

Льюис и Кларк

ЭКСПЕДИЦИЯ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Льюис и Кларк

ЭКСПЕДИЦИЯ

30 апреля 1803 года США выкупили у Франции Луизиану — по тем временам огромную территорию, которая занимала почти треть современных Соединённых Штатов. Сделка обошлась в 15 миллионов долларов. Президент Томас Джефферсон поручил исследование новых территорий Меркуэзеру Льюису и Уильяму Кларку. Экспедиция продлилась с 1804 по 1806 год. Льюис и Кларк наносили на карту водные пути, налаживали отношения с индейцами и разведывали полезные ресурсы. Они первыми среди американцев пересекли континент по территории Дикого Запада.

ВВЕДЕНИЕ

Вернёмся в 1803 год и представим, что президент Джефферсон отправил на исследование новых территорий не одну, а сразу несколько экспедиций. Каждый игрок возглавит собственную команду исследователей. Победит тот, чья экспедиция первой пересечёт континент и разобьёт лагерь на тихоокеанском побережье. В этой игре-гонке вы будете двигаться вперёд за счёт ресурсов и розыгрыша карт с руки. Вам предстоит управлять ресурсами и членами Корпуса Открытий, привлекать к экспедиции индейцев и охотников на пушных зверей, которых вы повстречаете на пути. Покорите Дикий Запад и войдите в историю!

ОГЛАВЛЕНИЕ

Подготовка к игре	3–4
Об игре	5
Ход игры	5
ДЕЙСТВИЕ	5–6
Найм персонажей	6
Привал	7
Конец игры	7
ДЕЙСТВИЯ НАЧАЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ	8–9
ДЕЙСТВИЯ В ПОСЕЛЕНИИ	10
Начальные персонажи	12
Встреченные персонажи	13–15
Одиночный режим	16
ПАМЯТКА	16

ПЕРВЫЕ ПАРТИИ

Мы рекомендуем сыграть несколько первых партий составом в 2–4 игрока. Играть пятером ощутимо сложнее, поэтому не советуем начинать знакомство с игрой таким составом.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Сыграв несколько партий по базовым правилам, вы можете разнообразить игру при помощи жетонов изменения маршрута. Также вы можете попробовать одиночный режим (см. стр. 16).

Состав игры

Игровое поле



5 фишек разведчиков



24 жетона времени



100 фишек ресурсов



5 планшетов экспедиций



8 множителей ресурсов



10 двухсторонних жетонов лодок



18 фишек индейцев



84 карты персонажей: 30 карт начальных персонажей (карты одной экспедиции обозначены одним цветом) и 54 карты встреченных персонажей



10 жетонов изменения маршрута



8 жетонов ресурсов (для одиночного режима)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Поместите игровое поле в центр стола.

Оно представляет собой земли, которые вам необходимо пересечь. В центре расположено поселение индейцев — источник ресурсов, необходимых для экспедиции.

2

Поместите фишки ресурсов в соответствующие локации игрового поля, сформировав запас.

Во время экспедиции вам понадобятся разные ресурсы. Каждый тип ресурсов можно добыть в определённой локации игрового поля.

Базовые ресурсы

- A1** 20 фишек древесины
- A2** 20 фишек меха
- A3** 15 фишек еды
- A4** 15 фишек снаряжения



Базовые ресурсы можно добыть, просто выполнив соответствующее действие.

Особые ресурсы

- B1** 15 фишек каное
- B2** 15 фишек лошадей



Чтобы добыть особые ресурсы, нужно выполнить соответствующее действие и потратить базовые ресурсы.

8 множителей ресурсов

Поместите множители ресурсов рядом с игровым полем. Если в запасе недостаточно фишек, возьмите жетон множителя и положите на него фишку ресурса. Фишка, лежащая на множителе ресурсов, считается за 3.



Запас ресурсов в игре не ограничен игровыми компонентами. Если фишки ресурсов закончились, воспользуйтесь множителями ресурсов.



- 3** Поместите фишки индейцев рядом с игровым полем, сформировав запас. Количество фишек индейцев в запасе зависит от числа игроков. Уберите оставшиеся фишки в коробку. В этой игре они не понадобятся.

Количество игроков	Количество индейцев
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

Индейцы могут выполнять действия в поселении и вкладывать силу в персонажей. Увеличить число индейцев в экспедиции можно при помощи начального персонажа-переводчика. Но помните, большая команда может замедлить передвижение.

- 4** Поместите 1 индейца из запаса в локацию новоприбывшего **В** на игровом поле.

- 5** Поместите все жетоны времени рядом с фортом Клатсоп **Г**.

- 6** Поместите 10 жетонов лодок в локацию Мексиканского залива любой стороной вверх.



Сторона 1



Сторона 2

Эти лодки можно добавить к экспедиции, чтобы увеличить число перевозимых ресурсов и индейцев.

- 7** Каждый игрок выбирает цвет и берёт на руку все карты начальных персонажей, обозначенных этим цветом.

Если игроков меньше 5, уберите лишние карты начальных персонажей в коробку.



6 карт начальных персонажей представляют реальных участников экспедиции. Они формируют вашу начальную руку. В начале игры у всех одинаковый набор карт (отличаются только имена персонажей).

Карты персонажей

Персонажи позволяют выполнять действия: добывать базовые или особые ресурсы и продвигать разведчиков.

Игра позволяет по-разному комбинировать карты и выбрать свою уникальную стратегию победы.

Стоимость найма (в снаряжении), также сила персонажа

Действие персонажа

Имя персонажа

Номер карты или символ экспедиции



Лицевая сторона

Символ добываемого ресурса

Символ времени

Сила персонажа

Сдаваемое снаряжение



Оборотная сторона

Всего в игре 84 карты персонажей:

– 30 карт начальных персонажей (5 экспедиций по 6 персонажей). Карты экспедиций отличаются по цвету на оборотной стороне карты.

– 54 карты встреченных персонажей (карты пронумерованы от 1 до 54). Их можно получить в ходе экспедиции.

- 8** Перемешайте 54 карты встреченных персонажей и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз в верхнюю ячейку путевого журнала на игровом поле **В**.

Раскройте 5 верхних карт из колоды и выложите их в оставшиеся ячейки путевого журнала снизу вверх, распределив персонажей по силе (число в левом верхнем углу карты) **Ж**. Персонаж с самой маленькой силой должен оказаться в нижней ячейке журнала, рядом с Мексиканским заливом, а персонаж с самой большой силой — в верхней. Карты с одинаковой силой разместите снизу вверх в порядке, в котором они были раскрыты.



- Каждый игрок берёт планшет своего цвета. Игроки размещают планшеты перед собой. Затем каждый игрок берёт 1 индейца из запаса и помещает его на четвертую лодку своей экспедиции **З**.

- 9**

Все игроки берут из запаса по 1 фишке меха, еды и снаряжения и помещают их на первую лодку своей экспедиции **И**.

10




Альтернативное правило. Возьмите 4 фишки базовых ресурсов каждого типа из запаса и перемешайте взакрытую. Случайным образом раздайте всем игрокам по 3 фишки ресурсов. Игроки помещают их на первую лодку своей экспедиции. Оставшиеся ресурсы верните в запас на игровом поле.

Это правило позволяет игрокам начинать каждую партию с разным набором ресурсов.

Планшеты экспедиций

У каждого игрока свой планшет экспедиции. На нём есть лодки, в которых можно перевозить ресурсы (шестиугольные ячейки) и индейцев (овальные ячейки).

Некоторыми лодками легко управлять. Они не замедляют экспедицию во время привала. А вот лодки, над которыми указан символ времени , заставят вас притормозить, если на момент привала будут нагружены.

Вы можете перераспределять ресурсы и индейцев на своих лодках в любое время, чтобы во время фазы привала большинство из них оказалось на лодках, которые не замедляют экспедицию.

11

- Поместите фишки разведчиков выбранных цветов на начальный участок пути (Сент-Луис **К**).



12

- Выберите первого игрока любым удобным способом. Он начинает игру.

ОБ ИГРЕ

Вам предстоит выполнять действия, разыгрывая карты персонажей с руки, а также отправляя индейцев в поселение. Эти действия помогут вам продвигать экспедицию по маршруту. Персонажи позволяют вам выполнять действия (для которых нужна сила) или могут предоставлять свою силу, чтобы помочь другим персонажам.

Иногда вам придётся устраивать привалы, чтобы персонажи восстановили силы. Привал отнимает время, если лодки слишком нагружены. Время, потраченное на привал, может существенно повлиять на ход игры.

