



Обзор игры

Давайте вернёмся в 1803-й год и представим, что президент Джефферсон отправил не одну, а несколько экспедиций исследовать Дикий Запад. Вы и остальные игроки каждый возглавите один из этих отрядов. Вашей целью будет пересечь Северную Америку и, конечно, добраться до Тихого океана как можно скорее. История запомнит только первого прибывшего.

Lewis & Clark – игра-гонка, осуществляемая за счёт управления ресурсами и картами в руке. Вам нужно управлять ресурсами, вашим Корпусом Открытий и, особенно, охотниками и индейцами, которых вы повстречаете во время путешествия. Результатом правильного управления станет значительный успех в продвижении по Западу!

Несколько первых игр

Мы настоятельно рекомендуем играть первые ознакомительные игры числом игроков от 2 до 4, т. к. игра впятером больше подходит для опытных игроков. Мы также не рекомендуем играть впятером, если в игре принимают участие игроки, никогда прежде не игравшие в Lewis & Clark.

Варианты

После нескольких партий в Lewis & Clark вы можете захотеть внести небольшие изменения с помощью жетонов изменения маршрута.

А если вы играете в одиночку, у нас есть для вас сольный режим игры (см. стр. 17).

Компоненты

1 игровое поле



5 планшетов Экспедиций



12 двусторонних тайлов Лодок



84 карты Персонажей (30 Стартовых персонажей с символом цвета игроков в правом нижнем углу + 54 пронумерованные карты Встреченных персонажей)



5 фигурок Разведчиков разных цветов



5 жетонов Лагерьей разных цветов



100 шестигранных фишек Ресурсов



8 маркеров умножения Ресурсов



18 фигурок Индейцев



10 жетонов изменения маршрута



8 жетонов с символами Ресурсов (для сольной игры)







Подготовка к игре

- Поместите игровое поле в центр стола.
На нём изображена область, которую вам необходимо пересечь, а также индейская Деревня, в которой вы сможете получить помощь в вашем путешествии.





- Поместите фишки Ресурсов в соответствующие области на игровом поле:

Основные ресурсы

- A1** 20 фишек Дерева 
- A2** 15 фишек Меха 
- A3** 15 фишек Еды 
- A4** 15 фишек Снаряжения 

Во время путешествия вам понадобятся ресурсы разного типа. Некоторые из них можно получить напрямую за счёт действия (это ничего не стоит); такие ресурсы называются Основными ресурсами.

Преобразованные ресурсы

- B1** 15 фишек Каное 
- B2** 15 фишек Лошадей 

- В зависимости от количества игроков возьмите соответствующее число фигурок Индейцев и положите их рядом с игровым полем, сформировав общий Запас. Оставшиеся фигурки Индейцев уберите в коробку с игрой.

Число игроков	1	2	3	4	5
Число используемых Индейцев	6	9	12	15	18

Другие ресурсы необходимо «преобразовать»; вам нужно дать некоторые ресурсы Индейцам, чтобы получить Преобразованные ресурсы.

Каждая группа ресурсов называется Запасом.

8 маркеров умножения Ресурсов

Положите их рядом с полем. Если Ресурсы какого-либо типа закончились, игрок может взять маркер и положить на него соответствующую фишку, превратив её тем самым в 3 единицы этого Ресурса.

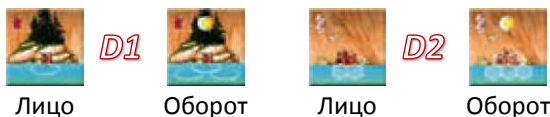


Во время игры Ресурсы не заканчиваются. Маркеры умножения Ресурсов позволяют избежать потенциальной нехватки фишек Ресурсов.

Индейцы дают возможность выполнять действия в Деревне или с вашими Персонажами. Также они могут увеличить силу вашего действия. Дополнительные Индейцы появятся у вас после использования Стартового персонажа «Переводчик». Правильно управляйте Индейцами, т. к. они могут замедлить ваше продвижение.

4 Поместите одну фигурку Индейца из общего запаса в область Новоприбывших **C** на игровом поле.

5 Поместите 12 тайлов Лодок на игровое поле (в Мексиканский залив) в 2 стопки по 6 тайлов:



Добавляя эти лодки к своей Экспедиции, вы увеличиваете место для пассажиров или для хранения ресурсов.

6 Каждый игрок выбирает цвет и берёт в руку 6 карт Стартовых персонажей выбранного цвета.



Если в игре принимает участие меньше 5 игроков, оставшиеся карты Стартовых персонажей убираются в коробку.

Эти 6 карт представляют исторических личностей, принимавших участие в Экспедиции. Они составляют вашу стартовую колоду. В начале игры колоды всех игроков одинаковы, за исключением имён исследователей.

7 Перетасуйте 54 карты Встреченных персонажей и положите колоду лицом вниз на игровое поле сверху Дневника встреч. **E**

Вытяните 5 карт сверху этой колоды и расположите их в Дневнике встреч в соответствии с Силой персонажей (число в верхнем левом углу карты) **F**. Карта с наименьшей Силой кладётся в нижнюю часть Дневника рядом с Мексиканским заливом, карта с наибольшей Силой – в верхнюю.



Если у двух карт одинаковая Сила, положите их в том порядке, в котором брали из колоды.

9 Каждый игрок берёт планшет Экспедиции того же цвета, что и карты Стартовых персонажей, и кладёт его перед собой. Игрок берёт фигурку Индейца из Запаса и помещает её в четвертую лодку **G** своей Экспедиции.

8 Каждый игрок берёт 1 фишку Меха, 1 фишку Еды и 1 фишку Снаряжения из соответствующих Запасов и помещает их в первую лодку **H** своей Экспедиции.



ВАРИАНТ: Возьмите по 4 фишки Основных ресурсов каждого типа из Запасов. Случайным образом раздайте каждому игроку по 3 из них. Игрок немедленно кладёт полученные ресурсы в первую лодку своей Экспедиции. Оставшиеся фишки ресурсов возвращаются в Запас.

Т. о., игроки начинают каждую новую игру с разными ресурсами.

10 Каждый игрок ставит фигурку Разведчика своего цвета на стартовую клетку маршрута (Saint Louis).

Также каждый игрок кладёт на игровое поле рядом с рекой жетон Лагеря своего цвета так, чтобы он указывал на стартовую клетку маршрута. **I**

Разведчики и жетоны Лагеря неиспользуемых цветов убираются в коробку.


11 Первый игрок выбирается случайным образом. Игра начинается с хода этого игрока.

Планишеты Экспедиций

Ваша Экспедиция представлена вашим персональным планшетом. Она состоит из Лодок, в которых:
– вы будете хранить ресурсы (шестиугольные области);
или

– вы будете перевозить присоединившихся к вам Индейцев (области, отмеченные кругом).

