Льюис и Кларк

30 апреля 1803 г., Соединенные Штаты Америки приобрели территорию Луизианы у Наполеона за 15 миллионов долларов. Томас Джефферсон решил отправить пару человек – Мериуэзера Льюиса и Уильяма Кларка – для исследования этой огромной территории, этой *terra incognita*. Экспедиция Льюиса и Кларка (длилась с 1804 по 1806), и была первой американской экспедицией через то, что сейчас считается западной частью Соединенных Штатов.

Обзор игры

Давайте вернемся к 1803 и представим, что президент Джефферсон послал не одну, а много экспедиций для изучения Дикого Запада. Вам и другим игрокам предстоит возглавить одну из них. Вашей целью будет пересечь североамериканский континент и, конечно же, достичь берега Тихого океана как можно скорее. История запомнит только того, кто будет первым, и потому *Льюис и Кларк* – это игра-гонка, где внутренним двигателем является грамотное управление ресурсами и «рукой» с картами. Вам предстоит управляться не только с ресурсами и вашим Экспедиционным Корпусом, но и охотниками и коренными американцы, которых вы встретите во время путешествия. Хорошее управление – ключ к успеху при продвижении через Запад!

Ваши первые несколько игр

Когда вы впервые усядетесь за игру, мы настоятельно рекомендуем вам сыграть только в составе от 2 до 4 игроков, т.к. игра впятером больше подходит для опытных игроков. Мы также не рекомендуем играть впятером с теми, кто никогда не играл в эту игру ранее.

Варианты

Поиграв в *Льюиса и Кларка* несколько раз, вы можете внести несколько изменений с помощью жетонов Изменения Маршрута, а если вы хотите сыграть в одиночку, мы предлагаем вам соло-режим (см. стр. 10).

Компоненты

1 Игровое поле
5 Полей путешествия
12 двусторонних тайлов Лодок
84 карты Персонажей:
- 30 Стартовых Персонажей с цветными символами игрока (справа внизу карты)
- 54 Встреченных Персонажей

5 фигурок Разведчиков разного цвета
5 маркеров Лагеря разного цвета
100 шестигранников Ресурсов
8 жетонов-множителей Ресурсов
18 фигурок Индейцев
10 жетонов изменения Маршрута
8 жетонов-значков Ресурсов (для соло-режима)

Подготовка к игре

1. Разверните поле и поместите его в центре стола.

На ней представлена территория, которую вам предстоит пересечь, а также Деревня Индейцев, где вы можете обрести помощь в этом путешествии.

2. Поместите шестигранники Ресурсов на игровом поле:

- Основные Ресурсы

A_1 – 20 Дерева (коричневого цвета)
A_2 – 20 Меха (желтого цвета)
A_3 – 15 Еды (малинового цвета)
A_4 – 15 Снаряжения (серого цвета)

Во время своего путешествия вам понадобятся различные ресурсы, некоторые из которых могут достаться вам после выполнения действия (бесплатно).

- Преобразованные Ресурсы

B_1 – 15 Каноэ (голубого цвета)
B_2 – 15 Лошадей (белого цвета)

Для других же ресурсов требуется «преобразование»: чтобы их получить, вам понадобится несколько Основных Ресурсов или Индейцев.

Каждая группа ресурсов на поле – это Запас.

- 8 жетонов-множителей Ресурсов

Расположите их рядом с игровым полем. Если Запас исчерпан, игрок может взять такой жетон и положить на него ресурс, чтобы считать его за 3 ресурса.

Ресурсы не покидают игру, и жетоны-множители лишь компенсируют временную нехватку шестигранников.

3. Отталкиваясь от количества игроков в партии, возьмите соответствующее количество фигурок Индейцев и поместите их рядом с игровым полем, формируя тем самым еще один Запас. Оставшихся Индейцев уберите обратно в коробку.

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

Индейцы необходимы для выполнения действий в Деревне и с вашими Персонажами. Они также могут усиливать ваши действия. Увеличить резерв своих Индейцев можно при использовании своего Стартового Персонажа – Переводчик/Interpreter. Будьте хорошим управленцем, т.к. большое количество Индейцев, может значительно замедлить ваше продвижение по Маршруту.

4. Поместите 1 Индейца из Запаса в зоне Приезжего/Newcomer **C** на игровом поле.
5. Поместите 12 тайлов Лодок на игровом поле (у Мексиканского залива) двумя стопками по 6 тайлов.

Добавляя Лодки в состав вашей Экспедиции, вы увеличиваете объем ваших ресурсов и пассажиров.

6. Каждый игрок выбирает себе цвет и получает 6 Стартовых Персонажей этого цвета в руку. Если в игре участвует меньше 5 человек, неиспользуемые Персонажи убираются обратно в коробку.

Эти 6 карт представляют собой исторических участников Экспедиции, и формируют вашу стартовую руку. В начале игры у всех ее участников одинаковый набор карт в руке, которые отличаются лишь именами.

7. Перемешайте 54 карты Встреченных Персонажей, формируя колоду, и поместите ее лицом вниз на игровом поле сверху Журнала Встреч. **E** Вскройте 5 верхних карт и положите их на игровом поле в ряд ниже колоды на пронумерованные позиции **F**, которые означают их Влияние/Силу. Карта с наименьшим значением своей Силы располагается в самом внизу ряда (у Мексиканского залива), а с самой большей – возле колоды. Если две или больше карт оказываются с одинаковой Силой, они располагаются в ряду в порядке их вскрытия из колоды.
8. Каждый игрок берет себе персональное Поле путешествия своего цвета и помещает его перед собой, размещая одного Индейца на 4й Лодке **G** своей Экспедиции.
9. Каждый игрок берет по одному Ресурсу (Мех, Еду и Снаряжение) и помещает их на 1й Лодке **H** своей Экспедиции.

   Вариант: возьмите по 4 шестигранника каждого из Основных Ресурсов и случайным образом выдайте каждому игроку по 3 (размещаются все также в 1й Лодке своей Экспедиции). Оставшиеся Ресурсы верните в Запас.