Игра закончится, когда кто-то из игроков пересечёт участок с фортом Клатсоп и устроит привал. Этот игрок побеждает, поскольку его экспедиция первой добралась до тихоокеанского побережья.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход вы **должны** выполнить **обязательное действие**.


Помимо обязательного действия, вы можете устроить привал или нанять встреченного персонажа.

Привал и найм персонажей не являются обязательными: эти действия можно выполнить в любой момент своего хода, как до, так и после обязательного действия. Нельзя выполнять их во время выполнения обязательного действия.

ДЕЙСТВИЕ (обязательное)

В свой ход вы **должны** выполнить **1 обязательное действие**. Это может быть действие карты персонажа или действие в поселении индейцев.

Действия карт персонажей

Чтобы выполнить действие карты персонажа, выложите эту карту перед собой и вложите в действие силу (сила самой карты не учитывается). Это может быть сила другого персонажа (обозначена символом  на карте), сила фишек индейцев (равна 1 для каждой фишки) или комбинация карты персонажа и фишек индейцев.

Персонажи обладают силой от 1 до 3, а индейцы приносят по 1 силе. Действие разыгранной карты можно выполнить столько раз, сколько единиц силы в неё вложено.

Вложить силу можно тремя способами:

- (А) Чтобы вложить силу другого персонажа, подложите 1 карту с руки лицевой стороной вниз под разыгранную.
- (Б) Чтобы вложить силу индейцев, поместите на разыгранную карту нужное число фишек индейцев со своего планшета экспедиции (от 1 до 3).
- (В) Вы можете использовать комбинацию силы персонажа и индейцев. Например, подложить карту персонажа с руки с силой 1 и поместить сверху 2 фишки индейцев, чтобы вложить в действие 3 силы. 3 – максимальная сила, которую можно вложить в действие.

Выполните действие разыгранной карты столько раз, сколько силы в него вложено.



А – Вы выполните действие 1 раз, поскольку вложили в него 1 силу другого персонажа.



Б – Вы выполните действие 2 раза, поскольку вложили в него силу 2 индейцев.



В – Вы выполните действие 3 раза, используя карту персонажа с силой 1 и 2 фишки индейцев.

Разыгранные карты персонажей остаются перед вами на столе в вашей игровой зоне.

Обратите внимание! Действие карты персонажа, силу которого вы использовали для выполнения действия другой карты, временно недоступно. Вернуть персонажа на руку можно после привала.

Задействованные индейцы остаются в вашей экспедиции, но их нельзя повторно использовать, пока они не вернуться на лодку.

Действия выгодно **выполнять** несколько раз за ход. Также выгодно иметь на руке карты с силой 2 и 3, чтобы обходиться без фишек индейцев.



НАЙМ ПЕРСОНАЖЕЙ (ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Во время экспедиции вам будут встречаться персонажи, которые могут пополнить ряды Корпуса открытий. Карты встреченных персонажей располагаются в путевом журнале. В свой ход можно нанять только 1 персонажа. Это можно сделать как до обязательного действия, так и после.

Чтобы нанять персонажа, потратьте нужное число фишек снаряжения и меха:

- число фишек меха равно порядковому номеру карты персонажа в путевом журнале (снизу вверх);
- число фишек снаряжения равно силе персонажа.

Стоимость снаряжения можно частично или полностью покрыть, сбросив карту персонажа с руки. Покинувший экспедицию персонаж сдаст снаряжение (символ сдаваемого снаряжения на обратной стороне карты), которое даст вам скидку на найм персонажа по числу символов сдаваемого снаряжения. Для найма одного персонажа можно сбросить только 1 карту с руки. Сброшенную карту поместите в стопку сброса лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Немедленно возьмите на руку нанятого персонажа.

Затем обновите путевой журнал (см. ниже).

Сергей хочет нанять Чёрного Кота в начале своего хода. На это нужно потратить 4 меха и 3 снаряжения. Сергей тратит 4 фишки меха и 2 фишки снаряжения, а также сбрасывает Патрика Гасса (чтобы сдать 1 снаряжение). Затем Сергей берёт на руку карту Чёрного Кота.

Действия в поселении

Чтобы выполнить действие в поселении индейцев, поместите одну или несколько фишек индейцев с планшета вашей экспедиции в соответствующую локацию на игровом поле. Действия обозначены символами рядом с локациями и подробно описаны на стр. 10.

- Если локация обозначена овалом, в неё можно поместить только 1 индейца за раз. Такое действие недоступно, если в локации уже есть индеец.
- Если локация обозначена разомкнутым овалом, в неё можно поместить от 1 до 3 индейцев за раз. Такое действие доступно, даже если в ячейке уже есть индейцы.

Выполните действие столько раз, сколько фишек индейцев вы поместили в локацию. Эти индейцы больше не являются членами вашей экспедиции.



Карина отправила в поселение 2 индейцев, чтобы дважды выполнить действие «Изготовление каноэ». То, что в этой локации уже находились индейцы, не помешало ей выполнить это действие (область обозначена разомкнутым овалом).



Филипп отправил в поселение 1 индейца, чтобы один раз выполнить действие «Охота». Он смог это сделать, потому что в локации ещё не было индейцев (область обозначена овалом).



Заняв локацию с нужным сопернику ресурсом, вы можете сильно ему помешать.

Примечание по действиям (на картах персонажей и в поселении)

Вы не обязаны использовать всю силу, вложенную в действие. Вы можете вложить 3 единицы силы и выполнить действие 1 или 2 раза вместо 3, а можете не выполнять вообще. Также необязательно забирать все ресурсы или всех индейцев, полученных за счёт действий.



Совет новичкам

В начале знакомства с игрой советуем не сбрасывать переводчика и командира (см. раздел «Действия начальных персонажей»). Без этих карт (если не наймёте других нужных персонажей) вы не сможете передвигать разведчика, а значит, не сможете победить!

Обновление путевого журнала

Когда в путевом журнале появляется свободная ячейка, сдвиньте все карты на одну ячейку вниз. Затем раскройте новую карту персонажа из колоды и поместите в верхнюю освободившуюся ячейку. Сортировать карты по силе не нужно. Если колода закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду.



Описание встреченных персонажей вы найдёте на с. 13–15.

ПРИВАЛ

(ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Устроить привал можно в любой момент своего хода, до или после обязательного действия.

Если в начале хода вы не можете выполнить обязательное действие (действие карты персонажа или действие в поселении), вы должны сначала устроить привал, а потом выполнить обязательное действие.

Привал позволяет вернуть на руку разыгранные карты из вашей игровой зоны. Привал может занять время и замедлить продвижение экспедиции. Время, которое займёт привал, зависит от символов времени ☀️ на картах персонажей и лодках.

Привал проходит в несколько этапов.

1 — Верните индейцев с разыгранных вами карт на лодки своей экспедиции.

Вы можете в любое время перераспределять ресурсы и индейцев между лодками. Постарайтесь размещать фишки на лодках, которые отнимут меньше времени.

2 — Определите, сколько времени займёт привал. Для этого подсчитайте, сколько карт у вас осталось на руке на момент начала привала и сколько времени придётся потратить на разгрузку и погрузку лодок (см. ниже).

Незадействованные персонажи увеличивают время привала: каждый из них захочет попросить прибавку к жалованию.

Во время привала приходится разгружать и загружать всё на лодки, что тоже отнимает время. Не дайте избытку ресурсов замедлить вас на пути к победе.

Время, потраченное на лодки

Эта лодка перевозит не более 3 ресурсов и не задерживает экспедицию.

Эта лодка перевозит не более 5 ресурсов. Каждая фишка ресурса на ней отнимает 1 единицу времени.

Эта лодка перевозит 1 индейца и не задерживает экспедицию.



Эта лодка перевозит не более 3 ресурсов. Если на ней есть хотя бы 1 фишка ресурса, лодка отнимает 1 единицу времени.

Эта лодка может перевозить любое число индейцев, каждый индеец на ней отнимает 1 единицу времени.

3 — Возьмите столько **жетонов времени**, сколько потратили на привал (сумма карт на руке и единиц времени, отнятых лодками).

4 — Верните на руку все разыгранные карты из вашей игровой зоны.



Карине нужно сделать привал. Она возвращает на лодки фишки индейцев, которые размещены на разыгранных картах. Затем Карина считает, сколько времени потратит на привал.

На иллюстрации снизу видно, что она потратит 5 единиц времени.