Некоторые из этих Лодок «просты в обращении» – они не будут замедлять вас во время фазы Привала.

Другие (с символом Времени над ними ) будут увеличивать время вашего Привала, если места на

этих Лодках окажутся занятыми во время фазы Привала.

В любое момент своего хода вы можете перемещать ресурсы и Индейцев с лодки на лодку, чтобы занимать лодки с меньшей длительностью Привала.

Карты Персонажей

Персонажи могут: выполнять действия; добывать или преобразовывать ресурсы; продвигать вашу экспедицию вперёд по маршруту.

Благодаря различным комбинациям, которые вы можете составить из карт в своей руке, в игре Lewis & Clark возможно большое число стратегий.

Стоимость найма Персонажа (в фишках Снаряжения). Это также Сила персонажа.

Действие Персонажа.

Имя Персонажа.

Номер карты или символ цвета игрока.

Ресурс, который даёт Персонаж.

Напоминание о длительности Привала.

Сила Персонажа.

Скидка при найме.

Лицо

Рубашка

84 карты Персонажей состоят из:

- 30 карт Стартовых персонажей (5 команд по 6 Персонажей) с рубашкой по цветам игроков.
- 54 карты Встреченных персонажей, пронумерованные от 1 до 54; этих Персонажей игрок может нанимать в процессе игры.

Цель игры

Во время игры вы в основном будете выполнять действия за счёт карт Персонажей из вашей руки, но также и за счёт отправки Индейцев из вашей Экспедиции в Деревню. Эти действия позволят вашему Разведчику двигаться вперёд по маршруту. Карты Персонажей позволяют выполнять действия (для чего их необходимо обеспечить достаточной величиной Силы) или дают Силу другим картам Персонажей.

Часто вам придётся останавливаться и разбивать Лагерь, чтобы вернуть в руку все ранее сыгранные вами карты Персонажей. Во время этой фазы вашему Разведчику придётся двигаться назад по маршруту, если ваши Лодки сильно перегружены ресурсами или вы перевозите много Индейцев. Время, проведённое на Привалах, окажется решающим для победы.

Затем ваш жетон Лагеря перемещается к вашему Разведчику. Когда игрок разбивает Лагерь в форте Клатсоп или дальше, игра сразу же заканчивается. Этот игрок побеждает, т. к. он будет первым, кто достиг Тихого океана.

Ход игры

Во время вашего хода вы **должны** выполнить **Действие**.


Дополнительно к этому обязательному Действию вы можете разбить Лагерь.

Также вы можете нанять нового Персонажа.

Эти две фазы необязательны: каждая из них может быть выполнена в любое время вашего хода, до или после обязательного Действия, но никогда одновременно.

Действие (обязательная фаза)

В свой ход игрок обязан выполнить Действие. Есть 2 типа Действий: Действия карт Персонажей и Действия Индейцев в Деревне на игровом поле.

Чтобы выполнить Действие, необходимо обеспечить Действие Силой (представлена этим ) символом) за счёт фигурок Индейцев, за счёт других карт, или за счёт того и другого! Карты Персонажей обладают Силой от 1 до 3, а фигурки Индейцев – Силой 1 каждая. Действие за один ход может быть выполнено столько раз, сколько единиц Силы игрок обеспечил для выполнения этого Действия.

Действия карт Персонажей

Чтобы активировать Действие карты Персонажа из руки, вы должны сыграть карту перед собой. Эту карту необходимо обеспечить Силой (собственная Сила карты НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ!) за счёт:

- (А) другой карты Персонажа из вашей руки: выберите карту и положите её лицом вниз под активируемую карту; или

- (В) фигурки Индейца, взятой из вашей Экспедиции: возьмите 1, 2 или 3 фигурки Индейцев с вашего планшета Экспедиции и положите на активируемую карту; или
- (С) комбинации из карты Персонажа из вашей руки и 1 или 2 фигурок Индейцев: выберите карту из руки и положите её лицом вниз под сыгранную карту и поместите 1 или 2 фигурки Индейцев на эту же карту для её активации; общая величина Силы, использованная для активации карты, не может быть больше 3.

Во всех этих случаях Действие выполняется столько раз, сколько единиц Силы было потрачено для активации.



А – действие выполняется один раз за счёт карты Персонажа с Силой 1.



В – Действие выполняется дважды за счёт 2 Индейцев.



С – Действие выполняется трижды за счёт карты Персонажа с Силой 1 + 2 Индейца.

Сыгранные карты Персонажей остаются лежать перед игроком и формируют его Игровую зону.

Будьте внимательны! В случаях А и С действие лежащей лицом вниз карты временно становится недоступным (до следующего Привала).

В случаях В и С сыгранные Индейцы остаются принадлежащими вашей Экспедиции.

Часто полезно выполнить действие более одного раза. Наличие в руке карт Персонажей с Силой 2 или 3 является большим преимуществом, т. к. выполнять Действия можно без помощи Индейцев.

Действия в индейской Деревне

Действия в Деревне (показаны символами в выноске) могут быть активированы только Индейцами, помещёнными в область Действия.

- В пустой круг нужно поместить ровно одну фигурку Индейца, взятую из вашей Экспедиции.
- В полукруг нужно поместить одновременно 1, 2 или 3 фигурки Индейцев, взятые из вашей Экспедиции, независимо от того, свободна или занята эта область.

В обоих случаях выполните Действие столько раз, сколько фигурок Индейцев вы поместили. С этого момента эти фигурки Индейцев вам больше не принадлежат.

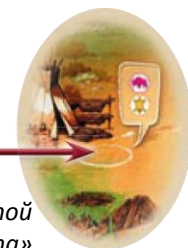
В отличие от Действий карт Персонажей эти Действия доступны всем игрокам.



Карина ставит 2 Индейцев и выполняет Действие «Изготовление каноэ» дважды, даже если в полукруге уже есть 3 Индейца.



Филипп ставит Индейца в пустой круг и выполняет действие «Охота» один раз.



Действия в Деревне могут быть предметом острого соперничества! Предвидение момента, когда другие игроки попытаются выполнить их, является ключевой частью вашей стратегии.

Важное замечание о Действиях (Персонажей и Деревни)

Всегда можно использовать часть Силы (или вообще не использовать), вложенной в активацию Действия. Например: Действие, для активации которого была использована Сила величиной 3, может быть выполнено дважды, или один раз, или вообще не выполняться, вместо того, чтобы быть выполненным трижды.

Также можно получить только часть (или не получить вовсе) пользы от Действия, вместо того, чтобы получить все преимущества этого Действия.

Наём (необязательная фаза)

Во время приключения вы будете встречать Персонажей, которые могут присоединиться к вашему Корпусу Открытий. Они представлены в Дневнике встреч. В каждом раунде вы можете нанять только одного Персонажа, до или после вашего обязательного Действия.

