

Правила настольной игры «Льюис и Кларк» (Lewis&Clark. The Expedition)

Автор игры: Седрик Шабусси (Cédric Chaboussit)

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 1-5 участников от 12 лет

30 апреля 1803 года Соединённые Штаты Америки купили у Наполеона территорию Луизианы за 15 миллионов долларов. С целью исследовать эти земли президент страны Томас Джефферсон решил снарядить экспедицию во главе с Меркузером Льюисом и Уильямом Кларком. Экспедиция Льюиса и Кларка (1804-1806) стала первой американской экспедицией, пересёкшей нынешнюю западную часть США.

Давайте обратимся к событиям прошлого и представим себе, что президент Джефферсон снарядил не одну, а несколько экспедиций, чтобы исследовать Дикий Запад. Каждый из игроков возглавит одну из этих экспедиций. Ваша цель – пересечь Североамериканский континент, первым дойти до Тихого океана и войти в историю! «Льюис и Кларк» – соревнование, в котором важно ваше умение распределять ресурсы и руководить вашей командой исследователей, а также ваши навыки дипломатии и общения с охотниками и индейцами, попадающимися на вашем пути! Чем лучше у вас всё это получается, тем быстрее вы достигнете цели!

Если вы впервые играете в «Льюиса и Кларка», мы настоятельно рекомендуем вам игру вдвоём или вчетвером. Игра для 5 участников больше подходит опытным игрокам.

Компоненты

Игровое поле



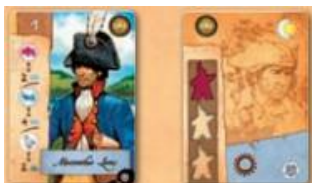
Поле экспедиции



12 двусторонних тайлов лодок



84 карты персонажей (30 стартовых персонажей со значком игрока его цвета + 54 встречаемых персонажа)



5 фигурок Разведчиков



5 жетонов лагеря разных цветов



100 шестигранников ресурсов



8 жетонов-множителей ресурсов



18 фигурок индейцев



10 жетонов изменения маршрута



8 значков ресурсов (для одиночной игры)



Подготовка к игре



1. Разложите игровое поле в центре стола. Игровое поле – земли, которые нужно пересечь. В этих землях также расположено поселение индейцев, где вы можете найти помощь.
2. Разместите шестигранники ресурсов в соответствующих областях игрового поля.

Базовые ресурсы:

A1 Дерево (коричневый)

A2 мех (жёлтый)

A3 Еда (малиновый)

A4 Экипировка (серый)

В ходе путешествия вам понадобятся различные ресурсы. Некоторые из них можно получить напрямую, используя Действие (бесплатно), – такие ресурсы считаются базовыми.

Вторичные ресурсы:

B1 Каное (голубой)

B2 Лошади (белый)

Другой вид ресурсов – вторичные: чтобы получить их, нужно потратить другие ресурсы или пожертвовать индейцами.

Каждая группа ресурсов одного типа считается отдельным запасом.

Положите 8 жетонов-множителей ресурсов рядом с игровым полем. Если шестигранники ресурсов закончились, можно использовать множители: шестигранник ресурса, лежащий на жетоне-множителе, считается за 3 таких ресурса.

(Ресурсы в игре не могут закончиться, а жетоны-множители нужны лишь для того, чтобы избежать нехватки шестигранников.)

3. В зависимости от числа игроков возьмите нужное количество фигурок индейцев и поместите их в качестве запаса рядом с игровым полем. Оставшиеся фигурки индейцев уберите в коробку, они в игре не пригодятся.

Число игроков	Число индейцев в игре
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

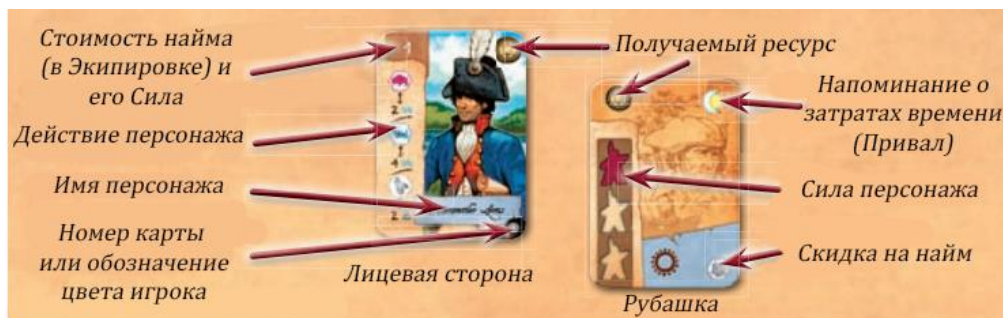
Индейцы позволят вам совершать Действия в поселении или с вашими персонажами. Они также могут увеличивать силу ваших Действий. Вам доступно больше индейцев, если вы используете Переводчика (стартовый персонаж). Будьте внимательны, индейцы могут вас замедлить.

4. Поместите одного индейца в область Новичка (Newcomer) С на игровом поле.
5. Разместите 12 тайлов лодок на игровом поле в Мексиканском заливе, сформировав из них две стопки D1 и D2.
Если вы берёте в экспедицию дополнительные лодки, то увеличиваете возможное число индейцев и ресурсов в ней.
6. Каждый игрок выбирает цвет и берёт 6 соответствующих карт стартовых персонажей. Если в игре менее 5 участников, лишние карты убираются в коробку. На этих 6 картах изображены участники экспедиции. Эти карты формируют начальную руку игрока. В начале игры у всех участников одинаковый набор карт, отличаются только имена их персонажей.
7. Перемешайте 54 карты встречаемых персонажей, сформируйте из них колоду и положите её рубашкой вверх на игровое поле в область Журнала Встреч (E). Возьмите из этой колоды 5 верхних карт и разложите их в открытую в области Журнала Встреч в зависимости от их Силы (она указана в левом верхнем углу – F): самые слабые карты располагаются в нижней части журнала (рядом с Мексиканским заливом), а самые сильные – в верхней. Если две или несколько карт обладают одинаковой Силой, расположите их рядом в том порядке, в каком брали из колоды.