   Таким образом, игроки будут начинать игру всякий раз по-разному.

10. Каждый игрок помещает Разведчика своего цвета на стартовой позиции Маршрута (Сент-Луис) **I**. Рядом с этой же отметкой располагается и маркер Лагеря того же цвета. Разведчики и маркеры Лагеря неиспользуемых цветов уберите обратно в коробку.
11. Выберите случайным образом первого игрока, с хода которого начнется игра.

Карты Персонажей

84 карты Персонажей состоят из:

- 30 Стартовых карт Персонажей (5 наборов по 6 Персонажей), с цветом игрока на оборотной стороне.
- 54 карты Встреченных Персонажей (пронумерованных от 1 до 54), доступных для Найма игроками.

Персонажи могут: либо выполнять действия; либо приобретать / трансформировать ресурсы; либо продвигать экспедицию вперед по маршруту.

Благодаря комбинациям карт в игре Льюис и Кларк возможно применять разнообразные стратегии, разыгрывая карты с вашей руки.

Поле путешествия

Ваша Экспедиция представлена на вашем персональном поле и состоит из Лодок, с помощью которых:

- вы можете запасаться ресурсами (выкладывая их на шестиугольные ячейки)

или

- вы можете перевозить Индейцев, которые вас сопровождают (на круглые ячейки)

Некоторые из этих Лодок «легче на подъем»: они не задерживают вас во время фазы Привала.
Другие же Лодки (с символом Времени над ними) замедляют вас, во время вышеозначенной фазы на их ячейках что-то расположено.

В любое момент в течение вашей Экспедиции вы можете реорганизовать ваши Ресурсы и Индейцев по своему желанию, помещая их на Лодки с наименьшим показателем штрафа по Времени.

Цель игры

Во время игры в основном вы будете выполнять действия с помощью карт Персонажей с вашей руки, или отправляя Индейцев, входящих в состав вашей Экспедиции, в Деревню. Эти действия позволят вашим Разведчикам продвигаться по Маршруту. Карты Персонажей позволяют или выполнять действия (которых должно быть предоставлено Влияние), или «поддерживают» Влиянием другую карту Персонажа.

Часто вам придется делать остановки и Разбивать Лагерь для того, чтобы вернуть себе обратно в руку сыгранные карты Персонажей. В течение этой фазы ваш Разведчик возвращается обратно по Маршруту, если ваши Лодки перегружены Ресурсами или Индейцами. После чего маркер Лагеря присоединяется к вашему Разведчику. То, как много времени вы тратите на устроение Лагеря, оказывает решающее значение.

Как только игрок разбивает свой Лагерь на или за пределами (дальше) метки Форт-Клэтсоп, игра немедленно завершается, а этот игрок побеждает в игре, т.к. оказывается первым, кто достиг Тихого океана.

Ход игры

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

Помимо этого обязательного Действия, вы можете *Разбить Лагерь*, а также *Нанять* нового Персонажа.

Последние две фазы опциональны: каждая из них может быть выполнена в любой момент хода игрока (до или после обязательного Действия), но никогда одновременно.

Действие (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ФАЗА)

В свой ход вы **должны** выполнить **Действие**. В игре представлено 2 типа Действий:

- Действие с помощью карты Персонажа

и

- Действия в Деревне Индейцев на игровом поле.

Для выполнения Действия, Влияние (представленное в виде значка [ИНДЕЕЦ]) должно быть предоставлено или посредством фигурки Индейца, или с другой карты Персонажа, или в совокупности означенных вариантов! Карты Персонажей обладают Влиянием в 1-3 ед., а фигурка Индейца – в 1 ед. Действие может быть выполнено за один ход столько раз, сколько единиц Влияния выделено для этого.

ДЕЙСТВИЯ С ПОМОЩЬЮ КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ

В случае активации Действия на карте Персонажа с вашей руки, вы должны сыграть эту карту перед собой и обеспечить ее должным Влиянием (при этом Влияние самой карты не учитывается) посредством:

- (A) другой карты Персонажа с вашей руки: выберите карту и подложите ее лицом вниз под активируемую карту; или
- (B) фигурки Индейца из состава вашей Экспедиции: возьмите 1,2 или 3 фигурки Индейца с вашего Поля путешествия и поместите на активируемую карту; или
- (C) комбинации вышеозначенных вариантов: выберите карту и подложите ее лицом вниз под активируемую карту, на которую поместите 1 или 2 фигурки Индейца для активации, и помните, что max Влияния = 3.

Во всех трех случаях, Действие выполняется столько раз, сколько единиц Влияния выделено для этого.

Сыгранные перед вами карты Персонажей составляю ваше Игровое пространство.

Будьте внимательны! В Случаях (A) и (C), Действие на перевернутой карте-поддержки временно недоступно (до очередной фазы Привала).

В случаях (B) и (C), сыгранные фигурки Индейцев все еще входят в составе вашей Экспедиции.

Часто бывает полезным выполнить Действие более одного раза, а потому наличие на руке карты с 2 или 3 ед. Влияния является большим преимуществом, т.к. Действия могут быть выполнены без участия в них Индейцев.

Действия в Деревне Индейцев

Действия в Деревне (отображены в кружочках) могут быть активированы размещением Индейцев в локации с этим Действием:

- На пустом круге можно разместить лишь одну фигурку Индейца из состава вашей Экспедиции.
- На полукруге может **одновременно находиться 1, 2 или 3 фигурки Индейцев**, взятых из состава вашей Экспедиции, независимо от того занята ли эта локация уже или нет.

В обоих случаях, Действие выполняется столько раз, сколько вы выставили Индейцев. Эти фигурки выходят из состава вашей Экспедиции и перестают вам принадлежать.

В отличие от Действия с помощью карт Персонажей, эти виды Действия доступны всем игрокам.

> *Карина размещает двух Индейцев и выполняет Действие «Производство каноэ» дважды, несмотря на то, что там уже есть третий Индеец (полукруг).*
>
> *Филипп размещает Индейца и выполняет Действие «Охота» один раз (пустой круг).*

Действия в Деревне считаются остро конкурентными! А потому предвидение, какие локации необходимы вашим оппонентам, является ключевой частью вашей стратегии.