Потратьте фишки Снаряжения и Меха за Персонажа, которого хотите нанять:

- столько фишек Меха, сколько указано в его позиции в Дневнике встреч
- и число фишек Снаряжения, равное величине Силы Персонажа.

Вы можете частично или полностью заплатить требуемое количество Снаряжения, сбросив одну (и только одну) карту из вашей руки. После этого вы экономите столько фишек Снаряжения, сколько составляет Скидка при найме, указанная на рубашке сброшенной карты. Сброшенная карта помещается лицом вверх в колоду сброса рядом с игровым полем. Немедленно добавьте нанятого Персонажа к картам в своей руке.

Затем добавьте новую карту Персонажа в Дневник встреч.

В начале своего хода Седрик хочет нанять Персонажа Black Cat. Наём обойдётся в 4 фишки Меха и 3 фишки Снаряжения. Седрик отдаёт 4 фишки Меха, а затем возвращает в Запас 2 фишки Снаряжения и сбрасывает карту Персонажа Hugh MacNeal, обладающую Силой 1 (что даёт скидку в 1 фишку Снаряжения). Затем Седрик добавляет карту Персонажа Black Cat в свою руку.



Совет новичкам

Во время ваших первых игр мы советуем не сбрасывать карты Переводчика (Interpreter) и Командующего (Commander) (см. описание Действий Стартовых персонажей). Без этих двух карт и без нанятых подходящих Персонажей вам не удастся выиграть игру!

Добавление новой карты в Дневник встреч

Как только в Дневнике встреч освобождается место, сдвиньте всех Встреченных персонажей вниз. Возьмите новую карту Персонажа и положите на первое свободное место, ближе к колоде. Не сортируйте Персонажей по их Силе!




Карты всех Встреченных персонажей описаны на последних страницах этих правил.

Привал (необязательная фаза)

Вы можете **разбить Лагерь** в любое время своего хода, до или после обязательного Действия. Ваш Лагерь и Разведчик могут оказаться в одной и той же точке маршрута во время этой фазы.

Если в начале вашего хода вы не можете выполнить какое-либо действие (в Деревне или за счёт Персонажа), вы должны разбить Лагерь до того, как выполните обязательное Действие в этот ход.

Эта фаза позволяет взять обратно в руку все ранее сыгранные карты из вашей Игровой зоны. Однако Привал может занять какое-то время и замедлить ваше продвижение. Это время обозначается иконкой

«Время»  на картах и Лодках.

Когда вы разбиваете Лагерь,

1 – Поместите всех Индейцев, сыгранных на карты ваших Персонажей, обратно в Лодки вашей Экспедиции.

В любое время вашей Экспедиции вы можете перемещать ресурсы и Индейцев с лодки на лодку, чтобы занимать лодки с меньшей длительностью Привала.

2 – Посчитайте, сколько времени вы проведёте на Привале. Оно равно сумме:

- числа карт Персонажей, которые **находятся у вас в руке** на данный момент, и
- возможного штрафа Времени из-за Лодок вашей Экспедиции (в зависимости от перевозимых ресурсов и Индейцев, см. ниже).

Ваши Персонажи, которыми вы не воспользовались с момента последнего Привала, замедляют продвижение: они желают побеседовать с вами об условиях найма.

Разгрузка лодок лишь для того, чтобы позже снова отправиться в путь, также отнимает драгоценное время вашего путешествия. Т. о., необходимо тщательно управлять своими ресурсами, чтобы не отстать.

Длительность Привала Лодок экспедиции

Эта Лодка может перевозить до 3 ресурсов и не требует дополнительного Времени на привал.

Эта Лодка может перевозить до 5 ресурсов. За каждый перевозимый ресурс вам потребуется 1 дополнительная единица Времени на привал.

Эта Лодка может перевозить только одного Индейца и не требует дополнительного Времени на привал.



Эта Лодка может перевозить до 3 ресурсов. Если в ней есть хотя бы 1 ресурс, вам потребуется 1 дополнительная единица Времени на привал.

Эта Лодка может перевозить неограниченное количество Индейцев, но вам потребуется по 1 дополнительной единице Времени на привал за каждого перевозимого Индейца.

3 – Передвиньте **вашего Разведчика** на столько клеток назад по маршруту, сколько Времени Экспедиция потратила на привал, соблюдая правила перемещения Разведчика (см. стр. 10)

Если Разведчику необходимо переместиться назад более чем на 5 клеток вниз по реке от Сент-Луиса, его перемещение заканчивается на первой клетке реки, даже если она занята другим Разведчиком.

4 – Перенесите ваш Лагерь к Разведчику, **если Разведчик остановился дальше по реке** от текущей позиции Лагеря. Поместите жетон Лагеря так, чтобы он указывал на клетку реки с вашим Разведчиком. Не переносите Лагерь, если Разведчик остался позади него.

5 – Заберите все карты из вашей Игровой зоны обратно в руку.

Если в момент постановки Лагеря ваш Разведчик находится на последней клетке маршрута (5 клеток вниз по реке от Сент-Луиса), сбросьте из своих Лодок все ресурсы и всех Индейцев (в область Пау-вау в центре индейской Деревни на игровом поле). Сбросьте также всех Встреченных персонажей, которых вы наняли с начала игры.

Однако возьмите обратно в руку карты Стартовых персонажей, которых вы сбросили.

Лагерь

Лагерь никогда не перемещается обратно по маршруту. В конце фазы Привала несколько Лагерей могут располагаться в одном месте маршрута. Скаут может находиться на клетке маршрута, на которую указывает 1 или более жетонов Лагеря.

Карина (синий) должна разбить Лагерь. Она берёт 2 свои фигурки Индейцев (находящиеся на картах в её Игровой зоне) и помещает их в Лодки. После этого она подсчитывает Время, проведённое на Привале. В изображённой ниже ситуации, Время, проведённое Кариной в Лагере, будет равно 5:

- 1 за одну карту Персонажа, оставшуюся в её руке **A**
- +1 за 3 ресурса, находящиеся в Лодке **B**

- +2 за 2 ресурса, находящиеся в Лодке **C**

- +1 за Индейца, находящегося в Лодке **D**

Поэтому Карина должна передвинуть своего Разведчика на 5 клеток вниз по реке. Затем она перемещает жетон Лагеря к своему Разведчику и забирает в руку свои карты.



Конец игры



Когда игрок помещает свой жетон Лагеря в форт Клатсоп или дальше, игра немедленно заканчивается. Этот игрок побеждает.

Во время ваших первых игр вы можете подумать, что первый игрок находится в менее выгодном положении в начале игры. Однако, «внезапная смерть», заканчивающая игру в форте Клатсоп, уравнивает шансы.