- 1 за 1 карту персонажа на руке **A**;
- 1 за все ресурсы на лодке **B**;
- 2 за 2 ресурса на лодке **B**;
- 1 за индейца на лодке **Г**.

В сумме получилось 5.



A



B

B

Г



КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает игрок, первым устроивший привал на участке с фортом Клатсоп или за ним. При этом привал не должен принести больше жетонов времени, чем указано на участке, где он объявлен. Если условие не соблюдено, игра продолжается.

Так, игроку, чей разведчик остановился на участке с фортом Клатсоп, для победы нужно устроить привал, не получив жетонов времени. Если экспедиция продвинулась на 1 участок позади форта, для победы нужно получить не больше одного жетона времени, а при продвижении на 2 участка — не больше 2 и т. д.

Во время первой партии может показаться, что первый игрок в не очень выгодном положении, но условия победы это компенсируют.



ДЕЙСТВИЯ НАЧАЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Добыча базовых ресурсов



Дровосек, охотник, кузнец и торговец мехом позволяют добывать соответствующие ресурсы. Разыграв одну из этих карт, подсчитайте, сколько символов этого ресурса в верхних углах всех карт в вашей игровой зоне (лицевой и оборотной стороной вверх), включая карту, с помощью которой вы выполняете это действие, а также на картах в игровых зонах соперников справа и слева от вас (либо единственного соперника, если играете вдвоём).

Символы ресурсов



Умножьте получившееся число на значение силы, вложенной в это действие. Это максимальное число фишек ресурсов, которые вы можете взять из соответствующей локации поселения. Необязательно забирать максимальное число. Поместите выбранное число фишек ресурсов в пустые ячейки лодок своей экспедиции. Только если все ячейки всех лодок заняты, можете сбросить уже имеющиеся ресурсы, чтобы заменить их на новые. Сброшенные ресурсы верните в запас.

Ресурсы на лодках можно перераспределять на своё усмотрение в любое время, но нельзя перевозить больше ресурсов, чем доступно ячеек.

Карина (под синим флагом) разыгрывает карту дровосека, вкладывая 2 единицы силы другого персонажа, карту которого подкладывает под карту дровосека. На разыгранных ей и игроками справа и слева картах всего 5 видимых символов древесины: 2 на картах Карины, 1 на карте Юлии (под оранжевым флагом) и 2 на картах Сергея (под зелёным флагом). Карина умножает 5 на 2, где 2 — сила, вложенная ею в действие, и получает 10. Она может взять 10 фишек древесины с игрового поля. Карина решает взять 7 и размещает их на лодках своей экспедиции. Оставшиеся ресурсы остаются на игровом поле.



Получение фишек индейцев



Переводчик позволяет вовлечь в экспедицию новых индейцев. Действие его карты выполняется в несколько этапов.

- 1 — Объявите общее собрание в центре поселения (локация собраний — пау-вау). Переместите в локацию пау-вау всех индейцев в поселении (включая индейца из локации новопривывшего).
- 2 — Возьмите на борт любое число индейцев, собравшихся на пау-вау. Поместите их в соответствующие ячейки лодок.
- 3 — Сбросьте нижнюю карту персонажа из путевого журнала (поместите её в стопку сброса лицевой стороной вверх). Обновите журнал, раскрыв верхнюю карту колоды персонажей (см. раздел «Обновление путевого журнала», стр. 6).
- 4 — Поместите 1 индейца из запаса (если есть) в локацию новопривывшего.

Если вложили в действие переводчика больше 1 силы, повторите действие соответствующее число раз, каждый раз обновляя путевой журнал и помещая индейца в локацию новопривывшего. Это позволит увеличить число доступных фишек индейцев на 1—2.

Действие переводчика очень важно для игры. Это единственный способ вовлечь новых индейцев в экспедицию. Они нужны, чтобы выполнять действия в поселении. А ещё действие переводчика позволяет обновлять путевой журнал, что даёт возможность нанять новых персонажей.

1 — Юлия разыгрывает переводчика, вкладывая в это действие силу 1 с помощью карты другого персонажа. Она перемещает всех индейцев в поселении в локацию пау-вау (в том числе из локации новопривывшего). В локации пау-вау собирается 4 индейца.



2 — Юлия решает забрать всех этих индейцев на борт.



3 — Затем она сбрасывает нижнюю карту путевого журнала и раскрывает новую, обновляя журнал.



4 — Наконец, она помещает 1 индейца из запаса в локацию новопривывшего.



Движение по маршруту

Маршрут

Маршрут состоит из разных отрезков пути:

- 3 речных отрезка (синие),
- 2 горных отрезка (серые),
- 2 смешанных отрезка, где можно выбрать, передвигаться по реке или горам.



Альтернативное правило

После нескольких партий со стандартным маршрутом можете попробовать создать свой собственный. Для этого используйте жетоны изменения маршрута, выкладывая их на участки пути на игровом поле. Новая последовательность участков пути поможет разнообразить игру и опробовать новые стратегии.



Передвинуть разведчика по маршруту можно с помощью действия командира. За каждую единицу силы, вложенную в это действие, можно сделать следующее:

- потратить 1 еду из экспедиции, чтобы передвинуть разведчика на 2 речных участка пути вперёд;
- или потратить 1 каное из экспедиции, чтобы передвинуть разведчика на 4 речных участка пути;
- или потратить 1 лошадь из экспедиции, чтобы передвинуть разведчика на 2 горных участка пути.

В маршруте есть 2 смешанных участка пути с горами и рекой: один до первого горного отрезка, один после. На смешанных участках вы сами выбираете, передвигаться по реке или горам, и можете сделать это за счёт любого из трёх ресурсов. Но если за смешанным участком следует участок, который нельзя пройти за счёт потраченного ресурса, то разведчик остановится перед ним. Например, если вы преодолеваете смешанный участок на лошадях, а дальше идёт река, то по реке вы не продвинетесь.

Движение разведчиков

Только в Сент-Луисе разведчики могут находиться на одном участке пути одновременно.

Если ваш разведчик должен передвинуться на уже занятый участок пути, игнорируйте этот участок и передвиньте его на следующий (если потраченный ресурс позволяет это).

Если разведчик не может передвинуться на следующий доступный участок пути, он остаётся на месте.

Жетоны времени

Внимание! Нельзя передвинуть разведчика, если у вас есть жетоны времени. Чтобы сбросить жетон времени, потратьте ресурсы, как на движение разведчика по ближайшему свободному участку пути, но вместо движения за каждый участок, на который вы должны передвинуться, сбросьте 1 жетон времени.

Разведчик сможет двигаться, только когда вы сбросите все жетоны времени.



Филипп (под жёлтым флагом) разыгрывает карту командира, вкладывая в него силу 2 при помощи другой карты. Это позволяет выполнить действие дважды. Он тратит 2 лошадей, чтобы передвинуть разведчика на 4 горных участка пути вперёд. Но на лошадях можно преодолеть только 3 следующих участка пути (2 горных и один смешанный). Поэтому Филипп передвигает разведчика на 3 участка.



Карина (под синим флагом) разыгрывает карту командира, вкладывая в него силу 3 (карта другого персонажа с силой 1 и 2 фишки индейцев). Сила самого командира не учитывается! Карина может повторить действие командира 3 раза. Она тратит 2 еды и 1 лошадь, сбрасывает 1 жетон времени и передвигает разведчика на 3 участка по реке и 2 по горам. Разведчик Карины должен остановиться на участке пути, где уже стоит разведчик Юли, поэтому Карина передвигает разведчика ещё на 1 участок вперёд.



ДЕЙСТВИЯ В ПОСЕЛЕНИИ ИНДЕЙЦЕВ

В поселении есть 8 локаций, соответствующих 8 действиям, которые доступны всем игрокам:

- 5 локаций, куда можно отправить только 1 индейца (обозначены одним овалом). Здесь можно охотиться, заниматься ремесленничеством, принимать дары, прощаться и просить помощи шамана.
- 1 локация, куда можно отправить 2 индейцев (обозначена двумя овалами). Здесь можно расширить экспедицию. За один ход вы можете отправить сюда только 1 индейца, заняв пустой овал.
- 2 локации, куда можно отправить любое число индейцев. Здесь можно изготовить каноэ и купить лошадей.

Действия в поселении менее эффективны, чем действия на картах персонажей, но они помогают не тратить карты с руки, чтобы добывать нужные ресурсы. А ещё действия в поселении позволяют уменьшить число индейцев в экспедиции.