Важное замечание о Действиях (с карт Персонажей и в Деревне)

Необходимо учитывать, что вы можете использовать лишь часть Влияния (или не использовать вовсе), которое выделяется для выполнения Действия. Например: Действие с выделенными для него тремя ед. Влияния, может быть активировано и дважды, и единожды, вместо трех раз.

Так же обстоит дело и с выгодой от выполнения Действия: вы можете взять часть (или ничего) от того, что вам причитается в результате выполнения Действия.

Найм (Опциональная фаза)

Во время путешествия, вы будете встречаться с Персонажами (они представлены на Журнале Встреч), которые возможно примкнут к вашему Экспедиционному Корпусу. Вы можете нанимать лишь одного Персонажа за ход, либо до, либо после обязательного Действия.

Оплатите найм выбранного вами Персонажа Мехом и Снаряжением:

- количество Меха определяется занимаемой Персонажем позицией на Журнале Встреч;
- количество Снаряжения определяется Силой Персонажа.

Вы можете частично или полностью оплатить требуемую цену Снаряжения, сбросив одну (и только одну) карту с руки, которая позволит вам сэкономить столько Снаряжения, сколько указано на оборотной стороне сброшенной карты (скидка при найме). Сброшенная карта помещается лицом вверх в колоду сброса вне игрового поля, а нанятый Персонаж добавляется сразу в руку.

Затем добавьте новую карту Персонажа на Журнал Встреч.

> *Вначале своего хода Сергей захотел нанять Black Cat, который стоит 4 Меха и 3 Снаряжения. Сергей отдает 4 Меха и 2 Снаряжения в Запас, плюс сбрасывает с руки Персонажа Hugh McNeal, который обладает скидкой при найме в 1 Снаряжение. Сергей забирает карту Black Cat себе в руку.*

Советы новичкам

Во время ваших первых игр мы советуем вам не сбрасывать такие карты Персонажей, как: Предводитель/Commander и Переводчик/Interpreter (см. описание Действий Стартовых Персонажей ниже). Без этих двух карт, и возможности нанять новых Персонажей, вам не удастся победить в игре!

Добавление новой карты на Журнал Встреч

Как только на Журнале Встреч освобождается место, передвиньте все карты Встреченных Персонажей вниз, которые располагаются выше освобожденной позиции. Не перестраивайте уже карты по их Силе!

Все Встреченные Персонажи описаны на последних страницах данного свода правил.

Привал (ОПЦИОНАЛЬНАЯ ФАЗА)

Вы можете **разбить Лагерь** в любое время вашего хода, до или после обязательного Действия. Ваш Лагерь и ваш Разведчик в итоге окажутся в одном месте.

ЕСЛИ ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ВЫПОЛНИТЬ КАКОЕ-ЛИБО ДЕЙСТВИЕ (С ПОМОЩЬЮ КАРТЫ ПЕРСОНАЖА ИЛИ В ДЕРЕВНЕ) В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА, ВЫ ДОЛЖНЫ ПЕРВЫМ ДЕЛОМ РАЗБИТЬ ЛАГЕРЬ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПРИСТУПИТЬ К ОБЯЗАТЕЛЬНОМУ ДЕЙСТВИЮ В ЭТОМ ХОДУ.

Эта фаза позволяет вам взять обратно в руку все карты, сыгранные в Игровую Зону перед вами. Тем не менее, это занимает время и притормозит ваше продвижение по Маршруту. Это время изображено в игре с помощью значка [ВРЕМЯ] на картах и на Лодках.

Когда вы разбиваете Лагерь:

1. Поместите всех Индейцев, выставленных на ваших картах Персонажей, обратно на Лодки вашей Экспедиции.

В любой момент в течение вашего путешествия, вы можете перемещать ваши Ресурсы и ваших Индейцев, как вам угодно, задействовав для большинства из них Лодки с наименьшим штрафом по Времени.

2. Подсчитайте, как много времени вы потратите в Лагере. Оно эквивалентно сумме:
   - карт Персонажей, **оставшихся у вас в руке** на этот момент, и
   - доступных штрафов по Времени на Лодках вашей Экспедиции (подробности см. ниже).

Ваши Персонажи, которые не были задействованы после последнего Привала замедляют вас: они желают обсудить с вами условия своего найма.

Разгрузка Лодок, после чего они будут готовы к отправлению, занимает драгоценное время и происходит вдали от вашего путешествия. Поэтому тщательно продумывайте управление своими ресурсами, чтобы не откатиться сильно обратно по Маршруту.

ВРЕМЕННЫЕ ЗАТРАТЫ (ШТРАФЫ ПО ВРЕМЕНИ) ЗА ЛОДКИ ЭКСПЕДИЦИИ

1я Лодка: может перевозить до 3 Ресурсов, и у нее нет штрафа по Времени.
2я Лодка: может перевозить до 3 Ресурсов. Временные затраты = 1ед., если есть хотя бы 1 Ресурс на ней.
3я Лодка: может перевозить до 5 Ресурсов. Временные затраты = 1ед. за каждый Ресурс на ней.
4я Лодка: может перевозить лишь 1 Индейца, и у нее нет штрафа по Времени.
5я Лодка: может перевозить любое число Индейцев. Временные затраты = 1ед. за каждого Индейца на ней.

3. Переместите вашего Разведчика обратно по Маршруту на число делений, которое равно общей сумме Времени, затраченного на Лагерь, придерживаясь при этом правил перемещения Разведчика (см. 8 стр.).

ЕСЛИ ВАШ РАЗВЕДЧИК ДОЛЖЕН ОТОЙТИ НАЗАД БОЛЕЕ ЧЕМ НА 5 ШАГОВ ОТ СЕНТ-ЛУИСА, ЕГО ДВИЖЕНИЕ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ НА ПЕРВОМ РЕЧНОМ УЧАСТКЕ, ДАЖЕ, ЕСЛИ ТАМ ЕСТЬ ДРУГИЕ РАЗВЕДЧИКИ.