Карты персонажей

Персонажи могут выполнять одну из следующих функций: совершать Действия, получать или трансформировать ресурсы, продвигать экспедицию вперёд.

Благодаря различным комбинациям карт в руке вам доступно огромное количество стратегий!



8. Каждый игрок берёт поле экспедиции своего цвета и кладёт перед собой. Он также ставит одного индейца из запаса на четвёртую лодку своей экспедиции (G).



Поле экспедиции

Это поле представляет собой вашу экспедицию, здесь расположены лодки, на которых:

- вы будете хранить свои ресурсы (в шестиугольных областях),
- вы будете размещать присоединившихся к вам индейцев (в круглых областях).

Некоторые из этих лодок лёгкие в управлении: они не будут замедлять вас во время Привала. Другие (с символом Времени в верхней части) замедлят вас во время Привала, если их области заняты в эту фазу.

В любой момент экспедиции вы можете перераспределять ресурсы и индейцев на лодках, чтобы тратить меньше времени.

9. Каждый игрок берёт 1 Меха, 1 Еду и 1 Экипировку из запаса и кладёт их на свою первую лодку (H).

Альтернативный вариант: возьмите по 4 базовых ресурса каждого вида из запаса, раздайте в случайном порядке по 3 ресурса каждому игроку. Игроки кладут полученные ресурсы в первую лодку их экспедиции. Оставшиеся ресурсы возвращаются в запас.

В этом случае участники начинают игру с разным набором ресурсов.

10. Каждый игрок помещает Разведчика своего цвета в область начала маршрута (St Louis) и жетон лагеря своего цвета рядом с рекой, так чтобы он указывал на эту область (I). Неиспользованные Разведчики и лагеря убираются в коробку.
11. Случайным образом выберите первого игрока.

Цель игры

В ходе игры вы будете выполнять Действия, используя карты персонажей в руке и иногда отправляя присоединившихся к экспедиции индейцев в поселение. Эти Действия позволят вашему Разведчику продвигаться вперёд по маршруту. Карты персонажей могут либо выполнять Действия (для этого им нужна Сила), либо сообщать Силу другим картам персонажей.

Иногда вы будете вынуждены сделать Привал, чтобы вернуть карты персонажей в руку. Если во время этой фазы ваши лодки перегружены ресурсами или в них слишком много индейцев, ваш Разведчик будет вынужден сделать несколько шагов назад. Чем лучше вы управляетесь с ресурсами и индейцами, тем больше у вас шансов победить! Жетон лагеря перемещается вместе с Разведчиком.

Игрок, которому первым удастся разбить лагерь в области Fort Clatsop или за ней, завершает игру и побеждает в ней, поскольку он достиг Тихого океана.

Ход игры

В свой ход вы **обязаны** выполнить **Действие**.

В дополнение к этому обязательному Действию вы можете сделать Привал.

Также вы можете нанять нового персонажа.

Эти две дополнительные фазы факультативны, их можно выполнять в любой момент своего хода, до или после обязательного Действия, но не одновременно с ним.

Действие (обязательная фаза)

В свой ход вы **обязаны выполнить Действие**. Существует два типа Действия: Действие карт персонажей и Действие в поселении индейцев.

Чтобы выполнить Действие, нужна Сила (значок индейца), которую могут дать карты персонажей или фигурки индейцев (либо и те, и другие вместе). Сила карты персонажа от 1 до 3 (указана на карте), сила индейца – 1. Действие можно выполнять в течение текущего хода столько раз, сколько на него затрачено единиц Силы.

Действия карт персонажей

Чтобы активировать Действие карты персонажа в руке, нужно сыграть эту карту перед собой. Ей должна быть сообщена Сила (Сила самой карты не используется для её активации!) с помощью:

- другой карты персонажа из руки (выберите карту из руки и положите её лицом вниз под разыгрываемую карту) или

-фигурки индейца, участвующего в вашей экспедиции (возьмите 1, 2 или 3 фигурки индейцев со своего поля экспедиции и поместите их на разыгрываемую карту) или

-сочетания Сил карты персонажа из руки и 1 или 2 фигурок индейцев (выберите карту из руки и положите её лицом вниз под разыгрываемую карту и поместите на разыгрываемую карту 1 или 2 фигурки индейцев со своего поля экспедиции – общая Сила не должна превышать 3).

Во всех случаях Действие совершается только раз, сколько единиц Силы ему сообщено.



Пример:

- 1) Действие выполняется 1 раз (для активации применена карта персонажа Силой 1).
- 2) Действие выполняется 2 раза (карту активируют 2 индейца).
- 3) Действие выполняется 3 раза (карту активируют 2 индейца и карта персонажа Силой 1).

Сыгранные карты персонажей остаются лежать перед вами, образуя вашу игровую зону.

Внимание: карты персонажей, используемые для активации другой карты, лежат лицом вниз и остаются недоступными до следующего Привала. Используемые для активации карт персонажей индейцы продолжают считаться частью вашей экспедиции.

Часто очень полезно совершать Действия больше одного раза. Поэтому иметь в руке карты персонажей с Силой 2 или 3 – всегда преимущество. Благодаря им можно не задействовать индейцев.

