Сразу оговорюсь, это пересказ правил, а не перевод.
Авторы предупреждают, что первую игру ни в коем случае нельзя играть впятером. Собственный печальный опыт подтверждает их правоту.

I. Состав игры и начальная раскладка:

Поле состоит из

1) Трека передвижения с изменяющимся ландшафтом (река/горы – на каждом делении изображен символ реки, гор или и того и другого). От ландшафта зависит, какие средства передвижения можно использовать для преодоления этого участка.
2) Индейской деревни с различными локациями (подробнее о локациях – позже). В начале игры в деревне стоит только один индеец из общего запаса на самом нижнем овале с изображением мипла (это «вход в деревню»).
3) «Конвейера» для карт – справа место для размещения колоды персонажей (сверху) и открытых 5 карт (в начале игры случайным образом вытягиваются из колоды персонажей, затем пополняются из колоды).
4) Также предполагаются места для ресурсов: в правом верхнем углу, за рекой – места для «первичных ресурсов» - дерево (иконка - поленница, цвет иконок и шестигранников - коричневый), еда (бизон, розовый), меха (распятая белка, желтый), экипировка (ящик, серый). В деревне слева внизу места для «сложных» ресурсов – лошадей (белые) и каноэ (голубые).

Токены, миплы и проч: в стандартной игре участвуют:

1) Шестиугольники шести цветов – перечисленные выше ресурсы.
2) Миплы индейцев, в количестве, зависящем от числа игроков: 6/9/12/15/18 на 1/2/3/4/5 игроков. Один из них, как было сказано, сразу выставляется на «вход в деревню» и еще по одному на личные планшеты игроков.
3) Токены лагерей и миплы скаутов «исследовательской команды» каждого игрока. В начале все они стоят в Сент-Луисе. По ходу игры игроки будут перемещать своих скаутов по треку передвижения, затем разбивать на новом месте лагерь. Первый разбивший лагерь в форте Клэтсоп объявляется победителем. У токенов и миплов одной команды одинаковый цвет, кроме того, полоса этого цвета и пиктограмма, изображенная на токене лагеря, будет присутствовать на стартовых картах персонажей команды – полоса на «рубашке», пиктограмма в правом нижнем углу лицевой стороны.
4) Также могут понадобиться токены тройного ресурса (если закончатся шестиугольники-ресурсы) и токены изменения трека передвижения (да-да , в последующих партиях вы можете по желанию менять рельеф североамериканского континента!), прочие токены относятся к соло-режиму.

Карты персонажей бывают двух типов:
Вне зависимости от того, какого типа (стартовый или нет) персонаж, на карте присутствует следующая информация:

- Имя персонажа,
- Эффект (левое поле лицевой стороны, описание эффектов – чуть позже),
- Тип «первичного» ресурса, который он может приносить (на обеих сторонах сверху – большая пиктограмма ресурса соответствующего этому ресурсу цвета).
- И сила персонажа – имеет сразу три функции – используется для «усиления» действия персонажа (см. ниже, обозначается количеством «закрашенных» индейцев на «рубашке»), сколько экипировки надо заплатить при найме этого персонажа (это не относится к стартовым персонажам) цифра в левом верхнем углу лицевой стороны), и какую скидку дает этот персонаж при найме другого персонажа (количество ящиков в правом нижнем углу

«рубашки»). Обозначения разные, но все три значения совпадают. Возможные значения – 1, 2 или 3.

- Еще на каждой карте стоит пиктограмма штрафа по времени (луна/солнце) – на каждой карте только одна. Штраф будет налагаться при разбивке лагеря – скаут будет отодвигаться на сумму очков штрафа (см. позже). Т.е. в идеале надо использовать все карты между одним и другим лагерем, каждая оставшаяся карта мешает движению.