4. Подтяните маркер Лагеря к вашему разведчику, если он продвинулся дальше вперед, чтобы они оказались в одной точке. Но не перемещайте маркер Лагеря, если Разведчик оказался позади.
5. Возьмите все карты из своей Игровой Зоны в руку.

Лагерь

Лагерь никогда не перемещается назад по Маршруту. В конце фазы Привала несколько Лагерей могут находиться в одной точке. Разведчик может быть в точке с одним или несколькими Лагерями.

Карина должна разить Лагерь. Она забирает свои две фигурки индейцев со своих карт в Игровой Зоне и размещает их на Лодках. Затем подсчитывает штраф по Времени, который составил 5 ед.:

1** ед. за оставшуюся карту персонажа на руке;* ***A
1** ед. за 3 ресурса на ее 2й Лодке;* ***B
2** ед. за 2 ресурса на ее 3й Лодке;* ***C
1** ед. за 1 Индейца на ее 5й Лодке.* ***D

Таким образом. Карина должна передвинуть своего Разведчика назад по Маршруту на 5 речных участков. Она придвигает маркер Лагеря к своему Разведчику и забирает свои карты в руку.

Конец игры

Когда игрок передвигает маркер Лагеря на или дальше точки Форт-Клэтсоп, игра тут же заканчивается, и этот игрок объявляется победителем.

Во время ваших первых игр вы можете подумать, что Первый игрок находится слегка в невыгодном положении в самом начале игры. Однако резкое окончание игры в Форте-Клэтсоп уравновешивает это.

Описание Действия Стартовых Персонажей

Сбор Первичных Ресурсов

Такие карты, как Дровосек/Lumberjack, Охотник/Hunter, Кузнец/Blacksmith и Торговец пушниной/Fur trader позволяют собирать ресурсы (соответственно: Дерево, Еду, Снаряжение и Мех). Когда вы разыгрываете одного из таких Персонажей, подсчитайте сумму значков ресурсов разыгранного типа в верхнем углу каждой карты (включая ту карту, которая запускает это Действие), как в вашей Игровой Зоне, так и в Игровых Зонах соседей (по левую и правую руку), или одного оппонента (при игре вдвоем).

Умножьте полученную сумму на значение Влияния, приданного этому Действию, и возьмите из Запаса столько ресурсов, **сколько хотите** из этого числа, и разместите их на свободные ячейки ваших Лодок. Во время сбора, ранее накопленные ресурсы нельзя извлекать из Лодок. В том случае, если ячейки уже переполнены, вы можете вернуть в Запас излишек ресурсов.

Ресурсы могут быть реорганизованы на Лодках так часто, как вы этого хотите, но вы никогда не можете обладать бóльшим количеством ресурсов, чем можете хранить (даже временно).

> *Карина разыгрывает своего Дровосека и придает ему два Влияния посредством карты поддержки, подложенной под него. В ее и соседних (т.е. у соседей слева и справа) Игровых Зонах она насчитала 5 значков ресурсов Дерева. Значит Карина может взять из Запаса 10 шестигранников Дерева (**5** значков Дерева на картах * **2** Влияния = **10** ед. Дерева), из которых она решает взять себе лишь 7, и размещает их на своих Лодках. Лишние ресурсы (**3**) она возвращает в Запас.*

Прием Индейцев на борт

Карта Переводчик/Interpreter позволяет вам приглашать новых Индейцев в состав вашей Экспедиции.

1. Соберите в локации Пау-Вау/Powwow всех Индейцев Деревни (включая находящегося в локации Приезжего/Newcomer).
2. Затем возьмите столько Индейцев из Пау-Вау, сколько хотите и разместите их на ваших Лодках.
3. **Сбросьте** карту с последней позиции (около Мексиканского залива) Журнала Встреч, положите ее лицом вверх на колоду сброса, и добавьте верхнюю карту колоды Встреченных Персонажей в ряд Журнала, согласно правилам размещения (см. 5 стр.).
4. И, наконец, разместите фигурку Индейца, взятого из Запаса, в локацию Приезжего (если она пуста). Если вы активируете карту Переводчика 2 или 3 раза, повторите этот процесс означенное количество раз, обновляя каждый раз Журнал и локацию Приезжего. Это позволит вам получить 1 или 2 дополнительных Индейцев.

Действие с помощью карты Переводчика – одно из основных в игре. Это единственный путь добавления Индейцев к вашей Экспедиции, а также:

- *позволяет сделать все локации Деревни вновь активными,*
- *обновляет карту в Журнале, что позволяет получить дополнительные возможности для найма.*

> 1. *Ульян разыгрывает Переводчика со вспомогательной картой, которая придает ему 1 Влияние. Он собирает в локации Пау-Вау всех (4) представленных Индейцев на поле, включая локацию Приезжего.*
> 2. *Ульян решает добавить их всех в состав своей Экспедиции.*
> 3. *Затем он сбрасывает нижнюю карту в ряду Журнала встреч и тянет новую, располагая ее возле колоды.*
> 4. *Наконец, он выставляет из Запаса фигурку Индейца в локацию Приезжего.*

Продвижение вперед по Маршруту

Маршрут

Маршрут состоит из нескольких частей:

- 3 части Реки (голубые)
- 2 части Гор (серые)
- 2 части «Горных рек», где одновременно представлены и Горы, и Река

Вариант: *после того, как вы отыграете несколько игр, мы предлагаем спроектировать вам собственный Маршрут! Вы можете добавить несколько жетонов изменения Маршрута на игровом поле. Таким образом, иное распределение участков реки и гор позволит вам опробовать некоторые новые стратегии.*

Карта Предводитель/Commander позволяет вам передвигать вашего Разведчика вперед по Маршруту. За каждую ед. Влияния, используемую для активации этой карты, выберите один из предложенных вариантов:

- уплатите одной Едой с ваших Лодок и переместите вашего Разведчика вперед на 2 участка Реки;
- **или** уплатите одним Каноэ с ваших Лодок и переместите вашего Разведчика вперед на 4 участка Реки;
- **или** уплатите одной Лошадью с ваших Лодок и переместите вашего Разведчика вперед на 2 участка Гор.