Действия в поселении индейцев

Действия в поселении (указаны иконками в кружках) могут быть активированы только индейцами, которые помещаются в область Действия.

- Поместите в пустой круг одного индейца из вашей экспедиции.
- Поместите одновременно 1, 2 или 3 индейцев из вашей экспедиции в полукруг – вне зависимости от того, есть ли в нём другие индейцы.

В любом случае повторите Действие столько раз, сколько вы поместили индейцев. Используемые для этого Действия индейцы вам больше не принадлежат.

В отличие от Действий карт персонажей, эти Действия доступны всем игрокам.

Примечание: За возможность Действия в поселении разгорается нешуточная борьба! Постарайтесь помешать вашим соперникам занять поселение – и ключик у вас в кармане!

Важно: вы имеете право не использовать полностью свои возможности. Например, вы сообщили карте персонажа Силу в 3 единицы, но можете повторить Действие только два раза или даже вообще не выполнять его. Вы также имеете право не брать (или брать не в полной мере) бонусы от Действий.

Нанять персонажа (по желанию)

В ходе экспедиции вам встретятся персонажи, которые могут присоединиться к вам и подарить вам новые возможности. Эти персонажи присутствуют в вашем Журнале Встреч. Вы можете нанять только одного персонажа за ход (до или после Действия).

Заплатите стоимость (Экипировка и Меха), чтобы нанять персонажа:

- заплатите столько Меха, сколько указано на занимаемой картой позиции в Журнале Встреч
- И**
- заплатите только Экипировки, сколько составляет Сила этого персонажа.

Частично или полностью можно выплатить Экипировку за счёт сброса одной (и только одной) карты из руки. Сбрасывая карту, вы получаете столько Экипировки, сколько указано в Скидке на найм на её рубашке. Сброшенная карта кладётся лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с игровым полем. Карту нового нанятого персонажа сразу возьмите в руку.

В Журнале Встреч после этого освобождается место. **Правила заполнения Журнала** таковы: сдвиньте карты вниз (не меняя их местами) так, чтобы свободным оставалось только самое верхнее место рядом с колодой. На это место доложите новую карту из колоды.

Совет для начинающих: на первых порах мы советуем вам не сбрасывать Переводчика (Interpreter) и Командира (Commander). Без них и без некоторых нужных персонажей у вас не получится выиграть.

Привал (по желанию)

Вы можете остановиться на Привал – до или после обязательного Действия. Ваш лагерь и ваш Разведчик в этот момент оказываются в одном и том же месте.

Если в начале своего хода у вас нет возможности выполнить Действие, то вы **обязаны** сначала сделать Привал, а после него – выполнить Действие.

Эта фаза позволяет вам взять обратно в руку карты, сыгранные в вашей игровой зоне. Однако она может замедлить ваше продвижение по маршруту. На картах и на лодках есть значок с луной и солнцем – он обозначает время.

Когда вы разбиваете Лагерь:

1. Поместите всех индейцев, которыми вы активировали карты персонажей, обратно на лодки вашей экспедиции.
В любой момент экспедиции вы можете перераспределять ресурсы и индейцев на лодках, чтобы тратить меньше времени.
2. Посчитайте, сколько времени занял Привал. Время – это сумма карт персонажей в вашей руке на данный момент и затрат времени на лодки (зависит от перевозимых ресурсов и индейцев на борту, смотрите ниже).

Незадействованные персонажи вас задерживают: они хотят поговорить с вами об условиях их участия в экспедиции.

Разгрузка лодок может занять время, затягивая Привал. Поэтому распределите ресурсы с умом, чтобы не задерживать экспедицию.

Затраты времени на лодки

Эта лодка может перевозить до трёх шестиугольников ресурсов, она не тратит время.

Эта лодка вмещает в себя до пяти шестиугольников ресурсов, она занимает по одной единице времени за каждый ресурс на борту.

На этой лодке можно разместить только одного индейца, она не занимает времени.



Эта лодка вмещает в себя до трёх шестиугольников ресурсов, она занимает одну единицу времени, если в ней есть хотя бы один ресурс.

На этой лодке можно разместить неограниченное число индейцев, но она занимает по одной единице времени за каждого индейца на борту.

3. Передвиньте своего Разведчика на столько шагов назад, сколько единиц времени занял Привал. При этом должны быть соблюдены правила передвижения Разведчика (читайте ниже).
Если ваш Разведчик должен передвинуться более чем на 5 шагов назад по реке от Saint Louis, его движение завершается в ближайшей к нему области реки, даже если там уже есть другие Разведчики.
4. Переместите жетон лагеря к Разведчику, так чтобы жетон на него указывал, если Разведчик ушёл вперёд относительно жетона. Если Разведчик отстаёт относительно жетона, не передвигайте жетон.
5. Заберите все карты из своей игровой зоны обратно в руку.

Лагерь

Жетон лагеря никогда не движется назад. После фазы Привала возможна ситуация, при которой несколько жетонов лагеря указывают на одну и ту же область. Разведчик может находиться в области, на которую указывают сразу несколько жетонов.



Пример: Катя (синий) вынуждена остановиться на Привал. Она берёт две фигурки индейцев с карт в своей игровой зоне и помещает их в лодки. После этого она подсчитывает, сколько времени занял Привал. В данном случае затраченное время =5:

1 за карту персонажа в её руке (A)

+1 за три ресурса в её лодке (B)

+2 за два ресурса в её лодке (C)

+1 за индейца в её лодке (D).

Таким образом, Катя должна передвинуть своего Разведчика на 5 шагов назад по реке. После этого она перемещает жетон Лагеря к своему Разведчику и забирает в руку карты из своей игровой зоны.

Конец игры



Когда жетон игрока останавливается в области Fort Clatsop или за ней, игра тут же заканчивается победой этого игрока.