Сами персонажи, как уже говорилось, бывают двух типов:

1) Стартовые персонажи (обозначаются полосой соответствующего команде цвета на рубашке и пиктограммой команды в правом нижнем углу лицевой стороны). У всех команд одинаковые по своим эффектам шесть персонажей – глава экспедиции, переводчик, и члены команды, которые добывают «первичные» ресурсы – мех, еду, экипировку и дерево.
2) Все остальные персонажи будут приобретаться с «конвейера» на поле за мех и экипировку. Цена в экипировке зависит от персонажа, это, собственно, его сила (см. выше). А вот количество меха, который надо заплатить, определяется местом карты на «конвейере» на поле и подписано возле слотов для карт. У каждого персонажа есть свой номер, который стоит в правом нижнем углу лицевой стороны (вместо пиктограммы команды).

Личные планшеты игроков содержат:

1) Три лодки для ресурсов. Перемещать ресурсы между лодками можно в любой момент игры. Разница между лодками в их вместимости и штрафах, которые накладывает использование этих лодок. Для первой – нет штрафа, для второй – штраф – 1 единица времени, для третьей – по количеству хранимых там товаров. *На первую лодку в начале игры загружаем ресурсы — экипировка, еда, мех.*
2) Две лодки для индейцев – также отличаются вместимостью (малый овал для одного индейца, большой – для любого их количества) и штрафами. *На первую (без символа луна/солнце, т.е. не приводящую к штрафам) лодку в начале игры ставим индейца.*
3) Также есть **дополнительные лодки**, которые мы сможем покупать в индейской деревне в ходе игры, они будут присоединяться к планшету игрока. Пока складываем их отдельно – два типа двухсторонних плашек. Сразу стоит отметить – лодки и каноэ – совсем разные вещи, первое – доп.планшеты, второе - ресурсы для передвижения.

Итак, перед игрой каждый игрок берет планшет, скаута, маркер лагеря, стартовый набор персонажей одного цвета, загружает свой планшет вышеназванными ресурсами и одним индейцем, ставит маркер и мипла в Сент-Луис. Далее раскладываем ресурсы на поле, выкладываем персонажей, доступных для найма, рядом с полем кладем дополнительные лодки и оставшихся в запасе индейцев, одного ставим на «вход в деревню», можно начинать.

II. Игровой процесс.

II а) Каждый ход **необходимо** сделать одно из двух действий: отправить индейца в деревню или разыграть карту персонажа:

1) **Деревня индейцев** имеет локации двух типов: с маленьким замкнутым овалом – только для одного индейца и с большим незамкнутым – для любого количества, но за один ход туда можно послать только от одного до трех индейцев и выполнить эффект локации столько раз, сколько индейцев туда направилось.
   За ход можно послать индейцев/индейца только в одну локацию. Посланные на задание индейцы не возвращаются к игроку.
   Локации дают следующие эффекты:
   1. Взять одну еду и один мех.

2. Взять одно дерево и одну экипировку.
3. Взять два дерева или два меха.
4. Заплатить два дерева для получения каноэ.
5. Заплатить три дерева для получения любой дополнительной лодки. Лодку можно выкладывать любой стороной вверх, но потом уже нельзя менять сторону. Вместе с лодкой для ресурсов (любой) можно взять два любых первичных ресурса, а вместе с индейской лодкой (опять же, любой) – одного индейца из запаса, если они там есть.
6. Заплатить три разных ресурса для получения лошади.
7. Сбросить от нуля до трех карт персонажей с руки и полностью сменить карты на «конвейере». Карты с конвейера и с руки (если были сброшены) уходят в коробку.
8. И, наконец, шаман позволяет выполнить одно действие персонажа, уже сыгранного ранее (т.е. лежащего перед любым игроком). При этом именно один раз, т.е. как бы сыгранного с единичной «силой».

По желанию игрока при получении ресурсов или индейцев можно брать не все полагающиеся, а меньше. Можно даже выставлять индейцев не совершая никаких действий.

Полученные ресурсы и индейцев необходимо сразу разместить на лодках, поэтому если на лодках игрока (основных и дополнительных) нет места для ресурсов, игрок не может взять больше ресурсов. Нельзя также скидывать уже имеющиеся ресурсы с лодки.

2) Разыгрывание карт персонажей.