На участках Горных Рек (до и после 1го участка Гор) вы можете передвинуть вперед вашего Разведчика, используя один из трех ресурсов. Часть перемещения будет потеряна, т.к. происходит смена ландшафта и используемый ресурс уже не позволяет перемещаться по нему (например: после перехода через Горные Реки на Лошади, передвижение прерывается, если следующим участком будет Река).

Передвижение Разведчика

Передвижение Разведчика никогда **не заканчивается** на том участке, где уже есть Разведчик оппонента, т.к. на Маршруте каждый участок может занимать только один Разведчик (за исключением точки старта – Сент-Луиса, и первого участка Реки). Если это все же происходит, Разведчик продвигается вперед на следующий доступный участок (в том числе при движении назад на фазе Привала). Однако, игроки могут проходить через занятый участок.

Помните: когда ваш Разведчик передвигается несколько раз во время одного и того же Действия (за счет 2^{х} или 3^{х} кратной активации карты), не применяйте смену позиции относительно Разведчиков оппонентов, за исключением **окончательного** участка всего вашего передвижения.

Два разведчика все же могут оказаться вместе на одном участке Горы после розыгрыша карты, предписывающей передвижение исключительно по участкам Реки (и наоборот)!

> *Филипп разыгрывает своего Предводителя с картой поддержки, которая дает ему 2 Влияния, что означает возможность активации этого Действия дважды. Он оплачивает 2 Лошадьми передвижение своего Разведчика вперед на (2 + 2) **4** участка по Горам. Он проходит на Лошади два участка Гор и участок Горной Реки (таким образом – **3** участка), и одно перемещение пропадает.*
>
> *Карина (синий цвет) разыгрывает Предводителя с картой поддержки (с 1^{м} Влиянием) и двумя Индейцами (как и прочие Действия Персонажей, Предводитель не использует свое Влияние на свое действие!), что позволит активировать Действие Предводителя трижды. Она уплачивает 2 Еды и одну Лошадь, и передвигает своего Разведчика вперед на (2 + 2) **4** участка по Реке и **2** участка по Горам. Разведчик Ульяна (оранжевый цвет) занимает последний участок этого передвижения, и поэтому Карина перемещает своего Разведчика на один дополнительный участок в Горах!*

Описание Действий в Деревне

В Деревне есть 8 различных локаций с восьмью Действиями, которые доступны для всех игроков:

- 5 локаций с одной ячейкой (один круг) для Действий Охоты/Hunting, Ремесла/Craftsmanship, Приношений/Gift, Прóводов/Farewell и Шаманства/Shamanism;
- 1 локация с двумя ячейками (два круга) для Действия Улучшения Экспедиции/Expedition Upgrade;
- 2 локации без ограничения для Действий Производства Каноэ/Canoe Manufacturing и Торговля Лошадьми/Horse Trade.

Действия в Деревне в целом менее ценны, чем Действия на картах Встреченных Персонажей, но они избавляют вас от необходимости сбрасывать Персонажа с руки, и позволяют получать ресурсы, которые не можете получить иным способом. К тому же это способ сокращения Индейцев в составе вашей Экспедиции.

Охота: возьмите 1 Еду **И** 1 Мех из Запаса и разместите на своих Лодках.

Ремесло: возьмите 1 Снаряжение **И** 1 Дерево из Запаса и разместите на своих Лодках.

Приношение: возьмите 2 Меха **ИЛИ** 2 Дерева из Запаса и разместите на своих Лодках.

Про́воды: сбросьте от 0 до 3 карт с руки (лицом вниз в колоду сброса). Затем сбросьте **все** вскрытые карты Журнала Встреч (лицом вверх в стопку сброса вне игрового поля). Обновите Журнал, набрав 5 новых карт и выложив их в порядке добора.

> *Карина разместила Индейца в локации Про́воды, затем сбрасывает 2 карты со своей руки, и обновляет Журнал, выкладывая 5 новых карт.*

Это действие можно использовать для:

- *«чистки» руки и избавления от бесполезных карт;*
- *вскрытия новых карт Персонажей, чтобы затем нанять одного из них.*

Торговля Лошадьми: уплатите 3 **разных** (не могут повторяться) ресурса, и возьмите 1 Лошадь из Запаса.

> *Ульян выставляет Индейца в этой ячейке и тратит 1 Дерево, 1 Еду и 1 Снаряжение со своих Лодок, забирая обратно на них 1 Лошадь.*

Производство Каноэ: уплатите 2 Дерева, и возьмите 1 Каноэ из Запаса.

> *Ульян выставляет 2^{х} Индейцев в эту ячейку и тратит 4 Дерева со своих Лодок, забирая обратно на них 2 Каноэ.*

Улучшение Экспедиции: уплатите 3 Дерева и возьмите на выбор:

- **ИЛИ** один тайл Лодки (которая может перевозить ресурсы) + 2 любых Основных ресурса из Запаса,
- **ИЛИ** один тайл Лодки (которая может перевозить Индейцев) + 1 Индейца из Запаса (если там есть).

Добавьте эту Лодку к вашей Экспедиции рядом с Полем путешествия, тщательно выбирая сторону тайла Лодки, которой и следует положить вверх. После размещения тайл уже нельзя будет переворачивать.

- 2 шестиугольника: эта Лодка может вмещать до 2^{х} ресурсов и у нее нет штрафа по Времени.
- 5 шестиугольников: эта Лодка может вмещать до 5^{ти} ресурсов. Временные затраты = 1ед., если есть хотя бы 1 Ресурс на ней.
- 1 круг: эта Лодка может перевозить лишь 1го Индейца, и у нее нет штрафа по Времени.
- 3 круга: эта Лодка может перевозить до 3^{х} Индейцев. Временные затраты = 1ед., если есть хотя бы 1 Индеец на ней.