В ходе ваших первых игр вам может показаться, что очень невыгодно ходить первым в начале игры. Однако внезапное окончание игры в Fort Clatsop уравнивает ситуацию.

Описание Действий стартовых персонажей

Получение базовых ресурсов:



Лесоруб (Lumberjack), Охотник (Hunter), Кузнец (Blacksmith) и Торговец мехами (Fur trader) позволяют вам получить ресурсы. Когда вы разыгрываете карту одного из них, сложите число значков соответствующего ресурса в верхнем углу всех карт в вашей игровой зоне (включая карты, выложенные туда для активации других карт), а также в игровых зонах ваших соседей справа и слева (или вашего противника, если вы играете вдвоём).

Полученное число умножьте на Силу, которую вы сообщили этому Действию. Таким образом вы получите максимальное число шестигранников соответствующего ресурса, которое вы можете взять из запаса и разместить в своих лодках. Вы можете взять меньше, но не больше. Во время размещения ресурсов на лодках вы можете сбросить обратно в запас размещённые в них ранее ресурсы только при условии, что все лодки переполнены!



Дерево Еда Экипировка Меха

Вы в любой момент можете перераспределять ресурсы на лодках, но не имеете права хранить больше ресурсов, чем можете разместить (даже временно).



Пример: Катя разыгрывает карту Лесоруба, придавая ей Силу 2 с помощью карты персонажа. Теперь она считает значки Древа в игровых зонах у себя и у её соседей справа и слева (Юры и Саши), получается 5. Поэтому Катя может взять 10 шестигранников Древа (5x2). Она решает взять только 7 и размещает их на своих лодках.

Присоединение индейца к экспедиции:

Переводчик (Interpreter) позволяет вам взять индейцев в свою экспедицию.

1. Соберите всех индейцев с игрового поля (включая индейца из области Новичка) в зоне пау-вау (в центре поселения).
2. Возьмите любое число индейцев из зоны пау-вау и разместите их на ваших лодках.
3. Отправьте в сброс лицевой стороной вверх карту персонажа, лежащую в самой нижней ячейке Журнала Встреч. Затем доложите в Журнал Встреч карту персонажа из колоды, **соблюдая правила заполнения Журнала.**
4. Поместите одного индейца из запаса в область Новичка. Если в запасе не осталось индейцев, пропустите этот шаг.

Если вы сообщили Действию Переводчика Силу 2 или 3, повторите все шаги соответствующее количество раз. Это позволит вам получить 1 или 2 дополнительных индейцев.

Действие Переводчика – ключевое в этой игре. Только с помощью Переводчика можно присоединить индейцев к своей экспедиции. Переводчик также:

- ✓ открывает для вас все Действия в поселении;
- ✓ открывает новые карты в Журнале, что даёт больше возможностей для найма.

Продвижение по маршруту:

Маршрут

Маршрут состоит из нескольких областей с разным ландшафтом:

Три речных области (голубые волны)

Две горных (серые горы)

Две горно-речных области

Вариант игры: После того как вы несколько раз сыграли в эту игру, мы предлагаем вам разработать свой собственный маршрут. Вы можете добавить жетоны изменения маршрута в различные области на игровом поле: изменения рельефов местности позволит вам опробовать новые стратегии игры.

Командир позволяет вам продвигать своего Разведчика вперёд по маршруту. Для каждой единицы Силы, сообщённой этой карте, выберите **одно из** следующих Действий:

- Заплатите 1 Еду с ваших лодок и передвиньте своего Разведчика на 2 шага вперёд в речной области.
- Заплатите 1 Каноэ с ваших лодок и передвиньте своего Разведчика на 4 шага вперёд в речной области.
- Заплатите 1 Лошадь с ваших лодок и передвиньте своего Разведчика на 2 шага вперёд в горной области.

Существуют две горно-речные области – чтобы передвигаться по ним, вы можете выбрать любое из этих Действий (любой из вышеназванных трёх ресурсов можно использовать). Часть передвижения может быть потеряна, если ландшафт меняется, а уплаченный ресурс не подходит для передвижения по новому ландшафту. Например, если Разведчик передвигается в горно-речной области с помощью Лошади и выходит к реке, то он тут же останавливается (даже если у него остались ещё шаги).

Движение Разведчика

Разведчик не имеет права остановиться в одной области с другим Разведчиком. Исключения составляют только Saint Louis и первая речная область. Если он должен остановиться в одной области с другим Разведчиком, он проходит на один шаг больше (вперёд, если идёт по маршруту, или в сторону стартовой области, если речь об обратном движении в фазу Привала).

Важно: если Разведчик передвигается несколько раз подряд в рамках одного Действия (при двойной или тройной активации карты), расположение других Разведчиков учитывается только в самом конце передвижения (между передвижениями – не учитывается).

Если Разведчик делает на один шаг больше, чтобы не оказаться в одной области с другим Разведчиком, он может закончить свой ход в той области, для которой не подходит уплаченный ресурс (например, игрок заплатил за передвижение по горной области, а оказался в речной, и наоборот).



Пример: Петя активирует карту Командира с помощью другой карты персонажа, придавая ей Силу 2, что позволяет ему дважды выполнить Действие. Он платит 2 Лошади, чтобы передвинуть своего Разведчика на $2+2=4$ шага в горной области. Поскольку перед Разведчиком только 3 горных области, а далее следует речная область, он делает только 3 шага, а один шаг теряется.