Охота



Получите 1 еду и 1 мех и поместите на свои лодки.

Ремесленничество



Получите 1 снаряжение и 1 древесину и поместите на свои лодки.

Принятие даров



Получите 2 меха или 2 древесины и поместите на свои лодки.

Прощание



Сбросьте с руки 3 карты персонажей или меньше (поместите их в стопку сброса лицевой стороной вверх).

Затем полностью обновите путевой журнал. Все находящиеся там карты персонажей поместите в сброс лицевой стороной вверх. Раскройте 5 новых карт персонажей и разместите в журнале в том порядке, в котором их взяли.

Карина отправляет индейца в локацию прощания. Она сбрасывает с руки 2 карты, помещает все карты из путевого журнала в сброс и раскрывает 5 карт новых персонажей.

Это действие может быть полезно в двух случаях:

- чтобы сбросить ненужные карты с руки;
- чтобы обновить путевой журнал и нанять нового персонажа.

Покупка лошадей



Потратьте 3 разных ресурса, чтобы получить 1 лошадь.

Юлия отправляет индейца купить лошадь. Она тратит по 1 фишке древесины, еды и снаряжения. Полученную фишку лошади она размещает на одной из лодок.

Изготовление каноэ



Потратьте 2 древесины, чтобы получить 1 каноэ.

Юлия отправляет 2 индейцев, чтобы те изготовили 2 каноэ. На это уходит 4 фишки древесины. Полученные фишки каноэ она размещает на лодках.

Расширение экспедиции

Потратьте 3 древесины, чтобы добавить к экспедиции 1 лодку на выбор.



Такая лодка может перевозить 2 фишки ресурсов. Сразу поместите на неё 2 любых базовых ресурса из запаса.



Такая лодка может перевозить 1 индейца. Сразу поместите на неё 1 индейца из запаса. Если в запасе нет индейцев, оставьте лодку пустой.

Эта лодка становится частью вашей экспедиции вместе с ресурсами или индейцами на ней. Расположите жетон лодки рядом с планшетом экспедиции.

Вы должны сразу выбрать, какой стороной положить жетон лодки. Нельзя перевертывать жетон после того, как лодка стала частью экспедиции.



Эта лодка может перевозить не более 2 фишек ресурсов и не замедляет экспедицию во время привала.



Эта лодка может перевозить 1 индейца и не замедляет экспедицию во время привала.

Филипп отправляет 1 индейца на расширение экспедиции (поместив его в один из двух овалов в соответствующей локации). Он тратит 3 древесины и добавляет к своей экспедиции жетон лодки. Филипп выбирает сторону для перевозки индейцев и сразу помещает в лодку 1 индейца из запаса. Так Филипп возместил потерю индейца, отправленного в локацию расширения экспедиции, и получил лодку, которая не замедляет экспедицию во время привала.

Это действие более актуально в начале игры. Выбирайте сторону жетона лодки в зависимости от выбранной стратегии (упор на ресурсы или на индейцев). Помните, что это действие приносит вам не только лодку, но и 2 ресурса или 1 индейца.

Помощь шамана



Потратьте 1 еду, чтобы повторить действие персонажа, карта которого лежит лицевой стороной вверх в игровой зоне любого игрока (как в вашей, так и любого соперника). Действие карты выполняется 1 раз, сколько бы силы ни было вложено в него при первоначальной активации.

Если повторяете действие карты соперника, при подсчёте награды за это действие рассматривайте карту, как если бы она была в вашей игровой зоне, а не у соперника.

Юлия отправляет 1 индейца к шаману. Она тратит 1 еду и активирует действие переводчика Карины (1 раз). Юлия привлекает к экспедиции несколько индейцев, включая того, которого отправила к шаману.

Поскольку локация с шаманом вновь свободна, Карина тоже решает отправить туда индейца. Она тратит 1 еду и повторяет действие командира своей экспедиции, которого ранее разыграла. Карина тратит 1 каноэ и передвигает разведчика на 4 речных участка пути.

Помощь шамана позволяет использовать действие персонажа соперника или повторить действие своего персонажа.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СТРАВКА

В 1800 году Томас Джефферсон стал третьим по счёту президентом Соединённых Штатов Америки. Тогда страна на карте была похожа на прямоугольник. Восточную границу задавал Атлантический океан, западную — река Миссисипи, северную — Великие озёра, а южную — Мексиканский залив. Протяжённость Америки с востока на запад составляла около 1600 км. Дорог было немного, и они были плохими. Поэтому торговые пути в основном пролегали по рекам.

В 1803 году Джефферсон одним росчерком пера удвоил размеры Соединённых Штатов, купив у Франции территорию Луизианы за 15 млн. долларов. Тремя годами ранее Франция выкупила эту территорию у Испании. Америка получила в своё распоряжение стратегически важный портовый город: Новый Орлеан. А ещё — огромные неизведанные территории к западу от реки Миссисипи. До сих пор там жили лишь коренные индейцы и путешествовали торговцы мехом: крепкие бесстрашные ребята, работавшие на Северо-Западную компанию или её конкурента — Компанию Гудзонова залива. Многие торговцы были женаты на индианках.

Президент Джефферсон поручил исследование новых территорий 29-летнему Мериуэзеру Льюису, который работал его личным секретарём с 1801 года. Задачей Льюиса было найти водный путь, соединяющий восточную и западную части страны. Льюис принял мудрое решение, выбрав в качестве компаньона для этого невероятного приключения своего друга Уильяма Кларка. В свои 33 года Кларк стал вторым командующим экспедиции. Льюис был худощавым интеллектуалом и мечтателем-интровертом, а Кларк — его противоположностью: физически сильным, получившим домашнее образование, с холодной головой и добрым сердцем.

В декабре 1803 года Льюис и Кларк присоединились к небольшой группе в лагере Дюбуа близ Сент-Луиса, прибыв на специально построенной для экспедиции килевой лодке. Зимой друзья разбили лагерь в устье реки Вуд и набрали молодых добровольцев, в том числе солдат из американских фортов. Весной экспедиция насчитывала 33 человека. Участники называли себя Корпусом открытий.

14 мая 1804 года экспедиция, состоявшая из килевой лодки и двух каноэ, начала долгий путь вверх по реке Миссури. Командиры везли с собой много дешёвых подарков индейцам: 2800 крючков, около 150 карманных зеркал, 22 рулона ткани, 130 самокруток табака, многочисленные бусы, латунные пуговицы, ножи, топорики, ножицы, 400 булавок и браслетов, 4600 иголок, а также медали с изображением Джефферсона, порох и оружие.

Лето 1804 года выдалось жарким и тяжёлым. Экспедиция поднималась вверх по реке, сталкиваясь с полчищами комаров, коварными подводными течениями, увозя лодки от столкновения с плывущими вниз по реке брёвнами. Временами исследователям приходилось идти по суше, таща лодки по берегу с помощью верёвок. Некоторые члены Корпуса отправлялись на охоту, чтобы добыть пропитание. В хороший день экспедиция могла продвинуться на 20 км. Корпус повстречал многие индейские народы: миссури, сиу, омаха и лакота. Льюис и Кларк преподносили им свои дары и призывали вождей к миру между индейцами и их новым «отцом», президентом Джефферсоном.

20 августа 1804 года сержант Чарльз Флорид умер, вероятно от аппендицита. В его честь была названа река. Удивительно, но это была единственная смерть в Корпусе открытий за два с половиной года экспедиции.

В октябре 1804 года команда достигла поселений племён мандан и хидатса в Северной Дакоте. За 164 дня исследователи преодолели 1600 миль (2500 км). За четыре недели они построили форт Мандан, где пережидали зиму, охотясь и собирая сведения о предстоящем маршруте у местных индейцев и канадских охотников на пушных зверей.

Здесь команда наняла Туссена Шарбонно и его беременную жену из племени шошонов Сакагавею, или Женщину-Птицу. В 12 лет девочку похитили индейцы племени минитари, а Шарбонно выиграл её в кости! Сакагавея была единственной женщиной в экспедиции. Кларк понимал, что даже беременная она сильно поможет Корпусу в Скалистых горах, поскольку сможет получить лошадей у шошонов.

7 апреля 1805 года небольшая часть команды вернулась в Сент-Луис на килевой лодке с отчётом для президента. Остальная часть экспедиции (32 человека) продолжила путь вверх по Миссури.