> *Филипп размещает Индейца в одной из 2^{х} ячеек Развития Экспедиции, и, уплатив 3 Дерева со своих лодок, забирает тайл Лодки (размещая ее рядом с Полем путешествия) с «тремя Индейцами» лицом вверх, выставляя одного Индейца из Запаса на нем. Таким образом, он заменил Индейца, выполняющего Действие, новым и снизил стоимость перевозки Индейцев.*

Это Действие наиболее полезно вначале игры. В зависимости о выбранной вами стратегии (ресурсы или Индейцы), вы будете выбирать тот или другой тип Лодок. Плюс это Действие предоставляет вам или 2 ресурса, или 1 Индейца.

Шаманство: уплатите 1 Еду для активации Действия с Персонажем, лежащим лицом вверх в Игровой Зоне на столе (или у вас, или другого игрока). Вы можете осуществить активацию Действия на этой карте **единожды**, вне зависимости от того сколько было ранее задействовано Влияния для активации этого Персонажа.

Если вы копируете Действие одного из ваших оппонентов, используйте его, как будто карта лежит в вашей Зоне, а не в Зоне оппонента, когда будете подсчитывать прибыль от ее применения.

Карты Персонажей с постоянным эффектом (с символом ∞) не могут быть скопированы.

> *Ульян размещает фигурку Индейца у Шумана. Уплатив 1 Еду, он использует Действие карты Переводчика Карины (1 раз), и берет несколько фигурок Индейцев, включая того, что был у Шамана.*
>
> *В свой ход, Карина использует круг Шамана, и размещает там Индейца. Она уплачивает 1 Еду и использует свойство своего Предводителя, которого она ранее разыграла в свою Игровую Зону. Она тратит 1 Каноэ и перемещает своего Разведчика на 4 участка по Реке.*

Это Действие позволяет использовать Действие Персонажа другого игрока, или повторить Действие, которое вы уже сыграли ранее.

Соло-режим игры

Подготовка

Подготовка к игре происходит, как обычно.

Затем поместите одного из оставшихся Разведчиков (его будут звать Александр Маккензи) на участке Маршрута между 0 (легкий уровень) и 7 (уровень эксперта) вверх по Реке от Сент-Луиса.

Поместите 8 жетонов-значков Ресурсов в локациях Деревни в соответствии с их оборотной стороной и иллюстрациями на игровом поле.

В соло-режиме применяются те же правила, за исключением двух следующих отличий:

1 – Сбор Основных Ресурсов

В этом варианте, каждая локация **с Индейцем** в Деревне обеспечивает ресурс, соответствующий его значку ресурса. Поэтому во время сбора, при подсчете количества значков собираемого ресурса в вашей Игровой Зоне, учитываются и соответствующие значки на занятых локациях в Деревне.

> *Сергей разыгрывает Охотника с картой поддержки (Влияние=3). Локации «Охота» и «Шаманство» заняты и обеспечивают 1 Еду (т.к. несут жетон-значок «Еда»), и потому добавляется к подсчету значков Еды в Игровой Зоне игрока. Таким образом, Сергей может взять (3 + 3 + 3)* ***9*** *Еды за счет этого Действия.*

2 – ваш оппонент: Александр Маккензи Сбор Основных Ресурсов

После того, как вы закончите свой ход, передвиньте фигурку Александра Маккензи (рассматривается как Разведчик) на 1 участок вперед по Маршруту.

Вы победите в игре, если вам удастся разбить свой Лагерь в финальной точке (Форт-Клэтсоп), или даже дальше финиша, до прихода туда Александра Маккензи.

О картах Персонажей

Все карты представляют собой исторических персонажей, которые сыграли свою роль в успехе Экспедиции Льюиса и Кларка. Эффект каждой карты связан с исторической ролью данного персонажа. Ниже приведен полный список Персонажей и их описание.

Помните: Действие Персонажа может быть активировано (одновременно) столько раз, сколько придано Влияния этой карте.

Глоссарий

- **To Pay a resource:** возьмите ресурс с ваших Лодок и положите его в Запас.
- **To Take a resource:** возьмите ресурс из Запаса и разместите его на ваших Лодках.
- **To Collect:** подсчитайте сумму значков ресурсов разыгранного типа в верхнем углу каждой карты (включая ту карту, которая запускает это Действие), как в вашей Игровой Зоне, так и в Игровых Зонах соседей (по левую и правую руку). Умножьте полученную сумму на значение Влияния, приданного этому Действию, и возьмите из Запаса столько ресурсов, сколько хотите из этого числа, и разместите их на свободные ячейки ваших Лодок.
- **a Playing Area:** все карты игрока, которые он сыграл и расположил перед собой лицом вверх/вниз.
- **Active Character:** карта Персонажа, расположенная в вашей Игровой Зоне лицом вверх, Действие которой активировано или будет активировано.

Стартовые Персонажи

Предводитель / Commander Передвиньте вашего Разведчика вперед, заплатив за это Едой, Каноэ или Лошадью.	**Дровосек / Lumberjack** **Collect** Дерево	**Кузнец / Blacksmith** **Collect** Снаряжение
Переводчик / Interpreter Возьмите Индейцев из Деревни и добавьте их к составу вашей Экспедиции.	**Охотник / Hunter** **Collect** Еду	**Торговец пушниной / Fur trader** **Collect** Мех