Пример: Катя активирует карту Командира с помощью другой карты персонажа (Сила 1) и двух индейцев (Сила 2). Это даёт её Командиру общую Силу 3, позволяя ему трижды выполнить Действие. Она платит 2 Еды и 1 Лошадь, что позволяет её Разведчику сделать 4 ($2+2$) шага в речной области и 2 шага в горной области. Но область, где её Разведчик должен завершить свой ход, уже занят Разведчиком Юры, поэтому Катя передвигает своего Разведчика ещё на шаг вперёд в горной области!

Описание Действий в поселении

В поселении есть 8 различных зон, соответствующих 8 Действиям, которые могут быть выполнены игроками:

Пять зон только с одним кругом для Охоты, Ремесла, Подарка, Прощания и Шаманизма.

Одна зона с двумя кругами для Оснащения экспедиции

Две зоны с неограниченным числом мест для Строительства Каное и Торговля Лошадьми.

Действия в поселении, возможно, не играют такой важной роли, как Действия встреченных персонажей, но благодаря им вам не придётся лишний раз выкладывать из руки карту персонажа, и к тому же они могут принести вам ресурсы, которые другим способом достать не получится. Они также позволяют вам сократить число индейцев в вашей экспедиции.



Охота: Возьмите 1 Еду и 1 Меха из запаса и поместите в свои лодки.



Ремесло: Возьмите 1 Экипировку и 1 Дерево из запаса и поместите в свои лодки.



Подарок: Возьмите 2 Меха **или** 2 Деревя из запаса и поместите в свои лодки.



Прощание: Сбросьте от 0 до 3 карт с руки (лицевой стороной вверх поместите в стопку сброса). Также отправьте в сброс лицевой стороной вверх все карты персонажей из Журнала Встреч. Снова заполните Журнал Встреч новыми картами персонажей (помещайте их в Журнал в том порядке, в котором вытягиваете из колоды).

Пример: Катя помещает индейца в зону Прощания. Она сбрасывает 2 карты из руки, сбрасывает все карты из Журнала Встреч и помещает в Журнал 5 новых карт из колоды.

Это Действие нужно для того, чтобы:

- Избавиться от лишних бесполезных карт в руке
- Обновить карты в Журнале Встреч, чтобы получить возможность нанять нового персонажа.



Торговля Лошадьми: заплатите любые 3 разных ресурса и возьмите Лошадь из запаса. Все три ресурса должны быть разными между собой!

Пример: Юра ставит индейца в эту зону, платит 1 Дерево, 1 Еду и 1 Экипировку со своих лодок, берёт из запаса 1 Лошадь и помещает её на одну из своих лодок.



Строительство Каноэ: Заплатите 2 Древа и возьмите 1 Каноэ из запаса.

Пример: Юра помещает 2 индейцев в эту зону, платит 4 Древа и берёт себе 2 Каноэ, которые он сразу помещает в свои лодки.



Оснащение экспедиции: Заплатите 3 Древа и возьмите на свой выбор:



1 тайл лодки для ваших ресурсов и два базовых ресурса на ваш выбор из запаса

Или

1 тайл лодки для ваших индейцев и 1 индейца из запаса. Если в запасе не осталось индейцев, просто возьмите тайл.

Добавьте этот тайл с ресурсами или индейцем к своей экспедиции.

Внимательно выбирайте, какой стороной поместить тайл: потом его уже нельзя будет перевернуть!



Эта лодка может перевозить до двух шестиугольников ресурсов, она не тратит время.

Эта лодка вмещает в себя до пяти шестиугольников ресурсов, она занимает одну единицу времени, если в ней есть хотя бы один ресурс.



На этой лодке можно разместить только одного индейца, она не занимает времени.



На этой лодке можно разместить до 3 индейцев, но она занимает одну единицу времени, если в ней есть хотя бы один индеец.

Пример: Петя помещает индейца в один из кругов Оснащения экспедиции. Он платит 3 Древа, после чего берёт тайл лодки и помещает его рядом со своей экспедицией стороной «3 индейца» вверх. На него он помещает одного индейца, взятого из запаса. Благодаря этому Действию, число индейцев у него не изменилось, а стоимость их перевозки сократилась.

Это Действие наиболее полезно на начальных этапах игры. В зависимости от вашей стратегии (индейцы или ресурсы), вы сможете выбрать подходящий вам тип лодки. В дальнейшем это Действие может быть полезно тем, что приносит вам 1 индейца или 2 ресурса.



Шаманизм: Заплатите 2 Еды, чтобы активировать Действие карты персонажа, которая уже лежит в открытую на столе (в игровой зоне у вас или ваших соперников). Это Действие может быть выполнено только один раз, независимо от того, какая Сила была ему изначально сообщена. Если вы активируете карту соперника, при подсчёте результатов Действуйте так, как если бы эта карта лежала в вашей

игровой области, а не у противника.

Карты персонажей с постоянным эффектом, помеченные символом бесконечности, скопировать невозможно.

Пример: Юра помещает индейца в зону Шаманизма. Он платит 1 Еду и копирует Действие Катиного Переводчика (только один раз). Он получает несколько индейцев, включая того, которого он поставил в зону Шаманизма.

В свой ход Катя пользуется тем, что зона Шамана опустела, и помещает туда своего индейца. Она платит 1 Еду, чтобы скопировать Действие собственного Командира, которого она до этого сыграла. Она платит 1 Каное и передвигает своего Разведчика на 4 шага по речной области.

Это Действие позволяет вам выполнить Действие другого игрока или повторить своё.

Описание карт

Стартовые персонажи

Командиры:

Передвиньте своего Разведчика, потратив Еду, Каное или Лошадь.

Мериуэзер Льюис (синий): Капитан армии США и личный секретарь президента Джефферсона. Назначен президентом руководить экспедицией.