Сухопутная переправа у Великих водопадов длилась с 13 июня по 25 июля. Она стала настоящим испытанием. Исследователям предстояло пройти в обход Великого водопада Миссури на территории современной Монтаны. Всё снаряжение и лодки пришлось тащить на самодельных повозках по суше через горы на расстоянии 25 км. В горах путников поджидали медведи, гремучие змеи и вездесущие кактусы.

В июле экспедиция достигла территории шошонов. 17 августа 1805 года Сакагавея по воспоминаниям из детства нашла своё племя.

По счастливому стечению обстоятельств, вождём шошонов оказался её родной брат. Он с готовностью предоставил Корпусу лошадей и мулов, без которых экспедиция не смогла бы двигаться дальше. Индеец из племени шошонов Старый Тоби согласился провести Корпус через Скалистые горы.

В сентябре 1805 года на гребне хребта Биттеррут в штате Айдахо исследователям предстояло пройти через ещё одно испытание: тропу Лоло, которая оказалась адом из снега и грязи, продолжавшимся 11 дней, когда нечего было есть, а измождённые лошади спотыкались и скатывались в овраги. Спустившись по западному склону горы, Корпус достиг поселения племени не-персе. Индейцы поделились с ними лососем и кореньями, но команде стало плохо от непривычной пищи.

Прибыв на реку Клируотер, Корпус оставил индейцам не-персе своих лошадей и продолжил путь на каноэ. Исследователей понесло быстрое течение реки Снейк, а затем Колумбии. Но вскоре им опять пришлось выйти на берег и тащить каноэ по земле, чтобы не разбиться на речных порогах. Наконец они добрались до устья реки. В середине ноября 1805 года экспедиция достигла Тихого океана. Путешествие заняло 554 дня. Его участники преодолели 6700 км.

ПРИМЕЧАНИЕ ПО ПЕРСОНАЖАМ

Все персонажи игры названы в честь реальных исторических личностей, связанных с экспедицией Льюиса и Кларка. Действие карты персонажа отражает роль этого члена экспедиции. Далее вы найдёте описание всех 84 персонажей. Помните: действие персонажа можно повторить столько раз, сколько единиц силы в него вложено.

Основные понятия

Получить ресурс — взять фишку ресурса из запаса и поместить в свою лодку.

Потратить ресурс — вернуть фишку ресурса из своей лодки в запас.

Добыть — взять столько фишек ресурсов из запаса, сколько позволяет розыгрыш карты, и поместить в свою лодку. Чтобы определить число фишек, подсчитайте, сколько символов этого ресурса в верхних углах всех карт в вашей игровой зоне (лежащих и лицевой, и обратной стороной вверх), а также на картах в игровых зонах соперников справа и слева от вас (либо единственного соперника, если играете вдвоём).

Игровая зона — все разыгранные игроком карты, лежащие перед ним лицевой стороной вверх и вниз.



НАЧАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Командиры

Передвиньте разведчика вперёд, потратив еду, каноэ или лошадей (подробнее на стр. 9).



Мериуэзер Льюис (под синим флагом)

Офицер армии США и личный секретарь президента Джефферсона, который назначил Льюиса капитаном экспедиции.



Уильям Кларк (под оранжевым флагом)

Получил звание лейтенанта в войне с индейцами Северо-Западных территорий. Был другом Льюиса, которому тот предложил разделить с ним командование Корпусом открытий.



Натаниэль Прайор (под зелёным флагом)

Зарекомендовал себя как «способный человек с твёрдым характером». Был одним из «деяти молодых людей из Кентукки», вступивших в Корпус. Руководил строительством в лагере Дюбуа.



Джон Ордвай (под жёлтым флагом)

Сержант армии США, правая рука командиров. Отвечал за охрану экспедиции и распределение провизии. Вёл подробный путевой журнал.



Чарльз Флойд (под фиолетовым флагом)

Отвечал за снабжение экспедиции. Умер в августе 1804 года от аппендицита. Похоронен на утёсе с видом на реку Миссури в штате Айова. Единственный член Корпуса, умерший во время экспедиции.

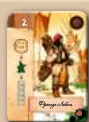
Переводчики

Возьмите в свою экспедицию индейцев из поселения (подробнее на стр. 8).



Пьер Крузатт (под синим флагом)

Сын француза и индианки из племени омаха. Владел 4 языками, включая жестовый. Хорошо знал реку. Развлекал команду игрой на скрипке.



Франсуа Лабиш (под оранжевым флагом)

Попал в Корпус в звании рядового. Мастерски управлял лодкой, торговал с индейцами. Знал английский, французский и несколько языков местных племён.



Джордж Гибсон (под зелёным флагом)

Был одним из «деяти молодых людей из Кентукки». Присоединился к Корпусу в 1803 году. Охотился, ухаживал за лошадьми. Умел играть на скрипке. Немного знал язык жестов.



Роберт Фрейзер (под жёлтым флагом)

Присоединился к Корпусу после дезертирства Мозеса Рида. Вёл путевой журнал и составлял карту местности.



Жан-Батист Лепаж (под фиолетовым флагом)

Имел французские и канадские корни. Торговал мехом, жил среди индейцев минитари и мандан. Встретился с Корпусом в форте Мандан в 1804 году и заменил уволенного Джона Ньюмана.

Дровосеки

Добудьте древесину (подробнее на стр. 8).



Хью Макнил (под синим флагом)

Его чуть не убил индеец племени тилламук во время самовольного ночного визита в индейское поселение. Однажды столкнулся с медведем и чудом спасся, забравшись на дерево.



Джон Б. Томпсон (под оранжевым флагом)

Работал поваром и составлял карты. Участвовал в охоте на олней, засаливал мясо, которое сложно было хранить по-другому в условиях влажного климата.



Патрик Гасс (под зелёным флагом)

Стал сержантом после смерти Флойда. Отвечал за строительство жилья для корпуса на зимовку. Мастерил каноэ и средства для их перевозки по суше.



Томас П. Говард (под жёлтым флагом)

Постоянный член Корпуса. На обратном пути попал под трибунал: был пойман пробирающимся в форт Мандан после самовольной отлучки в индейское поселение.



Хью Холл (под фиолетовым флагом)

Имел слабость к виски. Это и другие нарушения привели его под трибунал. Но наказание не было достаточно суровым, и он продолжил участие в экспедиции.

Охотники

Добудьте еду (подробнее на стр. 8).



Моряк (под синим флагом)

Собака Льюиса породы ньюфаундленд. Единственное животное, прошедшее всю экспедицию от начала до конца. Помогал охотиться и предупреждал об опасности.



Йорк (под оранжевым флагом)

Темнокожий слуга Кларка. Помогал в переговорах с индейцами, которые из-за внешности считали его колдуном. Спас Льюиса от медведя.



Джон Колтер (под зелёным флагом)

Один из лучших охотников Корпуса. Его часто отправляли в разведку в одиночку. После экспедиции поселился в районе Скалистых гор, где охотился на пушных зверей.



Сайлас Гудрич (под жёлтым флагом)

Попал под командование Льюиса и Кларка в 1804 году. Талантливый рыбовод, чей улов составлял важную часть пропитания Корпуса.



Уильям Вернер (под фиолетовым флагом)

Служил поваром. Вероятно, родом из Кентукки. Перед экспедицией был подвергнут дисциплинарному взысканию за драку с Джоном Поттсом. В 1804 году предстал перед военным трибуналом за мятеж.

Кузнецы

Добудьте снаряжение (подробнее на стр. 8).



Александр Г. Уиллард (под синим флагом)

Отличался крепким телосложением. Служил кузнецом и оружейником. Чинил снаряжение и изготавливал инструменты, которые шли на торговлю с индейцами.



Джозеф Уайтхаус (под оранжевым флагом)

Служил портным. Вёл путевой журнал. Чуть не утонул в реке Джефферсон.



Уильям Брэттон (под зелёным флагом)

Искусный кузнец из Кентукки. Широкоплечий, ростом под два метра. В течение нескольких месяцев страдал от сильной боли в пояснице и лечился в ритуальной парной индейцев.



Джон Шиладс (под жёлтым флагом)

Родом из Вирджинии. Самый старший член Корпуса, присоединившийся к нему в 1803 году в возрасте 35 лет. Был мастером на все руки: главным кузнецом, оружейником, судостроителем и мастером по ремонту.



Джон Поттс (под фиолетовым флагом)

Немецкий эмигрант, мельник по профессии, доверенный член Корпуса. Чуть не утонул; не умер от потери крови, поранив ногу; был атакован медведем.