Описание Действий Стартовых персонажей

Сбор Основных ресурсов



Лесоруб
Дерево



Охотник
Еда



Кузнец
Снаряжение



Торговец мехом
Мех

Лесоруб, Охотник, Кузнец и Торговец мехом позволяют производить сбор ресурсов (каждый определённого типа, см. выше). Когда играете одного из этих Персонажей, сложите количество символов соответствующего ресурса, видимых в верхнем углу каждой карты в вашей Игровой зоне (включая только что сыгранную карту), и все такие же символы в Игровых зонах ваших соседей слева и справа (или единственного соседа при игре вдвоём).

Символы ресурсов



Дерево



Еда



Снаряжение



Мех

Умножьте подсчитанное число символов ресурсов на величину Силы, которую вы применили для активации Действия. Возьмите из соответствующего Запаса столько фишек ресурсов, **сколько хотите** (но не превышая подсчитанного значения). Положите их в свободные места на ваших Лодках.

Во время сбора ресурсов нельзя сбрасывать ресурсы, которые уже находятся в Лодках, кроме случая, когда Лодки уже заполнены на момент получения ресурсов. В этом случае вы можете вернуть в Запасы излишки ресурсов по вашему выбору.

Фишки ресурсов можно перераспределять между Лодками сколько угодно раз, но у вас никогда не может быть больше ресурсов, чем вы можете перевозить в Лодках (даже временно).

Карина (синий) играет Лесоруба и активирует его Силой 2 за счёт карты Персонажа. Всего сейчас видно 5 символов Древа в Игровой зоне Карины и её соседей – Жульена (оранжевый) и Седрика (зелёный). Поэтому Карина может взять $2 \times 5 = 10$ фишек Древа из Запаса. Она решает взять 7 фишек, которые и размещает в своих Лодках. Остальные 3 фишки остаются в Запасе.

Жульен (оранжевый)



Карина (синий)



Седрик (зелёный)



Возьмите Индейцев на борт



Переводчик позволяет вам набрать новых Индейцев в вашу Экспедицию.

1 – Соберите всех Индейцев, находящихся в Деревне, в область Пау-вау (в центре Деревни) (включая Индейца из области Новоприбывших).

2 – Затем возьмите из области Пау-вау столько Индейцев, сколько хотите. Разместите этих Индейцев в Лодках вашей Экспедиции.

3 – **Сбросьте** карту Персонажа, расположенную на последней странице (в самом низу) Дневника встреч, и положите её лицом вверх в колоду сброса. Добавьте верхнюю карту из колоды Персонажей в Дневник (см. «Добавление новой карты в Дневник встреч» на стр. 5).

4 – Наконец, поместите фигурку Индейца из запаса в область Новоприбывших. Пропустите этот шаг, если в Запасе нет фигурок Индейцев.

Если вы активировали действие Переводчика Силой 2 или 3, повторите описанный процесс 2 или 3 раза соответственно, заполняя Дневник встреч и область Новоприбывших каждый раз. Это позволит получить 1 или 2 дополнительных Индейцев.

Действие Переводчика – ключевое Действие в игре. Это единственный способ набрать Индейцев в вашу Экспедицию. Оно также:

- делает доступным все Действия в Деревне,
- открывает новые карты Персонажей, что даёт больше возможностей для найма.



1 – Жульен играет Переводчика и активирует его картой Персонажа с Силой 1. Он собирает всех Индейцев с игрового поля в область Пау-вау (включая одного из области Новоприбывших). Всего получается 4 Индейца.



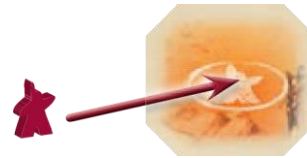
2 – Жульен решает присоединить к своей Экспедиции их всех.



3 – Затем он сбрасывает нижнюю карту из Дневника встреч и тянет новую, которую помещает в Дневник рядом с колодой Персонажей.



4 – Наконец, он берёт фигурку Индейца из Запаса и ставит её в область Новопривывших.



Пройдите вперёд по маршруту

Маршрут

Маршрут состоит из нескольких областей:

- три Речные области (синего цвета),
- две Горные области (серого цвета),
- две «Горно-речные» области, каждая из которых одновременно является Рекой и Горой.



ВАРИАНТ: После того, как вы сыграете несколько игр, мы предлагаем создать ваш собственный маршрут! Вы можете заменить несколько клеток маршрута на игровом поле жетонами изменения маршрута. Т. о., другое распределение Рек и Гор позволит вам попробовать некоторые новые стратегии.



Командующий позволяет отправлять Разведчика вперёд по маршруту. За каждую единицу Силы, применённую для активации этой карты, выберите одно из следующего:

- Заплатите 1 фишку Еды из ваших Лодок и переместите вашего Разведчика вперёд на 2 Речные клетки.
- ИЛИ заплатите 1 фишку Каное из ваших Лодок и переместите вашего Разведчика вперёд на 4 Речные клетки.
- ИЛИ заплатите 1 фишку Лошади из ваших Лодок и переместите вашего Разведчика вперёд на Горные 2 клетки.

На маршруте есть 2 «Горно-речные» клетки, до и после первой Горной области. По этим клеткам вы можете перемещать Разведчика с помощью любых из этих трёх ресурсов. Часть очков передвижения может быть потеряна, если тип местности меняется на тот, по которому нельзя пройти с помощью потраченного ресурса (например, после перемещения по Горно-речной клетке с помощью Лошади движение прекратится, если следующей клеткой будет Река).

Передвижение Разведчика

Передвижение Разведчика не может закончиться на той же клетке маршрута, на которой уже находится Разведчик другого игрока. На одной клетке маршрута может находиться только один Разведчик (исключение: стартовая клетка маршрута в Сент-Луисе и самая первая клетка маршрута). Если Разведчик оканчивает своё движение на занятой клетке, он должен переместиться дальше на первую свободную клетку (вперёд по маршруту при передвижении или назад в фазе Привала).

Вместе с тем, игроки могут проходить мимо занятых клеток маршрута.

Запомните: когда ваш Разведчик двигается вперёд несколько раз во время одного и того же Действия (из-за того, что карта активирована Силой 2 или 3), не принимайте во внимание положение других Разведчиков. Учитывается только наличие других Разведчиков на самой **последней** клетке вашего передвижения.

Т. к. два Разведчика не могут находиться в одном месте, возможна ситуация, когда вы остановитесь в Горах после того, как сыграли карту, позволяющую вам передвигаться только по Рекам (и наоборот)!



Филипп (жёлтый) играет Командующего и активирует его картой Персонажа (с Силой 2). Это позволяет выполнить Действие дважды. Он платит 2 Лошади, чтобы передвинуть Разведчика на $2 + 2 = 4$ Горные клетки. Т. к. перед Разведчиком только 3 клетки, по которым можно передвигаться на Лошадях (2 Горных и 1 Горно-речная), игрок передвигает своего Разведчика вперёд всего на 3 клетки. Одно очко передвижения теряется.