Уильям Кларк (оранжевый): служил лейтенантом, участвовал в войне с индейцами к северу от реки Огайо, был назначен капитаном милиции Кларксвилла и отличился в Битве поваленных деревьев. Возглавил экспедицию вместе с Льюисом.

Джон Ордуэй (жёлтый): сержант армии США, правая рука руководителей экспедиции. Ведёт подробные записи об экспедиции, отвечает за безопасность и продовольствие.

Натаниэль Прайор (зелёный): умелый человек с сильным характером, один из «9 молодых людей из Кентукки», в экспедиции он заведует плотничными работами.

Чарльз Флойд (лиловый): квартирмейстер. Умер в августе 1804 от аппендицита. Похоронен на утёсе в прекрасном виде. Единственный погибший в экспедиции.

Переводчики:

Возьмите индейцев из поселения и добавьте их к своей экспедиции

Пьер Крузатт (синий): свободно говорит на трёх языках и владеет языком жестов. Мастер сплавления по рекам. А ещё он развлекает участников экспедиции игрой на скрипке.

Франсуа Лабиш (оранжевый): опытный ботсмен и торговец. Говорит по-английски, по-французски и на нескольких языках индейцев.

Роберт Фрейзер (жёлтый): присоединился к экспедиции позже, после того, как дезертировал Мозес Рид. Он ведёт дневник и составляет карту.

Джордж Гибсон (зелёный): ещё один из «9 молодых людей из Кентукки», отличный охотник и наездник, тоже играет на скрипке. Немного владеет языком жестов.

Жан-Батист Лепаж (лиловый): франко-канадский торговец мехами. Он живёт с племенами индейцев минитари и манданами, когда в 1804 туда приходит экспедиция. Он заменяет снятого с должности Джона Ньюмана.

Лесорубы:

Получите 1 Дерево.

Хью Мак Нилл (синий)
Джон Томпсон (оранжевый)
Томас Хауард (жёлтый)
Патрик Гасс (зелёный)
Хью Холл (лиловый)

Охотники:

Получите 1 Еду.

Симен (синий)
Йорк (оранжевый)
Сайлас Гудридж (жёлтый)
Джон Кольтер (зелёный)
Уильям Уэрнер (лиловый)

Кузнецы:

Получите 1 Экипировку.

Александр Уиллард (синий)
Джозеф Уайтхаус (оранжевый)
Джон Шилдс (жёлтый)
Уильям Браттон (зелёный)
Джон Поттс (лиловый)

Торговцы мехами:

Получите 1 Мех.

Ричард Виндсор (синий)
Джозес и Рубен Филд (оранжевый)
Джордж Шеннон (жёлтый)
Питер Уейзер (зелёный)
Джон Коллинз (лиловый)

Встреченные персонажи

1. Вождь Травка (Hau)

Возьмите столько разных базовых ресурсов, сколько карт персонажей лежит лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне (включая этого Вождя). Таким образом, в зависимости от числа открытых карт в вашей игровой зоне, вы можете взять до 4 ресурсов (обязательно разных).

Эффект этой карты можно применить только один раз. Придавать этой карте Силу более 1 не имеет смысла (хотя это и не запрещено).

2. Сын Ворона (Little Raven)

Выберите один из базовых ресурсов. Возьмите столько шестигранников этого ресурса, сколько карт персонажей лежит лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне (включая Сына Ворона).

Эффект этой карты можно применить только один раз. Придавать этой карте Силу более 1 не имеет смысла (хотя это и не запрещено).

3. Вождь Изобилие (Buffalo Medicine)

Заплатите 1 Еду и возьмите 1 Каноэ.

4. Эбenezер Татл (Ebenezer Tuttle)

Заплатите 1 Дерево и возьмите 1 Каноэ.

5. Рене Жессом (René Jessaume)

Заплатите 3 Меха и возьмите 1 Лошадь

6. Большой Конь (Big Horse)

Возьмите 2 индейцев с ваших лодок в область Пау-вау и возьмите 1 Лошадь.

7. Мозес Рид (Moses B. Reed)

Заплатите 2 Деревя и передвиньте своего Разведчика на 2 шага вперёд в речной области.

8. Джон Робертсон (John Robertson)

Заплатите 2 Экипировки и передвиньте своего Разведчика на 3 шага вперёд в речной области.

9. Джозеф Бартер (Joseph Barter)

Заплатите 1 Каноэ и передвиньте своего Разведчика на 5 шагов вперёд в речной области.

10. Жан-Батист Дешам (J. Baptiste Deschamps)

Заплатите 1 Еду и 1 Каноэ и передвиньте своего Разведчика на 6 шагов вперёд в речной области.

11. Джон Ньюман (John Newman)

Заплатите 1 Еду и передвиньте своего Разведчика на 1 шаг вперёд в речной или горной области.

12. Чарльз Маккензи (Charles Mackenzie)

Заплатите 1 Мех и 1 Лошадь и передвиньте своего Разведчика на 3 шага вперёд в горной области.

13. Джон Дэйм (John Dame)

Заплатите 2 Деревя и передвиньте своего Разведчика на 1 шаг вперёд в горной области.

14. Кускалар (Cuscalar)

За каждую единицу Силы, сообщённую этой карте, заплатите 1 Лошадь и возьмите в руку карту персонажа из Журнала Встреч по своему выбору. После этого заполните журнал новыми картами из колоды в порядке их вытаскивания.

15. Тусен Шарбонно (Toussaint Charbonneau)

Заплатите 1 ресурс по вашему выбору, чтобы выполнить Действие в любом поселении (в выбранном месте должен быть хотя бы один индеец). Если вы несколько раз активируете этого персонажа, вы можете выполнять Действия в разных поселениях или в одном и том же поселении. Но в этом случае вы не имеете право использовать ресурсы и индейцев, полученные в ходе первой активации для последующих активаций.