Встреченные Персонажи

01 HAY Возьмите столько **разных** основных ресурсов, сколько лежит карт Персонажей лицом вверх в вашей Игровой Зоне (включая эту карту), т.е. до 4 ресурсов. **Эффект этого действия можно применить только один раз**. Поэтому активация этой карты с Влиянием больше, чем 1 бесполезна (но не запрещена!).	**02 LITTLE RAVEN** Выберите один из четырех основных ресурсов. Возьмите столько ресурсов этого типа, сколько лежит карт Персонажей лицом вверх в вашей Игровой Зоне (включая эту карту). **Эффект этого действия можно применить только один раз**. Поэтому активация этой карты с Влиянием больше, чем 1 бесполезна (но не запрещена!).	**03 BUFFALO MEDICINE** Уплатите 1 Еду и возьмите 1 Каноэ
04 EBENEZER TUTTLE Уплатите 1 Дерево и возьмите 1 Каноэ	**05 RENÉ JESSAUME** Уплатите 3 Меха и возьмите 1 Лошадь	**06 BIG HORSE** Поместите 2^x Индейцев со своих лодок в Пау-Вау и возьмите 1 Лошадь
07 MOSES B.REED Уплатите 2 Дерева и передвиньте вашего Разведчика вперед на 2 участка по Реке	**08 JOHN ROBERTSON** Уплатите 2 Снаряжения и передвиньте вашего Разведчика вперед на 3 участка по Реке	**09 JOSEPH BARTER** Уплатите 1 Каноэ и передвиньте вашего Разведчика вперед на 5 участков по Реке
10 J.BAPTISTE DESCHAMPS Уплатите 1 Еду + 1 Каноэ и передвиньте вашего Разведчика вперед на 6 участков по Реке	**11 JOHN NEWMANN** Уплатите 1 Еду и передвиньте вашего Разведчика вперед на 1 участок по Реке или Горам	**12 CHARLES MACKENZIE** Уплатите 1 Мех + 1 Лошадь и передвиньте вашего Разведчика вперед на 3 участка по Горам
13 JOHN DAME Уплатите 2 Дерева и передвиньте вашего Разведчика вперед на 1 участок по Горам	**14 CUSCALAR** Уплатите 1 Лошадь за каждое Влияние, употребленное для активации этой карты, и возьмите в руку Персонажа с Журнала Встреч. Затем обновите Журнал в порядке добора карт.	**15 TOUSSAINT CHARBONNEAU** Уплатите 1 ресурс по вашему выбору и выполните Действие в локации Деревни по своему выбору, при условии, что есть хотя бы один Индеец в выбранной локации. Если вы активируете этот Персонажа несколько раз, вы можете выполнять Действия в различных локациях или несколько раз в одной. Тем не менее, вы не можете использовать или учитывать ресурсы и индейцев, которые вы получите в результате первой (или второй) активации, для последующей активации.
16 F.ANTOINE LAROCQUE *Этот Персонаж не дает никакого эффекта, когда вы активируете его.* Но, если эта карта находится лицом вверх в вашей Игровой Зоне, когда ваши Разведчик перемещается (за счет другого Персонажа), вы "перепрыгиваете" участки, где стоят другие разведчики. Например: если есть 2 Разведчика оппонентов на вашем пути, когда вы перемещаетесь на 4 участка, на самом деле вы в конечном итоге переместитесь на 6 участков, т.к. вы не учитываете занятые участки! **Эффект этого действия можно применить только один раз**.	**17 JOSEPH GRAVELINES** *Этот Персонаж не дает никакого эффекта, когда вы активируете его.* Но, если эта карта находится лицом вверх в вашей Игровой Зоне, когда вы нанимаете нового Персонажа, для вас действует скидка в 2 Меха на цену найма.	**18 JOHN BOLEY** *Этот Персонаж не дает никакого эффекта, когда вы активируете его.* Но, если эта карта находится лицом вверх в вашей Игровой Зоне, когда вы разбиваете Лагерь, сократите на 1 ед. Временную задержку. Эта карта не дает эффекта, если Временная задержка и так равна нулю, т.к. она не может быть отрицательной!

19 John Hay За каждое Влияние, употребленное для активации этой карты, выберите один из двух ресурсов: Мех или Дерево и **Collect** его (при троекратной активации этой карты вы можете, например, **Collect** дважды Мех и один раз Дерево)	**20 Big White** За каждое Влияние, употребленное для активации этой карты, выберите один из двух ресурсов: Снаряжение или Дерево и **Collect** его (при троекратной активации этой карты вы можете, например, **Collect** дважды Снаряжение и один раз Дерево)	**21 Dickson & Hancock** За каждое Влияние, употребленное для активации этой карты, выберите один из двух ресурсов: Мех или Еду и **Collect** его (при троекратной активации этой карты вы можете, например, **Collect** дважды Еду и один раз Мех)
22 Black Moccasin За каждое Влияние, употребленное для активации этой карты, выберите один из двух ресурсов: Снаряжение или Еду и **Collect** его (при троекратной активации этой карты вы можете, например, **Collect** дважды Снаряжение и один раз Еду)	**23 Yellept** Уплатите 1 ресурс любого типа и возьмите 2 основных ресурса на свой выбор. Если вы активируете эту карту несколько раз, вы не можете использовать или учитывать ресурсы, которые вы получите в результате первой (или второй) активации, для последующей активации – вы должны использовать лишь ранее накопленные ресурсы	**24 P.Antoine Tabeau** Уплатите 1 Дерево + 1 Еду и возьмите 2 Каноэ.
25 Three Eagles Уплатите 2 Снаряжения и возьмите 1 Лошадь.	**26 Hawk's Feather** Уплатите 1 Еду и передвиньте вашего Разведчика на 3 участка вперед по Реке.	**27 Man Crow** Уплатите 3 Еды и передвиньте вашего Разведчика на 4 участка вперед по Реке
28 Cutssahnem Уплатите 3 ресурса любого типа и передвиньте вашего Разведчика на 5 участков вперед по Реке. Все три ресурса должны быть отличными друг от друга.	**29 Black Buffalo** Уплатите 1 Еду и передвиньте вашего Разведчика на столько участков вперед по Реке, сколько есть значков «Еда» на картах в Игровых Зонах у вас и ваших соседей (по левую и правую руку от вас, или у вашего единственного соседа в игре вдвоем). В соло-режиме игры, учитывайте значки «Еда» в вашей Игровой Зоне, и тех, что лежат в локациях Деревни.	**30 Half Man** Уплатите 1 ресурс любого типа и передвиньте вашего Разведчика на столько участков вперед по Реке, сколько Разведчиков расположено на или впереди вашего Лагеря (учитывая при этом и своего Разведчика). В соло-режиме игры, Александр Маккензи рассматривается, как Разведчик.
31 Richard Warfington Уплатите 2 ресурса любого типа и передвиньте вашего Разведчика на столько участков вперед по Реке, сколько Индейцев на ваших Лодках. Не учитывайте тех Индейцев, которые выставлены на картах в вашей Игровой Зоне.	**32 James Mackay** Уплатите 1 Лошадь и передвиньте вашего Разведчика на 3 участка **или** по Реке, **или** по Горам (**но ни там и там!**). Если карта активирована несколько раз, то передвижение вперед (по три участка) может быть только или по Реке, или по Горам.	**33 Weuche** Уплатите 1 Снаряжение и передвиньте вашего Разведчика на столько участков вперед в Горах, сколько есть значков «Снаряжение» на картах в Игровых Зонах у вас и ваших соседей (по левую и правую руку от вас, или у вашего единственного соседа в игре вдвоем). В соло-режиме игры, учитывайте значки «Снаряжение» в вашей Игровой Зоне, и тех, что лежат в локациях Деревни.
34 Pierre Dorion Уплатите 3 Меха и передвиньте вашего Разведчика на 2 участка вперед по Горам.	**35 The Partisan** Уплатите 1 Еду и выполните все, как если бы выполняли «Шаманство» в Деревне. Например: если вы придали этой карте 2 Влияния, вы можете скопировать Действия двух Персонажей, лежащих лицом вверх персонажей, или скопировать Действие одного такого Персонажа дважды. Вы не можете использовать или учитывать ресурсы и Индейцев, которых вы получите в результате первой (или второй) активации, для последующей активации.	**36 Nicholas Jarrot** *Этот Персонаж не дает никакого эффекта, когда вы активируете его.* Но, если эта карта находится лицом вверх в вашей Игровой Зоне, когда ваши Разведчик перемещается по Реке (за счет другого Персонажа), добавьте 2 участка к одному перемещению по Реке (величина Влияния, приданного для активации другого Персонажа, не имеет значения).