Карина (синий) играет Командующего и активирует его картой Персонажа (с Силой 1) и двумя Индейцами (как и во всех Действиях Персонажей, Сила Командующего не используется при активации его действия!). Это даёт Командующему Силу 3, позволяя выполнить Действие до трёх раз.

Карина выбирает потратить 2 фишки Еды и 1 фишку Лошади, что позволяет передвинуть Разведчика вперёд на 4 (2+2) Речные клетки и на 2 Горные клетки. Разведчик Жульена (оранжевый) занимает последнюю клетку этого передвижения. Поэтому Карина двигает своего Разведчика на одну дополнительную Горную клетку!



Описание действий в Деревне

В Деревне есть 8 различных областей, соответствующих 8 Действиям, которые могут быть выполнены всеми игроками:

- 5 областей с одним местом (один круг) для Действий Охота, Мастерская, Подарок, Прощание и Шаманизм
- 1 область с двумя местами (два круга) для Действия Улучшение экспедиции
- и 2 области без ограничения мест для Действий Изготовление каноэ и Торговля лошадьми.

Действия в Деревне, в целом, менее ценные, чем аналогичные действия Встреченных персонажей; однако они позволяют оставить карту Персонажа в руке и дают возможность получить ресурсы, которые иначе вы бы не получили. Также они позволяют уменьшить число Индейцев в вашей Экспедиции.

Охота



Возьмите 1 фишку Еды **И** 1 фишку Меха из Запасов и положите их в ваши Лодки.

Мастерская



Возьмите 1 фишку Оборудования **И** 1 фишку Дерева из Запасов и положите их в ваши Лодки.

Подарок



Возьмите 2 фишки Меха **ИЛИ** 2 фишки Дерева из Запасов и положите их в ваши Лодки.

Прощание



Сбросьте от 0 до 3 карт Персонажей из вашей руки (положите их лицом вверх в колоду сброса).

Затем сбросьте **все** карты из Дневника встреч. Сброшенные карты кладутся лицом вверх в колоду сброса рядом с игровым полем. Заполните Дневник встреч, вытащив 5 новых карт и поместив их в Дневник в том порядке, в котором эти карты были вскрыты.

Карина ставит Индейца в область Прощания. Она сбрасывает 2 карты из своей руки. Она очищает Дневник встреч и тянет 5 новых карт, которые размещает в Дневнике.

Это действие может быть полезно для:

- облегчения вашей руки и избавления от карт, которые стали бесполезны
- вскрытия новых карт Персонажей и найма одного из них.

Торговля лошадьми



Потратьте 3 любых **разных** ресурса, чтобы взять фишку Лошади из Запаса. Каждый потраченный ресурс должен отличаться от двух других!

Жульен ставит Индейца на это место. Он тратит 1 фишку Дерева, 1 фишку Еды и 1 фишку Оборудования из своих Лодок и берёт 1 фишку Лошади, которую помещает в свою Лодку.

Изготовление каноэ



Потратьте 2 фишки Дерева и возьмите 1 Каноэ из Запаса.

Жульен ставит 2 Индейцев на это место. Он тратит 4 фишки Дерева из своих Лодок и получает 2 фишки Каноэ, которые помещает обратно в Лодки.

Улучшение экспедиции



Заплатите 3 фишки Дерева и выберите:



или один тайл Лодки (которая может перевозить ресурсы) и 2 фишки основных ресурсов из Запасов по вашему выбору,



или один тайл Лодки (которая может перевозить Индейцев) и 1 Индейца из Запаса. Если в Запасе не осталось Индейцев, просто возьмите тайл Лодки.

Добавьте эту Лодку к вашей экспедиции вместе с Индейцем или ресурсами, поместив её рядом с планшетом вашей Экспедиции.

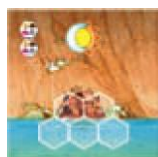
Выбирайте осмотрительно, какой стороной вверх положить тайл Лодки! После того, как вы добавите тайл к Экспедиции и выберите сторону, вы не сможете перевернуть его другой стороной.



Эта Лодка может перевозить до двух фишек ресурсов и не требует дополнительного Времени на привал.



Эта Лодка может перевозить одного Индейца и не требует дополнительного Времени на привал.



Эта Лодка может перевозить до 5 фишек ресурсов и требует 1 дополнительную единицу Времени на привал, если в ней есть хотя бы одна фишка ресурсов.



Эта Лодка может перевозить до трёх Индейцев и требует 1 дополнительную единицу Времени на привал, если в ней есть хотя бы один Индеец.

Филипп ставит Индейца в один из двух кругов области Улучшение экспедиции. Он тратит 3 фишки Дерева из своей Экспедиции. Затем он берёт тайл Лодки и кладёт его рядом со своей Экспедицией стороной с 3 Индейцами вверх. Филипп помещает на этот тайл Индейца, взятого из Запаса. Т. о., он заменил другим Индейца, которым воспользовался для выполнения данного Действия, и уменьшил стоимость перевозки Индейцев (длительность привала).

Это Действие наиболее полезно, если вы выполняете его в начале игры. В зависимости от вашей стратегии (ресурс или Индеец), вы будете выбирать один или другой тип Лодок. Кроме того, это Действие даёт вам 2 ресурса или 1 Индейца.

Шаманизм



Потратьте 1 фишку Еды чтобы активировать Действие карты Персонажа, лежащей на столе лицом вверх (в вашей Игровой зоне или в Игровой зоне другого игрока). Вы можете выполнить выбранное Действие **только раз**, независимо от того, сколько Силы получил Персонаж в момент, когда был сыгран.

Если вы копируете Действие одного из ваших соперников, считайте, что скопированная карта находится в вашей Игровой зоне, а НЕ в Игровой зоне соперника, когда будете подсчитывать величину вознаграждения от данного Действия.

Карты Персонажей с постоянным эффектом, отмеченные символом ∞, не могут быть скопированы.

Жульен ставит фигурку Индейца к Шаману. Он тратит 1 фишку Еды и активирует Действие Переводчика Карины (только раз). Жульен берёт несколько фигурок Индейцев, включая ту, что отправил к Шаману. В свой ход Карина пользуется тем, что круг у Шамана свободен и ставит туда фигурку Индейца.

Она тратит 1 фишку Еды, чтобы скопировать Действие своего Командующего, которого она сыграла ранее в свою Игровую зону. Карина тратит 1 фишку Каноэ и передвигает своего Разведчика вперёд на 4 клетки Реки.

Это Действие позволяет вам выполнить Действие Персонажа другого игрока или повторить Действие, которое вы уже сыграли.

Замечание о Персонажах

На всех картах изображены исторические личности, принимавшие участие в успехе экспедиции Льюиса и Кларка. Эффект каждой карты связан с исторической ролью соответствующего Персонажа. Ниже вы найдёте полный список всех 84 Персонажей вместе с их описанием.