Для того чтобы **сыграть персонажа** надо выложить с руки карту самого персонажа и одну карту «поддержки». Т.е. выкладывается карта персонажа с подложенной под нее другой картой (какого-то другого персонажа), лежащей «рубашкой» вверх. «Поддерживающая» карта должна выступать из-под первой карты настолько, чтобы было видно, сколько индейцев на «рубашке» «поддерживающей» карты и пиктограмму ресурса в левом верхнем углу «рубашки». Сколько индейцев (т.е. какова сила карты «поддержки»), столько раз можно в этот ход воспользоваться эффектом выложенного персонажа. Кроме того, вместо или вместе с картой «поддержки» можно выставлять для «поддержки» миплы индейцев, имеющихся на ваших плотах. При этом суммарная сила «поддержки» (миплы + сила «поддерживающей» карты) не может быть больше трех.

Стоит сразу отметить, что индейцы, выставленные на «поддержку» персонажей потом вернутся на плоты, а, следовательно, могут привести к штрафам при разбивке лагеря.

Эффекты нанимаемых персонажей будут описаны в конце. Остановимся пока на эффектах стартовых персонажей:

- **Четыре персонажа приносят ресурсы** (в поле эффектов – пиктограмма данного ресурса со стрелочками на играющего и его соседей). Игрок, сыгравший такую карту, получает ресурсы следующим образом: на каждую единицу силы «поддержки» можно получить столько данного ресурса, сколько больших пиктограмм (в верхней части карты) этого ресурса на выложенных картах персонажей и картах, их «подкрепляющих» у самого игрока (считая саму выкладываемую карту и «подкрепляющую» ее), а также у его соседей. При этом можно взять меньшее количество ресурса. Для того чтобы наоборот, взять больше данного ресурса, надо сыграть эту карту с «поддержкой» в 2 или 3 индейца, в этом случае количество полученных ресурсов умножится на 2 или на 3 соответственно.
  Стоит напомнить, что взятые на лодку ресурсы скинуть с лодки будет невозможно.
- **Начальник экспедиции** позволяет двигаться скауту, затрачивая при этом ресурсы. Так сыграв такую карту с «поддержкой» 1 можно потратить один ресурс каноэ, чтобы продвинуться на четыре водных участка, а с «поддержкой» 2 – на восемь участков за два каноэ или, к примеру, за каноэ и лошадь пройти четыре участка воды, а затем два горных участка. Сразу стоит оговориться по поводу движения скаутов, два скаута не могут стоять на одном месте, поэтому если скаут должен остановиться там, где уже стоит скаут

соперника, он «перепрыгивает» через него — вперед при движении, назад — при получении штрафов (см. ниже).

- **Переводчик** же обладает способностью безвозмездно забрать себе всех индейцев, находящихся в данный момент в деревне. После того, как все индейцы перешли на планшет игрока, один индеец из запаса (если такой еще есть) вновь становится на «вход» в деревню. Можно взять и не всех, тогда оставшиеся не у дел индейцы оставляются на Пау Вау — центральной площади.
  Также при этом действии с конвейера отправляется в сброс крайний (стоимостью 1 мех) персонаж, остальные карты персонажей сдвигаются по стандартным правилам.

II б) Также в любой момент своего хода можно сделать два дополнительных действия (или только одно из них): нанять нового персонажа или разбить лагерь.