37 Régis Loisel За каждое Влияние, употребленное для активации этой карты, выберите один из трех ресурсов: Снаряжение, Еда или Дерево. Затем **Collect** его (при троекратной активации этой карты вы можете, например, **Collect** по одному разу каждый из перечисленных ресурсов)	**38 Hugh Heney** За каждое Влияние, употребленное для активации этой карты, выберите один из трех ресурсов: Мех, Еда или Дерево. Затем **Collect** его (при троекратной активации этой карты вы можете, например, **Collect** по одному разу каждый из перечисленных ресурсов)	**39 Black Cat** Возьмите 2 основных ресурса по своему выбору (они могут быть как одинаковыми, так отличными друг от друга).
40 Twisted Hair Уплатите 1 Каноэ и возьмите 2 Каноэ. Если вы активируете эту карту несколько раз, вы не можете использовать или учитывать ресурсы, которые вы получите в результате первой (или второй) активации, для последующей активации – вы должны использовать лишь ранее накопленные ресурсы	**41 Cameahwait** Уплатите 1 Каноэ и возьмите 1 Лошадь, или уплатите 1 Лошадь и возьмите 1 Каноэ	**42 Broken Arm** Уплатите 1 Снаряжение и возьмите 1 Лошадь
43 Comcomly Уплатите 1 Снаряжение, 1 Еду, 1 Мех, 1 Дерево и передвиньте вперед вашего Разведчика на 7 участков по Реке	**44 Little Thief** Выставите 1 Индейца с ваших Лодок в локацию Пау-Вау и передвиньте вперед вашего Разведчика на 1 участок по Реке **за каждую пару ресурсов** любого типа (могут быть неидентичными) на ваших Лодках. Ресурсы не тратятся.	**45 Watkuweis** Уплатите 1 ресурс по вашему выбору и передвиньте вперед вашего Разведчика на столько участков по Реке, сколько лежит в вашей Игровой Зоне Персонажей лицом вверх (включая этого).
46 Daniel Boone Уплатите 2 ресурса любого типа и передвиньте вперед вашего Разведчика на столько участков по Реке, сколько Индейцев в Деревне (на игровом поле)	**47 Old Toby** Уплатите 1 Каноэ + 1 Лошадь и передвиньте вашего Разведчика на 6 участков **или** по Реке, **или** по Горам (**но ни там и там!**). Если карта активирована несколько раз, то передвижение вперед (по 6 участков) может быть только или по Реке, или по Горам.	**48 Coboway** Уплатите 1 Снаряжение, 1 Еду, 1 Мех, 1 Дерево и передвиньте вперед вашего Разведчика на 4 участка по Горам
49 Crow at Rest Уплатите 2 меха + 2 Снаряжения и передвиньте вашего Разведчика на 3 участка по Горам.	**50 George Drouillard** Выставите 1 Индейца с ваших Лодок в локацию Пау-Вау и уплатите 1 ресурс любого типа. Затем передвиньте вперед вашего Разведчика на 2 участка по Горам.	**51 Tetoharsky** Выставите 1 Индейца с ваших Лодок в локацию Пау-Вау и передвиньте вперед вашего Разведчика на 1 участок по Горам **за каждую тройку ресурсов** любого типа (могут быть неидентичными) на ваших Лодках. Ресурсы не тратятся.
52 One Eye Уплатите 2 ресурса любого типа и передвиньте вашего Разведчика на столько участков вперед по Горам, сколько Разведчиков расположено на или впереди вашего Лагеря (учитывая при этом и своего Разведчика). В соло-режиме игры, Александр Маккензи рассматривается, как Разведчик.	**53 Sacagawea** Выполните одно из Действий в Деревне, при этом не важно занята ли выбранная Локация Индейцем или нет. Вы не можете использовать или учитывать ресурсы, которые вы получите в результате первой (или второй) активации, для последующей активации (например, активируя эту карту дважды, вы не можете **Collect** 2 Дерева используя «Ремесло», а затем сделать Каноэ с их помощью).	**54 Cut Nose** *Этот Персонаж не дает никакого эффекта, когда вы активируете его.* Но, если эта карта находится лицом вверх в вашей Игровой Зоне, когда ваши Разведчик перемещается по Реке (за счет другого Персонажа), добавьте 1 участок к одному перемещению по Горам (величина Влияния, приданного для активации другого Персонажа, не имеет значения).