Напоминание: Действие Персонажа может быть выполнено (сразу же) столько раз, сколько единиц Силы вы применили для активации этого Действия.

ГЛОССАРИЙ

ПОТРАТИТЬ РЕСУРС: возьмите фишку ресурса из ваших Лодок и верните её в Запас.

ВЗЯТЬ РЕСУРС: возьмите фишку ресурса из Запаса и поместите в одну из ваших Лодок.

СОБРАТЬ РЕСУРС: посчитайте число видимых символов этого ресурса в верхних углах карт в вашей Игровой зоне и в Игровых зонах обоих ваших соседей (или 1 соседа при игре вдвоём). Возьмите из Запаса столько фишек ресурсов, сколько получилось символов данного ресурса, и разместите собранные ресурсы в ваших Лодках.

ИГРОВАЯ ЗОНА: все карты, сыгранные игроком на стол перед ним, лицом вверх или вниз.

АКТИВНЫЙ ПЕРСОНАЖ: карта Персонажа, лежащая лицом вверх в вашей Игровой зоне, чьё Действие активируется или уже было активировано.

Стартовые персонажи

Командующие

Передвиньте вашего Разведчика вперёд, заплатив Еду, Каное или Лошадь (см. стр. 10).



Meriwether Lewis
(синий)



William Clark
(оранжевый)



John Ordway
(жёлтый)



Nathaniel Pryor
(зелёный)



Charles Floyd
(фиолетовый)

Переводчики

Возьмите Индейцев из Деревни и присоедините к своей Экспедиции (см. стр. 9).



Pierre Cruzatte
(синий)



François Labiche
(оранжевый)



Robert Frazer
(жёлтый)



George Gibson
(зелёный)



J. Baptiste Lepage
(фиолетовый)

Лесорубы

Соберите Дерево (см. стр. 8).



Hugh McNeal
(синий)



John B. Thompson
(оранжевый)



Thomas P. Howard
(жёлтый)



Patrick Gass
(зелёный)



Hugh Hall
(фиолетовый)

Охотники

Соберите Еду (см. стр. 8).



Seaman
(синий)



York
(оранжевый)



Silas Goodrich
(жёлтый)



John Colter
(зелёный)



William Werner
(фиолетовый)

Кузнецы

Соберите Снаряжение (см. стр. 8).



Alexander H. Willard
(синий)



Joseph Whitehouse
(оранжевый)



John Shields
(жёлтый)



William Bratton
(зелёный)



John Potts
(фиолетовый)

Торговцы мехом

Соберите Мех (см. стр. 8).



Richard Windsor
(синий)



Joseph & Ruben Field
(оранжевый)



George Shannon
(жёлтый)



Peter Weiser
(зелёный)



John Collins
(фиолетовый)

Встреченные персонажи



1. Naï

Возьмите столько **разных** Основных ресурсов, сколько в вашей Игровой зоне сыгранных Персонажей (включая Naï), т. е. до 4 фишек ресурсов (каждая отличается от остальных).

Эффект этого действия может быть применён только 1 раз. Активация этой карты Силой больше 1 бесполезна (но разрешена!).



2. Little Raven

Выберите один из 4 Основных ресурсов. Возьмите столько фишек ресурсов данного типа, сколько в вашей Игровой зоне сыгранных Персонажей (включая Little Raven).

Эффект этого действия может быть применён только 1 раз. Активация этой карты Силой больше 1 бесполезна (но разрешена!).



3. Buffalo Medicine

Потратьте 1 фишку Еды и возьмите 1 фишку Каноз.



4. Ebenezer Tuttle

Потратьте 1 фишку Дерева и возьмите 1 фишку Каноз.



5. René Jessaume

Потратьте 3 фишки Меха и возьмите 1 фишку Лошади.



6. Big Horse

Поместите 2 Индейцев с ваших Лодок в область Пау-вау и возьмите 1 фишку Лошади.



7. Moses B. Reed

Потратьте 2 фишки Дерева и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 2 Речные клетки.



8. John Robertson

Потратьте 2 фишки Снаряжения и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 3 Речные клетки.



9. Joseph Barter

Потратьте 1 фишку Каноз и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 5 Речных клеток.



10. J. Baptiste Deschamps

Потратьте 1 фишку Еды и 1 фишку Каноз и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 6 Речных клеток.



11. John Newman

Потратьте 1 фишку Еды и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 1 Речную или 1 Горную клетку.



12. Charles Mackenzie

Потратьте 1 фишку Меха и 1 фишку Лошади и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 3 Горные клетки.



13. John Dame

Потратьте 2 фишки Дерева и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 1 Горную клетку.



14. Cuscalar

За каждую единицу Силы, активировавшую эту карту, потратьте по 1 фишке Лошади и возьмите в руку любую карту Персонажа из Журнала встреч. После этого дополните Журнал встреч картами, выложив их в том порядке, в котором брали из колоды.



15. Toussaint Charbonneau

Потратьте 1 фишку ресурса по вашему выбору и выполните любое Действие в Деревне при условии, что в выбранной области есть хотя бы 1 Индеец. Если вы активируете этого Персонажа несколько раз, вы можете выполнить Действия в разных местах Деревни, или Действие одного места несколько раз. Однако нельзя использовать или учитывать ресурсы и Индейцев, которые вы можете получить за счёт первой (или второй) активации, для следующей активации.



16. F. Antoine Larocque

Этот Персонаж не действует в момент активации. Но если F. Antoine Larocque находится в вашей Игровой зоне лицом вверх в момент движения Разведчика (за счёт действия другого Персонажа), вы «перепрыгиваете» клетки маршрута, занятые другими Разведчиками. Пример: если на вашем пути есть 2 Разведчика других игроков, когда вы двигаетесь на 4 клетки, вы заканчиваете движе-

ние на шестой клетке, т. к. не учитываете клетки с другими Разведчиками!

Эффект этого действия можно применить только один раз.



17. Joseph Gravelines

Этот Персонаж не действует в момент активации. Но если Joseph Gravelines находится в вашей Игровой зоне лицом вверх когда вы нанимаете Персонажа, он даёт вам скидку в 2 единицы Меха от стоимости найма.



18. John Voley

Этот Персонаж не действует в момент активации. Но если John Voley находится в вашей Игровой зоне лицом вверх когда вы разбиваете Лагерь, уменьшите длительность привала на 1 единицу Времени. Эта карта не действует, если длительность привала равна 0. Длительность привала никогда не может быть меньше 0!



19. John Hay

За каждую единицу Силы, активировавшую эту карту, выберите один из двух ресурсов – Мех или Дерево – и соберите его. (Активировав эту карту трижды, вы можете, например, дважды собрать Мех и один раз Дерево).



