 1 сентября, Гасс должен считать его погибшим.

27 июля 1806 г. — Индейцы из племени Черноногих совершают попытку украсть ружья, принадлежащие отряду Льюиса. Развязывается бой, двое индейцев из племени Черноногих убиты. Это было единственное столкновение участников Корпуса Открытий и Американских Индейцев.

28 июля 1806 г. — Льюис воссоединяется с Гассом, а также Ордуэем (из отряда Кларка), который встретился с Гассом неделей ранее.

12 августа 1806 г. — Отряды Льюиса и Кларка воссоединяются на реке Миссури (в настоящее время — в штате Северная Дакота).

23 сентября 1806 г. — Корпус Открытий возвращается в Сент-Луис через 2 года, 4 месяца и 10 дней отсутствия.

Конец игры

Если игрок не может заново заполнить свою область Исследования (не осталось карт ни в колоде, ни на области Неизведанных территорий), то для него игра завершается.

Примечание: Карты Открытий, зарезервированные при помощи эффекта карт Племена Миннетари не могут использоваться для заполнения области Исследования.

Все остальные игроки разыгрывают ещё по одному ходу и игра завершается.

Неисследованные карты Открытий в их области Исследования не учитываются при подсчете очков.

Подсчёт очков Открытий

Очки за картографирование

Сложите все очки с карт Открытий в вашем Дневнике.



Очки за открытие новых видов

В игре встречается 4 типа видов (Млекопитающие, Птицы, Рыбы и Растения). Разложите свои Открытия на наборы, состоящие из 1-4 карт. В каждом наборе может быть не более одной карты каждого типа видов. Подсчитайте очки для каждого набора, в зависимости от количества типов в наборе:

1 тип	3 очка
2 типа	8 очков
3 типа	15 очков
4 типа	24 очка

Примечание: В колоде из 55 карт есть:

- 7 Растений



- 6 Млекопитающих



- 5 Птиц



- 4 Рыбы



Очки Открытий за знания об Американских Индейцах

Каждый игрок считает количество вигвамов Американских Индейцев на лицевой стороне всех своих карт — как на картах Племян в его области Действия, так и на картах Открытий в его Дневнике.



Игрок с наибольшим количеством вигвамов занимает первое место. Остальные игроки занимают второе, третье место и четвёртое место в соответствии с количеством вигвамов на их картах.

Каждому игроку присуждается нужное количество очков Открытий, в зависимости от занятого им места. Количество полученных очков также зависит от количества игроков (см. таблицу ниже).

Место	4 игрока	3 игрока	2 игрока
1 ^е	12 очков	12 очков	12 очков
2 ^е	8 очков	6 очков	6 очков
3 ^е	4 очков	0 очков	
4 ^е	0 очков		

В случае ничьей по количеству вигвамов, игроки с одинаковым количеством вигвамов разделяют между собой поровну сумму очков своего места и места, следующего за ним.

Пример: В игре с 4 игроками, у Игрока А и Игрока Б одинаковое количество вигвамов. Игрок В следует за ними, и закрывает таблицу Игрок Г с наименьшим количеством очков. Очки распределяются следующим

образом: Игрок А получает 10 очков $((12+8)/2)$, Игрок Б получает 10 очков, игрок В получает 4 очка и игрок Г не получает ничего.

Наконец, сложите все свои очки Открытий.

Победителем в игре объявляется игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей, игрок с наибольшим количеством кубиков в своём Запасе кубиков и в своей области Действия выигрывает. Если у этих игроков всё ещё ничья (одинаковое количество кубиков), то они разделяют победу.

Эффекты карт Племени

Карты Исследований

1-13 Эти карты Исследования применяются так же, как и действия Исследования на планшете игрока, но являются более эффективными.

14-21 Исследуйте X Рек ИЛИ Y Гор (как указано на карте). Вы должны выбрать либо первый, либо второй вариант.

22-26 Исследуйте X Рек и затем Y Гор (как указано на карте) в таком порядке.

27-31 Исследуйте X Гор и затем Y Рек (как указано на карте) в таком порядке.

32-33 Клатсон

Исследуя карту Открытий принимайте одну (и только одну!) реки за гору или наоборот.

34 Тенино

Добавьте одну Реку к исследованию вдоль Рек. Этот эффект не применяется, если он не связан с другим Действием исследования Реки.

35 *Мултномах*

Добавьте две Реки к исследованию вдоль Рек. Этот эффект не применяется, если он не связан с другим Действием исследования Реки.

36 *Не-персе*

Добавьте одну Гору к исследованию в Горах. Этот эффект не применяется, если он не связан с другим Действием исследования Гор.



Карты с незамедлительным эффектом

37-38 *Миннетари*

Как только вы получаете эту карту, возьмите одну из 3 карт Открытий из области Территорий. Поместите карту Открытий на карту Миннетари. С этого момента вы можете исследовать эту карту вместо карты в вашей области Исследования. Как только карта Открытия, расположенная на карте Миннетари, была исследована, поместите её в свой Дневник. Карта Племени Миннетари остаётся в вашей области Действия. Вы не можете использовать её во второй раз!

Если карта Открытий, расположенная на карте Племени Миннетари, не была исследована до конца игры, сбросьте её.

Карты с постоянным эффектом

Некоторые карты Племени дают вам постоянное преимущество. Чтобы воспользоваться им, вам не нужно разыгрывать кубики. Их эффект применяется каждый ход, один раз за ход.

39-42 *Янктон-сиу*

В течение вашего хода вы можете разыграть один любой кубик, будто бы это кубик с изображением на карте. Переверните кубик соответствующей гранью вверх.

43-46 *Тетон-сиу*

В течение вашего хода вы можете разыграть один кубик с тем же изображением на верхней грани, что и на карте, будто бы это кубик с выбранной вами в этом ходе гранью. Переверните кубик соответствующей гранью вверх.

47-48 *Флэтхэд*

Вы можете разыграть два и только два кубика с разными гранями за этот ход.

Если у вас на руках обе карты Племени Флэтхэд, вы можете разыграть три разных кубика за этот ход.

49-50 *Черноногие*

Один из серых кубиков в вашем Запасе кубиков или на ваших Действиях не учитывается при подсчёте серых кубиков у игроков (Действие «Взять карту Племени»).

51 *Арикара*

Вы можете не учитывать, с каким Племенем (Дружелюбным или Враждебным) вы имеете дело, когда берёте карту Племени. Таким образом, вы можете взять две карты Враждебного Племени или две карты Дружелюбного Племени в течение одного хода при помощи трёх кубиков «Вести переговоры». Или же вы можете взять одну карту Враждебного Племени при помощи одного кубика «Вести переговоры».

52-53 *Вишрам*

Когда вы применяете эффект Действия «Поменять грань кубиков», вы можете выставить их разными гранями вверх.

54-55 *Ванапам*

Когда вы применяете эффект Действия «Поменять грань кубиков», вы можете поменять грань ещё одного дополнительного кубика. Все кубики должны быть выставлены одной гранью вверх, если только у вас нет карты 52 или 53 в вашей области Действия.