Торговцы мехом

Добудьте мех (подробнее на стр. 8).



Ричард Виндзор (под синим флагом)

Хорошо охотился и знал лес. Чуть не умер под копытами разъярённого буйвола. Льюис успел прокричать, чтобы тот вонзил в него нож и, опираясь на него, забрался зверю на спину.



Джозеф и Рубен Филды (под оранжевым флагом)

Братья, двое из «деяти молодых людей из Кентукки». Выносливые и удачливые, одни из лучших охотников экспедиции.



Питер Вайзер (под зелёным флагом)

Отвечал за снабжение, готовил, охотился. Один из лучших стрелков корпуса. Пока экспедиция находилась в форте Клатсон, помогал на солеварне на побережье Орегона.



Джордж Шеннон (под жёлтым флагом)

Присоединился к Корпусу в возрасте 18 лет, один из «деяти молодых людей из Кентукки». Хороший певец, охотник и наездник. Несколько раз отставал от экспедиции, но всегда находил дорогу к своим.



Джон Коллинз (под фиолетовым флагом)

Служил поваром при сержанте Прайоре. Один из лучших охотников экспедиции. Отлавливал незнакомых животных, чтобы научно описать фауну Дикого Запада.

ВСТРЕЧЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ



1 — Колос

Вождь племени арикара. Гордый и миролюбивый. Отказался прекратить торговлю с индейцами лакота.

Получите 1 любой базовый ресурс.



2 — Маленький Ворон

Второй вождь племени манданов в поселении Матуонья, которого экспедиция встретила во время зимовки в форте Мандан.

Получите 1 древесину и 1 мех.



3 — Священный Бизон

Третий вождь племени лакота. Участвовал в борьбе за власть. В сентябре 1804 года он встречает экспедицию на реке Бад-Ривер.

Потратьте 1 еду, чтобы получить 1 каное.



4 — Эбenezер Таттл

Рядовой, участвовал в первой части экспедиции до форта Мандан. После вернулся в Сент-Луис с торговцем мехом Пьером Шуто и его командой.

Потратьте 1 древесину, чтобы получить 1 каное.



5 — Рене Джессом

Был женат на индианке и жил с ней и детьми в поселении манданов. Поделится с командирами информацией о вождях и законах племён.

Потратьте 3 меха, чтобы получить 1 лошадь.



6 — Мощный Жеребец

Вождь миссури, которого больше интересовал виски, чем торговля. Льюис и Кларк встретили его, возвращаясь с охоты на бизонов в августе 1804 года.

Отправьте 2 индейцев из вашей экспедиции в локацию пау-вау, чтобы получить 1 лошадь.



7 — Мозес Б. Рид

Рядовой, уволенный из Корпуса за дезертирство и кражу оружия.

Потратьте 2 древесины, чтобы передвинуть разведчика на 2 речных участка пути.



8 — Джон Робертсон

Присоединился к экспедиции в звании капрала, но Кларк понизил его за то, что тот «не имел авторитета» у подчинённых и не смог остановить столкновение в лагере Дюбуа. Первый человек, покинувший экспедицию.

Потратьте 2 снаряжения, чтобы передвинуть разведчика на 3 речных участка пути.



9 — Джозеф Бартер

Команда называла его Духом Свободы (La Liberté). Рядовой армии США, управлял лодкой. Однако быстро дезертировал.

Потратьте 1 каное, чтобы передвинуть разведчика на 5 речных участков пути.



10 — Жан-Батист Дешам

Имел французские и канадские корни, управлял лодкой. Позже назначен ответственным за красное каное и главой франкоговорящих лодочников. Был среди тех, кто в апреле 1805 года вернулся на килевой лодке в Сент-Луис.

Потратьте 1 еду и 1 каное, чтобы передвинуть разведчика на 6 речных участков пути.



11 — Джон Ньюман

Присоединился к экспедиции в форте Массак. Был уволен из Корпуса по решению военного трибунала за то, что «неоднократно выражал намерения в высшей степени преступного и мятежного характера».

Потратьте 1 еду, чтобы передвинуть разведчика на 1 речной или горный участок пути.



12 — Чарльз Маккензи

Торговец мехом, работал на Северо-Западную компанию. Вместе с Лароком часто появлялся в форте Мандан зимой 1804–1805 годов.

Потратьте 1 мех и 1 лошадь, чтобы передвинуть разведчика на 3 горных участка пути.



13 — Джон Дэйм

В возрасте 19 лет этот светловолосый и голубоглазый юноша присоединился к Корпусу для первой части экспедиции и возвратился в Сент-Луис весной 1805 года. Единственный, кто убил белого пеликана.

Потратьте 2 древесины, чтобы передвинуть разведчика на 1 горный участок пути.



14 — Кускалар

Молодой вождь племени клатсон, который торговал с экспедицией в течение зимовки в форте Клатсон. Преподнёс Корпусу дары и предлагал женщин Льюису и Кларку.

За каждую единицу силы, вложенную в активацию этой карты, потратьте 2 еды, чтобы взять на руку карту персонажа из путевого журнала. Обновите журнал, после того как полностью закончите активацию этой карты.



15 — Туссен Шарбонно

Торговец мехом с французскими и канадскими корнями. Жестокий и трусливый, муж Сакагави. В экспедиции служил переводчиком. Льюис назвал его «человеком без особых достоинств».

Потратьте 1 любой ресурс, чтобы отправить индейца в любую локацию поселения, где есть хотя бы 1 индеец. Вложив в карту этого персонажа несколько единиц силы, можете выполнить действие в нескольких локациях или повторить действие в одной локации несколько раз. Но при нескольких активациях нельзя использовать ресурсы и индейцев, полученных от предыдущих активаций этого действия.



16 — Франсуа-Антуан Ларок

Торговец мехом и исследователь с французскими и канадскими корнями. Работал на Северо-Западную компанию. Хотел присоединиться к экспедиции, но Льюис отказал ему из-за связи с Великобританией.

Потратьте 1 мех, чтобы сбросить 1 жетон времени.



17 — Джозеф Грейвлайнс

Торговец мехом с французскими и канадскими корнями. 13 лет жил в племени арикара. Его наняли для управления килевой лодкой. Позже представил некоторых вождей арикара президенту Джефферсону.

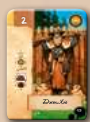
За каждую единицу силы, вложенную в активацию этой карты, потратьте 1 каное, чтобы взять на руку карту персонажа из путевого журнала. Обновите журнал, после того как полностью закончите активацию этой карты.



18 — Джон Боули

Один из надёжных подмастерьев Корпуса. Участвовал в первой части экспедиции до форта Мандан. Затем поплыл с отчётом назад.

Потратьте 1 древесину, чтобы сбросить 1 жетон времени.



19 — Джон Хэй

Предприимчивый торговец мехом и другими ресурсами, посыльный индейцев кахокии. Снабжал экспедицию информацией. Выступал переводчиком, поскольку знал французский и английский.

За каждую единицу силы, вложенную в активацию этой карты, добудьте мех или древесину. Для каждой активации можно выбрать свой ресурс (например, за 3 активации 2 раза добыть мех и 1 раз древесину).



20 — Большой Белый

Главный вождь южных поселений манданов, прозванный так из-за большого роста и цвета кожи. После экспедиции встретился с президентом Джефферсоном в Вашингтоне.

За каждую единицу силы, вложенную в активацию этой карты, добудьте снаряжение или древесину. Для каждой активации можно выбрать свой ресурс (например, за 3 активации 2 раза добыть снаряжение и 1 раз древесину).



21 — Диксон и Хэнкок

Охотники на пушных зверей, которые повстречались Корпусу в сентябре 1806 года, на пути обратно в Вашингтон. Предложили Джону Колтеру присоединиться к ним в качестве охотника на пушных зверей.

За каждую единицу силы, вложенную в активацию этой карты, добудьте еду или мех. Для каждой активации можно выбрать свой ресурс (например, за 3 активации 2 раза добыть мех и 1 раз еду).



22 — Чёрный Мокасин

Вождь минитари, укравший Сакагавею из племени шошонов за несколько лет до экспедиции.

За каждую единицу силы, вложенную в активацию этой карты, добудьте снаряжение или еду. Для каждой активации можно выбрать свой ресурс (например, за 3 активации 2 раза добыть снаряжение и 1 раз еду).



23 — Йеллепит

Вождь уолла-уолла, который тепло принял Корпус и торговал с ним ресурсами. Йеллепит подарил Кларку статную белую лошадь. Взамен Кларк подарил ему свой меч.