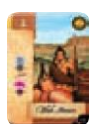
20. Big White

За каждую единицу Силы, активировавшую эту карту, выберите один из двух ресурсов – Снаряжение или Дерево – и соберите его. (Активировав эту карту трижды, вы можете, например, дважды собрать Снаряжение и один раз Дерево).



21. Dickson & Hancock

За каждую единицу Силы, активировавшую эту карту, выберите один из двух ресурсов – Еда или Мех – и соберите его. (Активировав эту карту трижды, вы можете, например, дважды собрать Еду и один раз Мех).



22. Black Moccasin

За каждую единицу Силы, активировавшую эту карту, выберите один из двух ресурсов – Снаряжение или Еда – и соберите его. (Активировав эту карту трижды, вы можете, например, дважды собрать Снаряжение и один раз Еду).



23. Yellept

Потратьте 1 фишку ресурса любого типа и возьмите 2 фишки Основных ресурсов по вашему выбору. Если вы активируете этого Персонажа несколько раз, вы не можете использовать фишки ресурсов, полученные за счёт первой (или второй) активации, чтобы

активировать следующее Действие. Для нескольких активаций вы должны использовать те ресурсы, которые были у вас до начала активации Персонажа.



24. P. Antoine Tabeau

Потратьте 1 фишку Дерева и 1 фишку Еды и возьмите 2 фишки Каноя.



25. Three Eagles

Потратьте 2 фишки Снаряжения и возьмите 1 фишку Лошади.



26. Hawk's Feather

Потратьте 1 фишку Еды и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 3 Речные клетки.



27. Man Crow

Потратьте 3 фишки Дерева и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 4 Речные клетки.



28. Cutssahnem

Потратьте 3 фишки любых ресурсов и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 5 Речных клеток. Все потраченные ресурсы должны быть разного типа.



29. Black Buffalo

Потратьте 1 фишку Еды и передвиньте вашего Разведчика вперёд на столько Речных клеток, сколько всего видимых символов Еды на картах в вашей Игровой зоне и Игровых зонах 2 ваших соседей (или одного соседа при игре вдвоём). В сольной игре посчитайте символы Еды в вашей Игровой зоне и в занятых местах индейской Деревни.



30. Half Man

Потратьте 1 фишку ресурса любого типа и передвиньте вашего Разведчика вперёд на столько Речных клеток, сколько всего Разведчиков находится в вашем Лагере и дальше него по маршруту (включая вашего собственного Разведчика). При сольной игре Alexander Mackenzie считается Разведчиком.



31. Richard Warfington

Потратьте 2 фишки ресурсов любого типа и передвиньте вашего Разведчика вперёд на столько Речных клеток, сколько всего Индейцев в ваших Лодках. Индейцы, находящиеся на картах в вашей Игровой зоне, не учитываются.



32. James Mackay

Потратьте 1 фишку Лошади и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 3 **либо** Речные, **либо** Горные клетки (все 3 клетки должны быть **одного типа**). Если Персо-

наж активирован несколько раз, при каждой следующей активации вы можете выбирать любую из этих двух типов.



33. Weuche

Потратьте 2 фишки Снаряжения и передвиньте вашего Разведчика вперёд на столько Горных клеток, сколько всего видимых символов Снаряжения на картах в вашей Игровой зоне и Игровых зонах 2 ваших соседей (или одного соседа при игре вдвоём). В сольной игре посчитайте символы Снаряжения в вашей Игровой зоне и в занятых местах индейской Деревни.



34. Pierre Dorion

Потратьте 3 фишки Меха и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 2 Горные клетки.



35. The Partisan

Потратьте 1 фишку Еды и активируйте одну карту Персонажа, лежащую лицом вверх в Игровой зоне любого игрока (включая вас). Свойство Персонажа срабатывает только один раз независимо от величины Силы, которая использовалась для активации этого Персонажа изначально (так же, как и при Действии Шаманизм). Например, если вы активируете карту Partisan Силой 2, вы можете скопировать Действия двух сыгранных Персонажей или скопировать Действие одного Персонажа дважды. Нельзя использовать или учитывать ресурсы и Индейцев, которых вы можете получить в результате первой (или второй) активации, для следующей активации.

Карты Персонажей с постоянным эффектом не могут быть скопированы.



36. Nicholas Jarrot

Этот Персонаж не действует в момент активации. Но если Nicholas Jarrot находится в вашей Игровой зоне лицом вверх в момент движения Разведчика вперёд по Речным клеткам (за счёт действия другого Персонажа), добавьте 2 Речные клетки к передвижению по Реке (независимо от величины Силы, использованной при активации другого Персонажа).



37. Régis Loisel

За каждую единицу Силы, использованную для активации этого Персонажа, выберите один из трёх ресурсов: Снаряжение, Еда или Дерево. Затем соберите его. (Активируя эту карту трижды, вы можете, например, один раз собрать Снаряжение, один раз – Еду и один раз – Дерево).



38. Hugh Heney

За каждую единицу Силы, использованную для активации этого Персонажа, выберите один из трёх ресурсов: Мех, Еда или Дерево. Затем соберите его. (Активируя эту карту трижды, вы можете, например, один раз собрать Мех, один раз – Еду и один раз – Дерево).



39. Black Cat

Возьмите 2 фишки Основных ресурсов по вашему выбору. Они могут быть как одного, так и разных типов.



40. Twisted Hair

Потратьте 1 фишку Каное и возьмите 2 фишки Каное. Если вы активируете этого Персонажа несколько раз, вы не можете пользоваться ресурсами, полученными за счёт первой (или второй) активации, чтобы активировать следующее Действие. Вы должны использовать только те фишки Каное, которые были у вас на момент первой активации этого Действия.



41. Cameahwait

Потратьте 1 фишку Каное и возьмите 1 фишку Лошади или потратьте 1 фишку Лошади и возьмите 1 фишку Каное.



42. Broken Arm

Потратьте 1 фишку Снаряжения и возьмите 1 фишку Лошади.



43. Comcomly

Потратьте 1 фишку Снаряжения, 1 фишку Еды, 1 фишку Меха и 1 фишку Дерева и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 7 Речных клеток.



44. Little Thief

Поместите 1 Индейца из ваших Лодок в область Пау-вау и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 1 Речную клетку за каждые **2 фишки ресурсов**, которые есть у вас в Лодках. Ресурсы могут быть разных типов. Тратить эти ресурсы не нужно!



45. Watkuweis

Потратьте 1 фишку ресурса по вашему выбору и передвиньте вашего Разведчика вперёд на столько Речных клеток, сколько всего в вашей Игровой зоне Персонажей (включая Watkuweis), лежащих лицом вверх.



46. Daniel Boone

Потратьте 2 фишки ресурсов любого типа и передвиньте вашего Разведчика вперёд на столько Речных клеток, сколько всего Индейцев в Деревне (на игровом поле).