16. Антуан Ларок (F. Antoine Larocque)

Ничего не происходит, когда вы активируете этого персонажа, но если он лежит лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне, когда перемещается ваш Разведчик (благодаря другому персонажу), то Разведчик перескакивает других Разведчиков, попадающихся на его пути. Например: на вашем пути два Разведчика соперников, вы должны пройти 4 шага, но фактически проходите 6 шагов, поскольку проскакиваете две области с Разведчиками, которые не считаются.

17. Джозеф Грэйвлайнс (Joseph Gravelines)

Ничего не происходит, когда вы активируете этого персонажа, но если он лежит лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне, когда вы нанимаете нового персонажа, Джозеф даёт вам скидку в 2 Меха на этот найм.

18. Джон Боли (John Voley)

Ничего не происходит, когда вы активируете этого персонажа, но если он лежит лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне, когда вы останавливаетесь на привал, ваше время

привала уменьшается на 1. Если время привала и так равно 0, то способность Джона Боли не срабатывает, так как время привала не может быть отрицательным.

19. Джон Хэй (John Hay)

За каждую единицу Силы, сообщённую этому персонажу, выберите один из двух ресурсов – Мех или Дерево – и возьмите его себе. (Например, трижды активируя эту карту, вы можете взять 2 Меха и Дерево.)

20. Биг Уайт (Big White)

За каждую единицу Силы, сообщённую этому персонажу, выберите один из двух ресурсов – Экипировку или Дерево – и возьмите его себе. (Например, трижды активируя эту карту, вы можете взять 2 Экипировки и Дерево.)

21. Диксон и Хэнкок (Dickson & Hancock)

За каждую единицу Силы, сообщённую этому персонажу, выберите один из двух ресурсов – Еду или Мех – и возьмите его себе. (Например, трижды активируя эту карту, вы можете взять 2 Еды и Дерево.)

22. Чёрный Мокасин (Black Moccasin)

За каждую единицу Силы, сообщённую этому персонажу, выберите один из двух ресурсов – Экипировку или Еду – и возьмите его себе. (Например, трижды активируя эту карту, вы можете взять 2 Экипировки и Еду.)

23. Йеллепт (Yellept)

Заплатите 1 любой ресурс и возьмите два любых базовых ресурса. Если вы несколько раз активируете этого персонажа, вы не можете платить ресурсами, полученными от первой активации, чтобы получить новые ресурсы (только теми, что у вас были до активации).

24. П.-Антуан Табо (P. Antoine Tabeau)

Заплатите 1 Дерево и 1 Еду, чтобы получить 2 Каноэ.

25. Три Орла (Three Eagles)

Заплатите 2 Экипировки и получите 1 Лошадь.

26. Перо Ястреба (Hawk's Feather)

Заплатите 1 Еду и переместите своего Разведчика на 3 шага вперёд в речной области.

27. Ворон (Man Crow)

Заплатите 3 Древа и переместите своего Разведчика на 4 шага вперёд в речной области.

28. Кутссахнем (Cutssahnem)

Заплатите 3 любых различных между собой ресурса и переместите своего Разведчика на 5 шагов вперёд в речной области.

29. Чёрный бык (Black Buffalo)

Заплатите 1 Еду и переместите своего Разведчика на столько шагов вперёд в речной области, сколько значков Еды видно на картах в вашей игровой зоне и игровых зонах ваших соседей. В игре для одного считайте значки в своей игровой зоне и занятых областях посёлков.

30. Получеловек (Half Man)

Заплатите 1 любой ресурс и переместите своего Разведчика на столько шагов вперёд в речной области, сколько Разведчиков находится в вашем лагере или впереди него (включая вашего Разведчика). В игре для одного Александр Маккензи считается Разведчиком.

31. Ричард Уорфингтон (Richard Warfngton)

Заплатите 1 любой ресурс и переместите своего Разведчика на столько шагов вперёд в речной области, сколько индейцев находится в ваших лодках. Индейцы на картах в вашей игровой зоне не считаются.

32. Джеймс Маккей (James Mackay)

Заплатите 1 Лошадь и переместите своего Разведчика на 3 шага вперёд либо в речной области, либо в горной (но не в обеих одновременно!). Если этот персонаж активирован несколько раз подряд, каждый раз вы выбираете, в какой области будете его передвигать.

33. Уоуч (Weuche)

Заплатите 2 Экипировки и переместите своего Разведчика на столько шагов вперёд в горной области, сколько значков Экипировки видно на картах в вашей игровой зоне и игровых зонах ваших соседей. В игре для одного считайте значки в своей игровой зоне и занятых областях посёлков.

34. Пьер Доррион (Pierre Dorion)

Заплатите 3 Меха и переместите своего Разведчика на 2 шага вперёд в горной области.

35. Партизан (The Partisan)

Заплатите 1 Еду, чтобы активировать Действие карты персонажа, которая уже лежит в открытую на столе (в игровой зоне у вас или ваших соперников). Это Действие может быть выполнено только один раз, независимо от того, какая Сила была ему изначально сообщена (как Шаманазм). Но при этом если вы самого Партизана активируете дважды (придаёте ему Силу 2), вы можете скопировать Действие двух разных открытых карт или скопировать Действие одной и той же карты дважды.

36. Никола Жарро (Nicholas Jarrot)

Ничего не происходит, когда вы активируете этого персонажа, но если он лежит лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне, когда перемещается вперёд в речной области ваш Разведчик (благодаря другому персонажу), то Разведчик дополнительно делает два шага в речной области (Сила, сообщённая тому персонажу не имеет значения).