- Для того, чтобы **нанять персонажа** требуется просто заплатить его стоимость в мехах и экипировке. Стоимость в мехах зависит от места персонажа на конвейере и обозначена около карт на конвейере, стоимость в экипировке — собственно его сила. После того, как персонажа наняли, он уходит в руку. Также, для того, чтобы не тратить экипировку, можно получить скидку при помощи другого персонажа. Для этого этот персонаж отправляется в коробку, а за нанимаемого персонажа надо заплатить на столько меньше экипировки, какова была «сила» скинутого персонажа.
- Необязательное, но при этом важнейшее действие игры — **разбивка лагеря**. Когда игрок решает разбить лагерь, он должен сделать следующие действия — всех индейцев со своих карт вернуть на лодки, перераспределить ресурсы и индейцев по своему усмотрению, посчитать «штрафные» очки и отойти своим скаутом назад на столько делений, сколько этих очков оказалось. Если при этом он должен остановиться там, где уже есть чей-нибудь скаут, он отходит еще дальше, дальше от своей цели. При этом лагеря не мешают друг другу и скаутам. Штраф обозначается символом луна/солнце и начисляется следующим образом: за каждую карту — единица штрафа, за использование второй базовой лодки для ресурсов на момент разбивки лагеря — единица штрафа (вне зависимости от кол-ва ресурсов), за третью базовую лодку для ресурсов — столько единиц штрафа, сколько ресурсов на ней располагается. Также за вторую базовую лодку для индейцев — штраф по количеству перевозимых на ней индейцев. Бонусные лодки также бывают двух типов — маленькие по вместимости и не приносящие штрафных очков, бОльшие по вместимости — требуют за использование штрафные очки, одна единица штрафа за лодку.
  После того, как скаут отошел на столько делений, сколько штрафных очков у него набралось, он разбивает лагерь в этом месте, если получившаяся позиция дальше, чем местоположение лагеря на этот момент. Если же скаут оказался ближе к старту, чем лагерь, лагерь назад не передвигается, но и скаут остается на своем месте.
  После установки нового лагеря игрок забирает все свои карты в руку.
  Если игрок в свой ход не может сделать обязательное действие (нет индейцев и на руке меньше двух карт), то он обязан в начале хода разбить лагерь, а затем сделать обязательное действие.
  Как только один из игроков разбивает свой лагерь в форте Клэтсоп или дальше, игра заканчивается и этот игрок объявляется победителем.

Дополнительные карты персонажей.

Для всех персонажей верно правило, что при неоднократной активации персонажа нельзя использовать то, что было получено с его помощью на этом ходу (так карты, меняющие ресурсы не могут во втором обмене использовать ресурсы, полученные в ходе первого). Кроме того, персонажи, позволяющие двигаться за счет одних и тех же ресурсов по разным типам местности не позволяют за одно использование (одну единицу поддержки) двигаться и по горам и по воде.

Большинство дополнительных карт персонажей имеет очень простой эффект: «сдай это, чтобы получить то» или «сдай это, чтобы пройти на столько-то по реке/горам».
Однако некоторые эффекты требуют отдельных пояснений.

Столько, сколько индейцев в деревне.

Выполнить одно действие из деревни если в самой деревне на этом месте стоит хотя бы один индеец.

Выполнить одно действие из деревни вне зависимости, занято в деревне это место или нет.

Эффект не вступает в силу, когда входит в игру, а добавляется при активации соответствующих карт.

Активировать одного выложенного персонажа любого игрока. Добавляя силу можно использовать несколько персонажей или несколько раз одного.

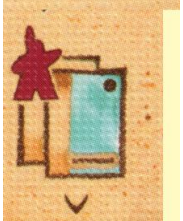
Можно нанять любого персонажа с «конвейера» (карта идет в руку)

Можно взять столько единиц **одного из** первичных ресурсов, сколько персонажей данного игрока сейчас находится в игре (выложено).

Продвинуть фишку разведчика на один шаг за каждые три ресурса в лодках игрока.

Можно пройти вперед на количество делений, равное количеству индейцев игрока, находящихся в лодках.

При движении разведчик пропускает участки, занятые другими разведчиками, перемещаясь на первый свободный участок перед ними



Столько, сколько персонажей открыто у данного игрока.

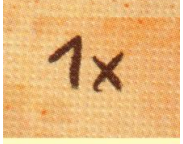
Пройти вперед на количество шагов, равное половине имеющихся у игрока ресурсов.

Пройти вперед на столько, сколько скаутов находится перед *лагерем* данного игрока или на нем.

Отдать одного индейца (с лодки на Пау Вау).

Заплатить любым ресурсом.

Взять столько **разных** первичных ресурсов, сколько персонажей этого игрока сейчас в игре (выложено).



Эффект играется один раз, вне зависимости от поддержки.

Пересказ правил – Игорь Артемов, клуб «Пунктум», ww.punktum.ru/?p=7892, vk.com/igropunkt,
на последней странице использована памятка с BGG.