47. Old Toby

Потратьте 1 фишку Каное и 1 фишку Лошади и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 6 **либо** Речных, **либо** Горных клеток (все 6 клеток должны быть **одного типа**). Если Персонаж активирован несколько раз, при каждой следующей активации вы можете выбирать любой из этих двух типов.



48. Coboway

Потратьте 1 фишку Снаряжения, 1 фишку Еды, 1 фишку Меха и 1 фишку Дерева и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 4 Горные клетки.



49. Crow at Rest

Потратьте 2 фишки Меха и 2 фишки Снаряжения и передвиньте вашего Разведчика вперёд на 3 Горные клетки.



50. George Drouillard

Поместите 1 Индейца из ваших Лодок в область Пау-вау и потратьте 1 фишку ресурса любого типа. Затем передвиньте вашего Разведчика вперёд на 2 Горные клетки.



51. Tetoharsky

Поместите 1 Индейца из ваших Лодок в область Пау-вау. Затем передвиньте вашего Разведчика вперёд на 1 Горную клетку за **каждые 3 фишки ресурсов** в ваших Лодках. Ресурсы могут быть разных типов. Тратить эти ресурсы не нужно!



52. One Eye

Потратьте 2 фишки ресурсов любых типов и передвиньте вашего Разведчика вперёд на столько Горных клеток, сколько всего Разведчиков находится в вашем Лагере и дальше него по маршруту (включая вашего собственного Разведчика). При сольной игре Alexander Mackenzie считается Разведчиком.



53. Sacagawea

Выполните одно из Действий Деревни независимо от того, занята ли соответствующая область или нет. Не используйте и не учитывайте ресурсы и Индейцев, которые вы можете получить за счёт первой (или второй) активации, для следующей активации (например, активировав это действие дважды, вы не можете сначала собрать 2 фишки Дерева, а затем сделать из них Каное).



54. Cut Nose

Этот Персонаж не действует в момент активации. Но если Cut Nose находится в вашей Игровой зоне лицом вверх в момент движения Разведчика вперёд по Горным клеткам (за счёт действия другого Персонажа), добавьте 1 Горную клетку к передвижению по Горам (независимо от величины Силы, использованной при активации другого Персонажа).

Сольный режим игры

Подготовка

Подготовьтесь к игре по обычным правилам.

Затем поместите одного из оставшихся Разведчиков – его будут звать Александр Маккензи – на клетку маршрута между 0-й (лёгкий уровень) и 7-й (экспертный уровень) клетками дальше Сент-Луис по реке.

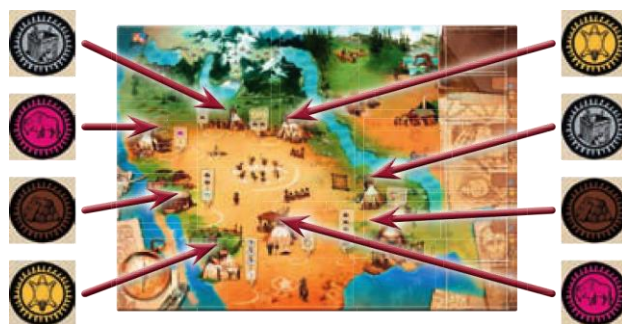
Поместите 8 жетонов с символами Ресурсов в Деревню в соответствии с изображениями на обороте этих жетонов (соответствующими иллюстрациям на игровом поле).

В сольной игре применяются те же правила, что и в игре несколькими игроками, кроме двух следующих исключений:

1 – Сбор Основных ресурсов

В этом варианте каждая **занятая Индейцем область** в Деревне приносит ресурс, соответствующий изображённому рядом с ним символу.

Во время сбора ресурсов сложите количество видимых символов собираемого ресурса на картах в вашей Игровой зоне и на **занятых** областях в Деревне



Седрик активирует Охотника Силой в 3 единицы. Области Охоты и Шаманизма заняты; каждая из них даёт 1 единицу Еды, которая добавляется к символам Еды в Игровой зоне. Поэтому Седрик может получить $3 \times 3 = 9$ фишек Еды благодаря этому Действию.

2 – Ваш оппонент Александр Маккензи

После того, как вы завершили свой ход, передвиньте фигурку Александра Маккензи вперёд на одну клетку по маршруту. Эта фигурка считается Разведчиком.

Вы побеждаете, если успеете разбить Лагерь в форте Клатсоп (или дальше) до того, как Александр Маккензи прибудет в форт Клатсоп.

Краткие правила

Ход игры

Выполните 1 обязательное

Действие:

Либо сыграйте карту с руки, активировав её Силой за счёт карты другого Персонажа, сыгранной лицом вниз, и/или Индейцев.



Либо выполните Действие в индейской Деревне. Поместите:

- 1 Индейца в пустой круг
- или от 1 до 3 Индейцев в полукруг, независимо от того, занят он или свободен



Две фазы необязательны. Каждая из них может быть выполнена раз в ход, до или после обязательного Действия:

- Наём Персонажа
- Привал

Наём Персонажа



Добавьте Персонажа из Журнала себе в руку, заплатив стоимость в Меха и Снаряжении (часть Снаряжения может быть сэкономлена за счёт сброса **одной** карты из руки).

Привал



1. Верните всех своих Индейцев обратно в Лодки.
2. Подсчитайте длительность привала (равно сумме символов Времени на картах в вашей руке и на ваших загруженных Лодках).
3. Передвиньте своего Разведчика назад на число клеток, равное длительности привала.
4. Перенесите Лагерь к вашему Разведчику.
5. Возьмите обратно в руку все сыгранные карты.

Стартовые Персонажи



Возьмите из Запаса фишки ресурсов в количестве, не превышающем общее число видимых символов соответствующего ресурса на картах в вашей Игровой зоне и Игровых зонах двух ваших соседей.



Возьмите Индейцев с игрового поля и присоедините к своей Экспедиции. Сбросьте последнюю карту в Журнале.



Передвиньте вашего разведчика вперёд по Речным или Горным клеткам маршрута и потратьте ресурсы.

Действия в Деревне



Возьмите ровно 1 фишку Еды и 1 фишку Меха.



Возьмите ровно 1 фишку Снаряжения и 1 фишку Дерева.



Возьмите ровно 2 фишки Меха **или** 2 фишки Дерева.



Потратьте 3 фишки Дерева и добавьте 1 Лодку к своей Экспедиции.



Сбросьте карты из вашей руки и обновите карты в Журнале встреч.



Потратьте 1 фишку Еды и скопируйте Действие (только 1 раз) ранее сыгранного Персонажа.



Потратьте 2 фишки Дерева и возьмите 1 фишку Каноя.



Потратьте 3 фишки **разных** ресурсов и возьмите 1 фишку Лошади.

Передвижение Разведчика никогда не может закончиться на клетке, занятой другим Разведчиком.