37. Режи Луазель (Régis Loisel)

За каждую единицу Силы, сообщённую этому персонажу, выберите один из трёх ресурсов – Экипировку, Еду или Дерево – и возьмите его себе. (Например, трижды активируя эту карту, вы можете взять 1 Экипировку, 1 Еду и 1 Дерево.)

38. Хью Хейни (Hugh Heney)

За каждую единицу Силы, сообщённую этому персонажу, выберите один из трёх ресурсов – Мех, Еду или Дерево – и возьмите его себе. (Например, трижды активируя эту карту, вы можете взять 1 Мех, 1 Еду и 1 Дерево.)

39. Чёрный кот (Black Cat)

Возьмите два любых базовых ресурса (разных или одинаковых).

40. Жгут (Twisted Hair)

Заплатите 1 Каноэ и возьмите 2 Каноэ. Если вы активируете этого персонажа несколько раз, то вы не можете платить ресурсами, полученными от первой активации, чтобы получить новые ресурсы (только теми, что у вас были до активации).

41. Кэймауэйт (Cameahwait)

Заплатите 1 Каноэ и возьмите 1 Лошадь или заплатите 1 Лошадь и возьмите 1 Каноэ.

42. Сломанная рука (Broken Arm)

Заплатите 1 Экипировку и возьмите 1 Лошадь

43. Комкомли (Comcomly)

Заплатите 1 Экипировку, 1 Еду, 1 Мех и 1 Дерево и переместите своего Разведчика на 7 шагов вперёд в речной области.

44. Воришка (Little Thief)

Поместите одного индейца с ваших лодок в зону пау-вау и переместите своего Разведчика на столько шагов вперёд в речной области, сколько пар шестигранников ресурсов есть на ваших лодках (платить ресурсы не нужно).

45. Уоткувайс (Watkuweis)

Заплатите 1 любой ресурс и переместите своего Разведчика на столько шагов вперёд в речной области, сколько открытых персонажей находится в вашей игровой зоне (включая этого персонажа).

46. Даниэл Бун (Daniel Boone)

Заплатите 2 любых ресурса и переместите своего Разведчика на столько шагов вперёд в речной области, сколько индейцев находится в поселении на поле.

47. Старик Тоби (Old Toby)

Заплатите 1 Каное и 1 Лошадь и переместите своего Разведчика на 6 шагов вперёд либо в речной области, либо в горной (но не в обеих одновременно!). Если этот персонаж активирован несколько раз подряд, каждый раз вы выбираете, в какой области будете его передвигать.

48. Кобоуэй (Coboway)

Заплатите 1 Экипировку, 1 Еду, 1 Меха и 1 Дерево и переместите своего Разведчика на 7 шагов вперёд в горной области.

49. Ворон на Отдыхе (Crow at Rest)

Заплатите 2 Экипировки и 2 Меха и переместите своего Разведчика на 3 шага вперёд в горной области.

50. Жорж Друйяр (George Drouillard)

Поместите одного индейца с ваших лодок в зону пау-вау и заплатите 1 любой ресурс. После этого переместите своего Разведчика на 2 шага вперёд в горной области.

51. Тэтоарски (Tetoharsky)

Поместите одного индейца с ваших лодок в зону пау-вау и переместите своего Разведчика на столько шагов вперёд в горной области, сколько троек шестигранников ресурсов есть на ваших лодках (платить ресурсы не нужно). Ресурсы в одной тройке не обязаны быть одинаковыми.

52. Одноглаз (One Eye)

Заплатите 2 любых ресурса и переместите своего Разведчика на столько шагов вперёд в горной области, сколько Разведчиков находится впереди вашего лагеря (включая вашего Разведчика). В игре для одного Александр Маккензи считается Разведчиком.

53. Сакагавеа (Sacagawea)

Выполните Действие в поселении независимо от того, занято оно индейцами или нет. Если вы активируете этого персонажа несколько раз, то вы не можете использовать ресурсы и индейцев, полученных от первой активации, для последующих активаций (только тем, что у вас были до активации).

54. Безносый (Cut Nose)

Ничего не происходит, когда вы активируете этого персонажа, но если он лежит лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне, когда перемещается вперёд в горной области ваш Разведчик (благодаря другому персонажу), то Разведчик дополнительно делает по шагу за каждый его шаг в горной области (Сила, сообщённая тому персонажу не имеет значения).

Вариант игры для одного

Проведите подготовку к игре по базовым правилам. Затем поместите одного из незадействованных Разведчиков (которого в игре будут звать Александр Маккензи) на маршрут – в область между 0 (простой уровень) и 7 (уровень эксперт) выше по реке от Saint Louis.

Разместите 8 значков ресурсов в поселении в зависимости от изображения на них (в соответствии с изображениями на поле).



Игра проходит по базовым правилам за некоторым исключением:

1. Получение базовых ресурсов

В этом варианте игры каждая область с индейцем в ней приносит ресурс, указанный на находящемся в ней значке.

Во время получения ресурсов вы складываете ресурсы, полученные с помощью значков на картах, и ресурсы на занятых областях поселения.

Серёжа активирует Охотника с помощью карты Персонажа Силой 3. Области Охоты и Шаманизма заняты. Они дают ему по 1 Еде каждый, и эта Еда добавляется к той, что ему приносят значки Еды на картах в его игровой зоне. Таким образом Серёжа получает $3 \times 3 = 9$ Еды за это Действие.

2. Противник: Александр Маккензи

По окончании своего хода передвиньте фигурку Александра Маккензи на один шаг вперёд на маршруте. Эта фигурка считается Разведчиком.

Вы побеждаете, если вам удаётся остановиться на привал в Fort Clatsop или за ним до того, как туда придёт Александр Маккензи.