Потратьте 1 любой ресурс, чтобы получить 2 любых базовых ресурса. При нескольких активациях нельзя использовать ресурсы, полученные от предыдущих активаций этого действия. Используйте ресурсы, которые были на лодках до начала действия.



24 — Пьер-Антуан Табо

Торговец мехом и исследователь с французскими и канадскими корнями. Предоставлял экспедиции полезную информацию о племенах индейцев арикара.

Потратьте 1 древесину и 1 еду, чтобы получить 2 каное.



25 — Три Орла

Вождь плоскоголовых, которого экспедиция повстречала в сентябре 1805 года. Был настроен доброжелательно, накормил путников и представил новых лошадей.

Потратьте 2 снаряжения, чтобы получить 1 лошадь.



26 — Перо Ястреба

Вождь арикара. Согласился на переговоры о мире с манданами.

Потратьте 1 еду, чтобы передвинуть разведчика на 3 речных участка пути.



27 — Человек-Ворон

Вождь арикара, представитель Воронов в гражданском управлении поселения Тревеллер Рест (сейчас город в Южной Каролине).

Потратьте 3 древесины, чтобы передвинуть разведчика на 4 речных участка пути.



28 — Катссахнем

Вождь ванапамов, который дал Льюису карту «рек и племён на Великой реке и её притоках, на которой были отмечены многие поселения ванапамов и дружественных племён».

Потратьте 3 разных ресурса, чтобы передвинуть разведчика на 5 речных участков пути.



29 — Чёрный Буйвол

Вождь лакота, хороший человек, но вспыльчивый и гордый. Хотел получить от Корпуса товары и табак.

Потратьте 1 еду, чтобы передвинуть разведчика на столько речных участков пути, сколько видимых символов еды на разыгранных вами картах и картах, разыгранных соперниками справа и слева от вас (или единственным соперником при игре вдвоём). В одиночном режиме подсчитайте символы еды на разыгранных вами картах и в локациях поселения с жетоном еды, где есть индейцы.



30 — Получеловек

Вождь янктонов-сиу, который предупредил экспедицию о враждебно настроенных племенах.

Потратьте 1 любой ресурс, чтобы передвинуть разведчика на 2 речных участка пути.



31 — Ричард Уорффингтон

Как умелый капрал, он руководил экипажем белого каное, когда экспедиция поднималась вверх по реке Миссури. Вернулся с отчётом в Сент-Луис из форта Мандан.

Потратьте 2 любых ресурса, чтобы передвинуть разведчика на столько речных участков пути, сколько индейцев в ваших лодках. Индейцы на разыгранных картах не учитываются.



32 — Джеймс Маккей

Торговец мехом и исследователь с шотландскими корнями. «Этот торговец знает Дикий Запад лучше всех, кого мы пока встречали». Составил наиболее полную карту окрестностей реки Миссури, которой пользовались Льюис и Кларк.

Потратьте 1 лошадь, чтобы передвинуть разведчика на 3 речных или горных участка пути. Все участки должны быть одного типа. Если действие активировано несколько раз, можете выбрать любой тип участков пути для каждой активации (1 тип для каждого 3 последовательных участков пути).



33 — Бевеуч

Вождь племени накота в Янктоне. Искал надёжных торговых партнёров, чтобы спасти свой народ от бедности. Был готов сотрудничать в обмен на оружие и боеприпасы.

Потратьте 2 снаряжения, чтобы передвинуть разведчика на столько горных участков пути, сколько видимых символов снаряжения на картах, разыгранных вами и соперниками справа и слева от вас (или единственным соперником при игре вдвоём). В одиночном режиме подсчитайте символы еды на разыгранных вами картах и в локациях поселения с жетоном снаряжения, где есть индейцы.



34 — Пьер Дорион

Имеет французские корни, женат на индианке из племени янктонов. Служил в экспедиции переводчиком. В апреле 1805 года послан в Сент-Луис сопровождать вождей янктонов, омаха, ото и миссури.

Потратьте 3 меха, чтобы передвинуть разведчика на 2 горных участка пути.



35 — Партизан

Вождь лакота. Переменчив, боролся за власть с Чёрным Буйволом. Встретился с экспедицией при напряжённых обстоятельствах на реке Миссури в сентябре 1804-го.

Потратьте 1 еду, чтобы повторить действие 1 карты персонажа, разыгранной лицевой стороной вверх вами или любым из соперников. Выполните действие карты 1 раз, вне зависимости от силы, которую в него изначально вложили. Если вы разыгрываете партизана и тратите 2 единицы силы, можете активировать действие двух разыгранных карт по 1 разу или одной карты 2 раза. При нескольких активациях нельзя использовать ресурсы и индейцев, полученных от предыдущих активаций этого действия. Они становятся вашими после завершения всех активаций.



36 — Николя Джарро

Француз, был переводчиком Льюиса при встрече с испанским губернатором. Разрешил разбить лагерь Дюбуа на своей земле и продал Корпусу снаряжение для дальнейшего путешествия.

Передвиньте разведчика на 1 речной участок пути.



37 — Режис Луазель

Торговец мехом и исследователь с французскими и канадскими корнями, которого путешественники встретили в поселении Чаретт на реке Миссури.

За каждую единицу силы, вложенную в активацию этой карты, выберите тип ресурса: снаряжение, еда или древесина. Добудьте выбранный ресурс. Можете выбрать любой тип ресурсов для каждой активации. Например, вложив 3 единицы силы, можно 1 раз добыть снаряжение, 1 раз еду и 1 раз древесину.



38 — Хью Хени

Канадский торговец мехом, «очень здравомыслящий, интеллигентный человек». Знал о лакота больше любого колонизатора. Передал Льюису и Кларку лекарство от змеиных укусов.

За каждую единицу силы, вложенную в активацию этой карты, выберите тип ресурса: мех, еда или древесина. Добудьте выбранный ресурс. Можете выбрать любой тип ресурсов для каждой активации. Например, вложив 3 единицы силы, можно 1 раз добыть мех, 1 раз еду и 1 раз древесину.



39 — Чёрный Кот

Главный вождь манданов. Отличался «честностью, твёрдостью и умом». Снабжал экспедицию во время зимовки в форте Мандан.

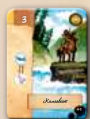
Получите 2 любых базовых ресурса.



40 — Выющийся Волос

Вождь не-персе, «позитивный и открытый человек». Помог изготовить каноэ.

Потратьте 1 каноэ, чтобы получить 2. Если активируете действие карты несколько раз, нельзя использовать каноэ, полученные в результате предыдущей активации для последующих. Можно использовать только каноэ, которые были в вашей экспедиции до розыгрыша этой карты.



41 — Камеавейт

Вождь шошонов, брат Сакагавеи. Принимает путешественников и предоставляет им лошадей в благодарность за воссоединение с похищенной сестрой.

Потратьте 1 каноэ, чтобы получить 1 лошадь, или наоборот.



42 — Кривая Рука

Вождь не-персе. Честный и щедрый. Даёт корпусу лошадей и желает заключить мир с шошонами.

Потратьте 1 снаряжение, чтобы получить 1 лошадь.



43 — Комкомли

Вождь чинуков, самый могущественный вождь в устье Колумбии. Описывается как «проницательный старый одноглазый дикарь». Дружелюбен к белым исследователям.

Потратьте 1 базовый ресурс каждого типа, чтобы передвинуть разведчика на 7 речных участков пути.



44 — Мелкий Вор

Главный вождь отоз. Хорошо торговался и договаривался. В марте 1805 года встретился с президентом Джефферсоном, который пообещал наладить торговлю и мирные отношения с отоз.

Отправьте 1 индейца из экспедиции в локацию пау-вау, чтобы передвинуть разведчика на 1 речной участок пути за каждую фишку каноэ в вашей экспедиции. Каноэ тратить не нужно.



45 — Вернувшаяся

Женщина из племени не-персе, которая долгое время жила с белыми торговцами. Вступилась за членов Корпуса перед враждебно настроенными соплеменниками.

Потратьте 1 любой ресурс, чтобы передвинуть разведчика на столько речных участков пути, сколько разыгранных карт в вашей игровой зоне (включая эту).



46 — Дэниел Бун

Знаменитый первопроходец. Первым основал поселение в Кентукки. Проложил Дорогу диких мест через Аппалачи. Мог повстречать Корпус.

Потратьте 2 любых ресурса, чтобы передвинуть разведчика на столько речных участков пути, сколько индейцев сейчас в поселении (на игровом поле).



47 — Старик Тоби

Шошонский проводник, которому Камеавейт поручил провести экспедицию через Скалистые горы. Помог Кларку исследовать реку Салмон.

Потратьте 1 каноэ и 1 лошадь, чтобы передвинуть разведчика на 6 горных или речных участков пути (они все должны быть одного типа). Если действие персонажа активировано несколько раз, можете выбрать любой тип местности для каждой активации (1 тип для каждого 6 последовательных участков пути).



48 — Кобовой

Единственный вождь клатсопов, встреча с которым задокументирована в путевом журнале. Предложил товары на обмен, включая шкуры каланов, рыболовные снасти и мешочек шошонского табака.

Потратьте 1 базовый ресурс каждого типа, чтобы передвинуть разведчика на 4 горных участка пути.



49 — Спокойный Ворон

Главный вождь арикара. Хотел торговать кожей буйволов. Обеспечил Корпусу безопасное движение по своим землям и выразил желание заключить мир с манданами.

Потратьте 2 меха и 2 снаряжения, чтобы передвинуть разведчика на 3 горных участка пути.



50 — Жорж Друйяр

Сын канадского француза и индианки шоно. Хороший разведчик и переводчик, отлично знал лес. Командиры часто отправляли его на особые задания.

Отправьте 1 индейца из экспедиции в локацию пау-вау и потратьте 1 любой ресурс, чтобы передвинуть разведчика на 2 горных участка пути.



51 — Тетохарски

Вождь не-персе. Помогал Корпусу пересечь реку Снейк и установить дружественные отношения с индейцами Северной Колумбии. Был переводчиком и переговорщиком.

Отправьте 1 индейца из экспедиции в локацию пау-вау, чтобы передвинуть разведчика на 1 горный участок пути за каждую фишку лошади в вашей экспедиции. Лошадей тратить не нужно.



52 — Одноглазый Вождь

Одноглазый вождь, он же Ле Борн, был самым известным вождём в верховье Миссури. Имел дурную репутацию, слыл жестоким, распутным и вспыльчивым.

Потратьте 1 любой ресурс, чтобы передвинуть разведчика на 1 горный участок пути.



53 — Сакагавея

Индианка из племени шошонов. Присоединилась к экспедиции вместе с мужем Туссенем Шарбонно. Родила сына во время путешествия. Была проводником и переводчиком.

Выполните 1 действие в поселении, даже если нужная локация занята. Ресурсы и индейцы, полученные за счёт действия этой карты, считаются вашими только после окончания всех активаций этого действия. До этого они не учитываются. Например, если при первой активации вы добыли древесину, нельзя во время последующих изготовить из неё каноэ.



54 — Отрезанный Нос

Вождь племени не-персе. Предоставил Корпусу трёх проводников, которые провели экспедицию через горы.

Потратьте 1 любой ресурс, чтобы сбросить 2 жетона времени.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Подготовка к игре

Подготовка проходит по базовым правилам со следующими изменениями.

Выберите уровень сложности от 0 (самый лёгкий) до 7 (самый сложный). Поместите одну фишку разведчика на соответствующий уровню сложности участок пути вверх по течению от Сент-Луиса. Это ваш соперник: Александр Маккензи.

Поместите 8 жетонов ресурсов в соответствующие локации на игровом поле (локации обозначены на оборотной стороне жетонов).



В одиночном режиме есть два отличия от базовых правил.

1 – Добыча базовых ресурсов

При добыче ресурсов (например, когда вы разыгрываете карту дровосека или охотника) добавьте к числу символов ресурса на разыгранных картах число жетонов этого ресурса в локациях, где есть индейцы.

Сергей разыгрывает охотника и вкладывает в него силу 3. Индейцы есть в локациях для охоты и помощи шамана. Сергей добавляет символы еды из этих локаций к символам на разыгранных картах (такой у него только один) и получает 3×3=9 фишек еды.

2 – Соперник: Александр Маккензи

Разведчик Маккензи передвигается на 1 участок вперёд после каждого вашего хода.

Для победы вам нужно добраться до форта Клатсоп раньше Александра Маккензи и устроить привал, получив не больше жетонов времени, чем указано на участке, где остановился ваш разведчик. Поторопитесь, пока Маккензи не добрался до форта!

Александр Маккензи был канадским исследователем с шотландскими корнями. В 1789 году он сплавился на каное по реке Де-Чо (теперь река Маккензи) и доплыл до её устья в попытке найти северо-западный путь к Тихому океану. Вместо этого исследователь достиг Северного Ледовитого океана. Маккензи предпринял ещё одну попытку в 1792 году и пересёк Береговой хребет. Следуя вниз по реке Белла Кула, он достиг тихоокеанского побережья 22 июля 1793 года. Это первый известный истории случай, когда исследователям удалось пересечь Северо-Американский континент с востока на запад севернее Мексики.

Благодарность

Благодарю свою жену Карину за то, что прошла со мной непростой путь издания игры об экспедиции Льюиса и Кларка.

Огромная благодарность Седрику и Анне-Сесиль Лефевр за их доверие и доброту. Я и мечтать не мог о лучшей команде.

Снимаю шляпу перед Венсаном Дютре, чья страсть к этой экспедиции увлекла нас.


Спасибо также всем, кто тестировал игру и принимал участие в её совершенствовании: Команде Ludonaute (Филипп, Жюльен, Себастьян, Гийом, Пьер...), членам игрового клуба Niort (Патрик, Франсуа, Себастьян А., Себастьян Ф., Оливер, Эрик...), а также всем игрокам, встреченным на фестивалях.

И, наконец, я благодарю Уве Розенберга за создание «Гавра» и Бенуа Кристена за то, что попросил меня побывать для него почтальоном в Тулузе.

 СЕДРИК
ШАБУССИ

 LUDONAUTE

 ВЕНСАН ДЮТРЕ

 КАРИНА ШАБУССИ
ЭНДРЮ МАКЛАУД

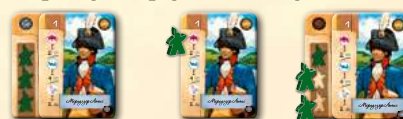


ПАМЯТКА

ХОД ИГРЫ

ВЫПОЛНИТЕ 1 ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Разыграйте карту с руки, вложив в неё силу другой карты с руки (подложите её под разыгранную карту) и/или силу индейцев.



Или

Отправьте индейцев в поселение.

Для этого:

- поместите 1 индейца на пустой овал;
- или 1–3 индейцев на разомкнутый овал (вне зависимости от того, пустой ли он).



По желанию можете выполнить дополнительные действия:

- нанять нового персонажа,
- устроить привал.

Каждое из них можно выполнить 1 раз в ход, до или после обязательного действия.

НАЙМ НОВОГО ПЕРСОНАЖА



Возьмите на руку персонажа из путевого журнала, потратив мех и снаряжение (расходы на снаряжение можно частично снизить, сбросив 1 карту с руки).

ПРИВАЛ



1. Верните всех индейцев с карт в лодки.
2. Рассчитайте время, потраченное на привал (сумма карт на руке и единиц времени за нагруженные лодки).
3. Возьмите соответствующее число жетонов времени.
4. Верните на руку разыгранные карты персонажей.

Помните, что занятый другим разведчиком участок пути пропускается.

НАЧАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ



Позволяют добыть ресурсы в поселении. Число ресурсов равно сумме видимых символов ресурсов на разыгранных вами и вашими соседями справа и слева картах.



Позволяет взять на борт индейцев из поселения и обновить путевой журнал, сбросив нижнюю карту.



Позволяет разведчику преодолеть горный или речной участок пути за ресурсы.

ДЕЙСТВИЯ В ПОСЕЛЕНИИ



Получите 1 еду и 1 мех.



Получите 1 снаряжение и 1 древесину.



Получите 2 меха или 2 древесины.



Потратьте 3 древесины, чтобы добавить к экспедиции 1 лодку.



Сбросьте карты с руки и обновите путевой журнал.



Потратьте 1 еду, чтобы 1 раз повторить действие любой разыгранной карты на столе (лежащей лицевой стороной вверх).



Потратьте 2 древесины, чтобы получить 1 каноэ.



Потратьте 3 разных ресурса, чтобы получить 1 лошадь.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Диана Гончарик

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Сергей Пузиков

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

**HOBBY
WORLD**

Играть интересно

© 2024 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru