

Discoveries

The Journals of Lewis & Clark

Tra il 1803 e il 1806, la spedizione di Lewis e Clark segnò la prima volta in cui un gruppo di americani attraversò il continente nordamericano dal Mississippi al Pacifico e fece ritorno. Nel corso di quegli anni i capi della spedizione, Meriwether Lewis e William Clark, assieme ai Sergenti Gass e Ordway, dedicarono molte pagine dei loro diari a descrivere le nuove specie vegetali e animali che avevano scoperto, tracciando mappe di aree in precedenza sconosciute agli americani.

Istruzioni del Presidente Jefferson - 20 Giugno 1803

L'obiettivo della vostra missione è esplorare il fiume Missouri, i principali affluenti che si riversano in esso e il suo collegamento con le acque dell'oceano Pacifico. Questi canali potrebbero costituire la via di comunicazione acquatica più diretta e praticabile attraverso questo continente ai fini del commercio.

Partendo dalle foci del Missouri, annoterete la latitudine e la longitudine di tutti i punti più riconoscibili del fiume, specialmente alla confluenza degli affluenti, delle rapide, delle isole e di tutti gli altri luoghi caratterizzati da elementi e tratti naturali duraturi che potrebbero essere successivamente riconosciuti con certezza. Il corso del fiume tra questi punti di osservazione può essere definito tramite la bussola e la linea di registro e, col tempo, corretto dalle osservazioni successive. Anche le variazioni della bussola nei vari tratti dovrebbero essere annotate. Il commercio che potrebbe essere effettuato con i popoli che vivono lungo il vostro percorso rende la conoscenza di quei popoli essenziale. Avrete quindi il compito di familiarizzare, fin dove la prosecuzione diligente del vostro viaggio lo consentirà, con

- i nomi e i numeri delle loro nazioni;
- l'estensione e i limiti delle loro proprietà;
- i loro rapporti con altre tribù o nazioni;
- i loro linguaggi, tradizioni e monumenti;
- le loro ordinarie occupazioni in agricoltura, pesca, caccia, guerra, arte e gli strumenti che utilizzano in questi campi;
- i loro cibi, abiti e strutture domestiche;

- le malattie prevalenti presso di loro e i rimedi che utilizzano;
- le circostanze fisiche e morali che li distinguono dalle tribù che conosciamo;
- le peculiarità delle loro leggi, usanze e disposizioni;
- qualsiasi articolo commerciale di cui potrebbero avere bisogno o che potrebbero fornirci, e in che misura.

Altri aspetti degni di nota includono

- il terreno e la conformazione dei territori, le sue colture e i vegetali che produce, specialmente quelli che non sono presenti negli Stati Uniti;
- gli animali del territorio in generale, e specialmente quelli che non sono presenti negli Stati Uniti;
- i resti e le descrizioni di quelli che potrebbero essere considerati rari o estinti;
- le produzioni di minerali di ogni tipo; ma soprattutto metalli, pietra calcarea, carbon fossile e salnitro;
- le acque saline e minerali, annotando la temperatura di queste ultime e le circostanze che potrebbero indicare la loro formazione;
- le attività vulcaniche;
- il clima, definito dalle temperature, la proporzione di giornate piovose, variabili e serene, temporali, grandine, neve e ghiaccio, la manifestazione e il recesso dei ghiacci, i venti prevalenti nelle varie stagioni, le date in cui certi vegetali germogliano o perdono fiori e foglie, i periodi di comparsa di particolari uccelli, rettili o insetti.



Cédric Chaboussit

Vincent Dutrait

© 2015 Ludonaute, All Rights Reserved.

© 2015 Discoveries, All Rights Reserved.



Distribuito in Italia da Asterion Press s.r.l.
Via Martiri di Cervarolo 1/B
42015 Correggio (RE) ITALY.
www.asterionpress.com



Pubblicato da Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
www.ludonaute.fr

1 tabellone (l'Accampamento)

1 Collocate l'Accampamento (il tabellone di gioco principale) al centro del tavolo.

L'Accampamento è ripartito in 4 aree:

- Area di Incontro, con 3 carte Tribù disponibili
- Area di Ricognizione, con 3 carte Scoperta da esplorare



- Sinistra del fiume, dove scarterete i dadi "Scrivere" e "Negoziare"
- Destra del fiume, dove scarterete i dadi "Camminare" e "Cavalcare"

30 dadi speciali colorati

Oltre agli ufficiali, il corpo di esplorazione era composto da 30 uomini arruolati.

Ogni dado rappresenta un membro del corpo di esplorazione: alcuni sono amici fidati (i dadi del vostro colore), altri sono "neutrali" (i dadi grigi), altri ancora finiranno per essere fedeli agli avversari (i dadi dei loro colori).

2 Create una riserva neutrale di dadi grigi accanto all'Area di Incontro, come indicato nella tabella sottostante. I dadi grigi rimanenti (4 in una partita a 2 giocatori, 2 in una partita a 3 giocatori) vanno riposti nella scatola del gioco.

Numero di giocatori	2	3	4
Numero di dadi grigi nella riserva	6	8	10

5 dadi per ciascuno dei quattro colori + 10 dadi grigi



A ogni esploratore (dado) sarà assegnato uno tra 4 compiti diversi, in base alla faccia del dado mostrata:

- Camminare (2 facce)
- Cavalcare (1 faccia)
- Negoziare con gli indiani d'America (1 faccia)
- Scrivere il Diario (2 facce)



2

55 carte da gioco fronte/retro: Tribù/Scoperta

3 Mescolate le 55 carte e componete un mazzo della taglia appropriata indicata nella tabella sottostante, rimuovendo le carte in eccesso scelte casualmente (per esempio, in una partita a 4 giocatori sarà necessario rimuovere 5 carte).

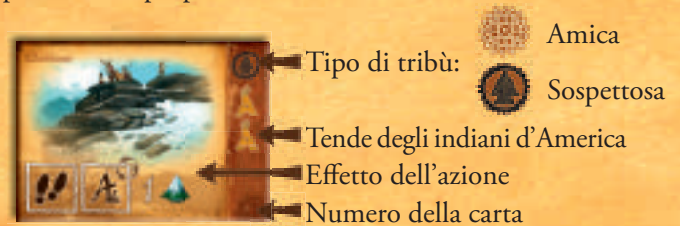
Numero di giocatori	2	3	4
Numero di carte	30	40	50

I giocatori possono esaminare le carte che vengono scartate prima di rimetterle nella scatola del gioco.

Le carte verranno gradualmente messe in gioco e collocate sul lato sinistro (Area di Incontro) o sul lato destro (Area di Ricognizione) del tabellone di gioco principale (l'Accampamento): le Tribù a faccia in su sulla sinistra e le Scoperte a faccia in su sulla destra. Una volta che una carta è stata messa in gioco, il suo orientamento non può più essere cambiato. Potete ottenere queste carte negoziando alleanze con le tribù.

Lato delle Tribù

Ogni carta mostra un'azione o un effetto permanente. Queste azioni possono essere attivate tramite i dadi attualmente in possesso del proprietario della carta.



Preparazione

4 Collocate il mazzo appena creato accanto al tabellone, con il lato delle Scoperte rivolto verso l'alto.

5 Pescate le prime tre carte e collocatele nell'Area di Incontro con il lato della Tribù rivolto verso l'alto, come mostrato.

Nelle prime partite, se queste 3 carte sono carte speciali (hanno una numerazione superiore a 37), rimescolatele nel mazzo e pescatene altre 3.

6 Pescate le tre carte successive dal mazzo e collocatele nell'Area di Ricognizione con il lato delle Scoperte rivolto verso l'alto.

Lato delle Scoperte

Ogni carta mostra una delle aree che la spedizione attraverserà, con uno o più potenziali sentieri che vanno dal fondo alla cima della carta.

Possibili sentieri lungo i Fiumi o sulle Montagne



Specie viventi nell'area

Tende degli indiani d'America

Punti Scoperta (di valore variabile tra i 2 e i 10 punti)

Esistono 4 tipi di specie: Pesci (x4), Uccelli (x5), Mammiferi (x6) e Vegetali (x7).



4 schede personali, una per colore dei giocatori

7 Ogni giocatore sceglie un personaggio: prende la scheda personale corrispondente, la copertina del diario e i 5 dadi del suo colore. Poi colloca tutto davanti a sé, assicurandosi che il diario mostri il lato corretto (una faccia si usa nelle partite a 4 giocatori, l'altra nelle partite a 2 o 3 giocatori).

Le schede e i dadi colorati inutilizzati (nelle partite a 2 o 3 giocatori) vengono riposti nella scatola del gioco.

La scheda del giocatore è composta da:

- Zona di Esplorazione, dove va collocata la carta Scoperta che si sta attualmente esplorando

- Riserva, dove vengono accumulati i dadi



- Zona delle Azioni, che può crescere man mano che il giocatore riceve carte Tribù nel corso della partita

8 I giocatori scelgono la loro prima carta Scoperta

Il primo giocatore viene determinato casualmente.

Questo sceglie una delle tre carte Scoperta disponibili e la colloca nella sua Zona di Esplorazione. Poi pesca la prima carta dal mazzo e la colloca nella casella ora vuota dell'Area di Ricognizione, con il lato Scoperta rivolto verso l'alto.

Poi, procedendo in senso orario, gli altri giocatori fanno altrettanto finché ogni giocatore ha una carta Scoperta nella sua Zona di Esplorazione.

9 Infine, ogni giocatore tira i suoi 5 dadi e li colloca nella Riserva della sua scheda personale.

Adesso la partita può iniziare.



Obiettivo

In questo gioco, ogni giocatore interpreta uno dei capi della spedizione: Lewis, Clark, Gass o Ordway. L'obiettivo di ogni giocatore è raccogliere la maggiore quantità possibile di conoscenze nel proprio diario, facendo progredire in questo modo la scienza grazie alle proprie scoperte.

Nel Diario è possibile annotare tre tipi diversi di dati:

- **Geografici:** cartografate i territori che attraversate.
- **Biologici:** scoprite nuove specie animali o vegetali.
- **Etnologici:** incontrate le tribù di indiani d'America e apprendete nuovi dettagli su di esse.

Durante la partita riceverete carte Scoperta da aggiungere al vostro Diario. Alla fine della partita, il giocatore con il maggior numero di Punti Scoperta è il vincitore.

Esistono tre modi diversi per guadagnare punti. Alla fine della partita, sommerete:

- I punti indicati dalle carte Scoperta nel vostro Diario
- I punti forniti da ogni serie di animali o vegetali di tipo diverso descritta nel vostro Diario
- I punti corrispondenti alla vostra graduatoria nelle tende, nelle carte Scoperta del vostro Diario e nelle carte Tribù nella vostra Zona delle Azioni: queste tende rappresentano la conoscenza che possedete delle tribù degli indiani d'America che vivono nell'Ovest.



Il presidente Jefferson scelse il suo geniale segretario per guidare la spedizione

che avrebbe attraversato il continente americano. L'istruzione e l'addestramento militare, nonché le sue abilità come cacciatore e come esploratore, facevano di Lewis l'uomo giusto per questa impresa: era un capo saggio e giusto, nonché un grande appassionato di storia naturale. I suoi diari forniscono un vasto ammontare di descrizioni dettagliate del viaggio, sebbene furono pubblicati solo dopo la sua morte.

Discorso di T. Jefferson

[Era] indomitamente coraggioso, dotato di fermezza e perseveranza d'intento tali che nulla se non l'impossibilità lo avrebbero fatto deviare dalla direzione intrapresa...



In qualità di sergente, John Ordway era il responsabile di una delle tre squadre della spedizione.

Era un abile osservatore che annotava le usanze e i linguaggi degli indiani d'America... e perfino i loro giochi! Registrò diligentemente i dettagli del clima e delle specie animali incontrati dalla spedizione.

Lettera di J. Ordway ai genitori, 8 Aprile 1804

Presto risaliremo il fiume Missouri con un'imbarcazione fin dove sarà navigabile e poi procederemo via terra, fino all'oceano occidentale se nulla ce lo impedisce... Ci aspettiamo che il viaggio duri 18 mesi o due anni: se faremo grandi scoperte come speriamo, gli Stati Uniti ci hanno promesso grandi ricompense oltre ogni nostra aspettativa.

Panoramica del Gioco

Per vincere, dovrete ottenere carte Tribù e carte Scoperta.

I tiri dei dadi determinano le azioni che potrete effettuare.

Potrete usare i vostri dadi, quelli degli altri giocatori e persino i dadi grigi neutrali.

Turno di Gioco

Il primo giocatore comincia, seguito dagli altri giocatori in senso orario. Si procede in questo modo fino alla fine della partita.

Nel vostro turno, dovrete scegliere una delle due opzioni seguenti:

A- Collocate i dadi nella vostra Zona delle Azioni o sul tabellone di gioco: questo vi consentirà di preparare o completare un'esplorazione, cambiare le facce dei vostri dadi o ricevere nuove azioni in base alla loro collocazione.

OPPURE

B- Ricevete dadi dal tabellone di gioco, dalle schede personali dei vostri avversari o da entrambe le fonti.

Nota: In questo gioco i dadi NON vengono tirati di nuovo a ogni turno, ma solo quando tornano nella vostra Riserva: dovrete gestirli come se fossero risorse.



William Clark fu invitato dal suo amico Lewis a condividere la guida della spedizione: i due

si fidavano ciecamente l'uno dell'altro. Clark era il cartografo della spedizione e realizzò molte carte dettagliate. Dopo questa impresa prestò servizio come Governatore del Territorio del Missouri e Sovrintendente degli Affari Indiani.



Patrick Gass si unì alla spedizione come soldato semplice. Dopo la morte di Floyd, fu scelto per

prendere il suo posto nella prima elezione democratica a ovest del Mississippi di cui si ha documentazione. Il suo diario fu il primo a essere pubblicato, nel 1807. Visse fino a quasi 99 anni e fu l'ultimo membro del Corpo di Esplorazione a spegnersi nel 1870.

Lettera di M. Lewis a W. Clark, 19 Giugno 1802

Se... c'è qualcosa in qualsiasi circostanza di questa impresa che ti indurrebbe a dividermene con me le fatiche, i pericoli e gli onori, credimi, non esiste uomo sulla terra con cui sarei più felice di condividere tutto questo più che con te.

Ordini [di Lewis], 26 Agosto 1804

Gli ufficiali del Comando trovano ulteriore conferma dell'elevata opinione che si erano in precedenza formati di capacità, diligenza e integrità del sergente Gass nel desiderio espresso dalla stragrande maggioranza dei suoi compagni di vederlo nominato Sergente.

A- Azione

Giocate i dadi della vostra Riserva nella vostra Zona delle Azioni

I membri della spedizione partono in missione sotto il comando dei loro capitani o sergenti.

Scegliete uno o più dadi attualmente presenti nella vostra Riserva che mostrano la medesima faccia e giocateli nella vostra Zona delle Azioni (scheda personale + carte Tribù).

Punti importanti:

- **Dovete giocare almeno un dado.**
- **Potete giocare solo un tipo di faccia del dado nel vostro turno: per esempio, è vietato giocare sia i dadi “Camminare” che i dadi “Negoziare” nello stesso turno.**
- **Un giocatore può giocare abbastanza dadi da compiere varie azioni diverse per turno; tuttavia, la stessa azione potrà essere compiuta solo una volta per turno!**
- **Potete compiere le azioni nell’ordine che preferite.**



Considerate che queste due tipologie di azioni sono svolte in molti modi differenti: le regole relative a un tipo di azione non si riferiscono necessariamente anche all’altro.

↻ Azioni che richiedono un turno

- Prendere una carta Tribù Amica



- Prendere una carta Tribù Sospettosa



- Cambiare i dadi



- Cambiare i piani



Non appena il dado o i dadi richiesti vengono posti sull’azione, quest’ultima viene innescata e il suo effetto viene applicato immediatamente. L’effetto non può essere posposto fino a un turno successivo.

Una volta che l’effetto dell’azione innescata è stato applicato, il dado o i dadi vanno scartati nell’Accampamento sulla riva appropriata del fiume.



Questo simbolo significa che il dado deve essere scartato sul tabellone dell’Accampamento.

↻ Azioni che richiedono più di un turno

- Spedizione a cavallo



- Spedizione a piedi



- Spedizione in montagna



- Tutte le azioni sulle carte Tribù numerate da 1 a 36.

Tutte queste azioni sono considerate di esplorazione e per completarle sono richiesti vari tipi di dadi: dal momento che un giocatore può giocare soltanto un tipo di faccia di dado per turno, quindi, sono necessari vari turni per innescare queste azioni.

I dadi “Scrivere” devono essere collocati per ultimi sulle azioni che le richiedono, dopo che gli altri dadi necessari vi sono stati collocati nei turni precedenti.

Azioni che richiedono un turno

Prendere una carta Tribù Amica



Un esploratore riceve consigli da una tribù amica di indiani d'America.

Innescate questa azione con un dado "Negoziare", che va poi scartato nell'Accampamento a sinistra del fiume.

Effetto:

Prendete 1 carta Tribù Amica (indicata con l'icona del sole) tra le carte disponibili nell'Area di Incontro e collocatela nella vostra Zona delle Azioni.



Poi prendete 1 dado grigio dalla riserva neutrale accanto al tabellone.

Tirate il dado grigio appena preso e collocatelo nella vostra Riserva.



Prendere una carta Tribù Sospettosa



Due esploratori vengono inviati a negoziare con le tribù sospettose.

Completate questa azione con 2 dadi "Negoziare", che vanno poi scartati nell'Accampamento a sinistra del fiume.

Effetto:

Prendete 1 carta Tribù Sospettosa (indicata con l'icona della freccia) tra le carte disponibili nell'Area di Incontro e collocatela nella vostra Zona delle Azioni.



Poi prendete 1 dado grigio dalla riserva neutrale accanto al tabellone.

Tirate il dado grigio appena preso e collocatelo nella vostra Riserva.



Se la riserva dei dadi grigi è vuota...

Se dovete prendere un dado grigio e la riserva è vuota, il giocatore che ha più dadi grigi nella sua Riserva e nella sua Zona delle Azioni deve cedervene uno, a prescindere dai dadi presenti sul tabellone dell'Accampamento (in caso di parità, sta a voi scegliere da chi prenderlo). Chi cede il dado sceglie quale dei suoi dadi cedere: può trattarsi sia di un dado della sua Riserva che di uno situato su un'icona azione. Ricevuto il dado, tiratelo e collocatelo nella vostra Riserva. Se siete già il giocatore che possiede più dadi grigi, non ricevete nessun nuovo dado.

Note

- È possibile ricevere 2 carte Tribù in un turno (una Amica e una Sospettosa). Tuttavia, non potete ricevere due Tribù Amiche o due Tribù Sospettose nello stesso turno: significherebbe effettuare la stessa azione due volte, e questo non è mai consentito.
- Non potete usare un dado grigio nello stesso turno in cui lo ricevete.
- L'Area di Incontro viene rifornita alla fine del vostro turno, non ogni volta che ricevete una carta Tribù.

Cambiare i dadi



Le missioni di questi esploratori sono state ridefinite.

Innescate questa azione con qualsiasi dado, che va poi scartato nell'Accampamento sulla riva appropriata del fiume.

Effetto:

Scegliete 1 o 2 dadi dalla vostra Riserva e girateli sulla faccia che preferite (deve trattarsi della stessa faccia per entrambi i dadi).

Nota: Non potete giocare i dadi che avete appena cambiato in questo turno, nemmeno se avete scelto la faccia che state giocando al momento.

Cambiare i piani



Gli esploratori hanno deciso di cambiare il loro percorso.

Innescate questa azione con qualsiasi dado, che va poi scartato nell'Accampamento sulla riva appropriata del fiume.

Effetto:

Scambiate la carta Scoperta nella vostra Zona di Esplorazione con una qualsiasi carta Scoperta nell'Area di Ricognizione.

Azioni che richiedono più di un turno

↪ Azioni di esplorazione

Queste azioni vi consentono di aggiungere delle carte Scoperta al vostro Diario. Una volta esplorate, queste carte vanno collocate sotto la copertina del vostro Diario, in modo da celarle agli occhi degli altri giocatori; voi, in ogni caso, potete consultarle in qualsiasi momento nel corso della partita.

L'esplorazione si svolge almeno in due fasi: prima partite per esplorare (camminando o cavalcando, per esempio); poi annotate le scoperte fatte all'interno del vostro Diario. Non si può scrivere di una scoperta che non è ancora stata effettuata!

Tutte queste azioni richiedono che uno o più dadi vi siano stati collocati in precedenza. Vengono poi attivate, in un turno successivo, collocando un dado "Scrivere" che innesci il loro effetto.

Potete giocare i dadi necessari in qualsiasi ordine preferite.

DOVETE giocare i dadi necessari PRIMA di giocare il dado "Scrivere" con cui innescate l'effetto!

Quando giocate dei dadi su un'azione di esplorazione che richiede la collocazione di un dado e lo sbarazzarsi di uno o due dadi, dovete giocare tutti i dadi allo stesso tempo.



↪ Innescare le azioni di esplorazione

Quando innescate l'effetto delle azioni di esplorazione (dopo avere collocato i dadi "Scrivere"), il totale delle vostre azioni deve consentirvi di attraversare, dal fondo alla cima, l'intera lunghezza della carta Scoperta nella vostra Zona di Esplorazione.

Le vostre azioni di esplorazione DEVONO corrispondere ai tipi (icone) di terreno e all'ordine in cui compaiono, a partire dal fondo della carta. Un movimento effettuato tramite un'azione di esplorazione non può essere suddiviso od ordinato in modo differente.

Un'azione di esplorazione non può mai essere suddivisa in due parti, inserendo un'azione di esplorazione differente tra una parte e l'altra.

Se una carta Scoperta prevede più percorsi potete scegliere quello che i vostri esploratori seguiranno, purché conduca dal fondo alla cima della carta. Gli altri percorsi possibili sulla carta vengono ignorati.



Dovete prima giocare due dadi "Camminare" (1): collocate un dado sull'icona dell'azione spedizione a piedi e scartate l'altro sul tabellone dell'Accampamento. Poi giocate un dado "Scrivere" (2) ed esplorate tre montagne.

I dadi necessari sono indicati sulle icone dell'azione e potete collocarli nell'ordine che preferite: (1) e poi (2) OPPURE (2) e poi (1). In seguito giocherete un dado "Scrivere" (3) per innescare un'esplorazione.



Per esempio, questa azione vi richiede di usare tre dadi identici; dovete collocare un dado sull'azione e simultaneamente scartare gli altri due dadi sul tabellone di gioco.



innesca l'effetto dell'azione di esplorazione.

Potete scegliere indifferentemente uno dei due percorsi:



Le azioni di esplorazione sulle schede personali

Spedizione a cavallo



Un esploratore a cavallo ha esplorato due sentieri lungo il fiume.

Precondizione

1 dado "Cavalcare", che va collocato nell'icona dell'azione.

Effetto

Esplorate due Fiumi.



Spedizione a piedi

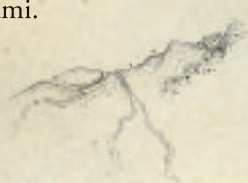
Due esploratori a piedi sono partiti e hanno esplorato tre sentieri. Sulla via del ritorno, uno di loro si è riposato all'Accampamento.

Precondizione

2 dadi "Camminare": uno va collocato sull'icona dell'azione, l'altro va scartato nell'Accampamento a destra del fiume.

Effetto

Esplorate tre Fiumi.



Spedizione in montagna

Gli esploratori hanno attraversato due passi montani, lasciando un gruppo di tre uomini a darsi manforte l'un l'altro in quel tratto di terreno impervio. Sulla via del ritorno, due di loro si sono riposati all'Accampamento.

Precondizione

3 dadi che mostrino tutti la stessa faccia: uno va collocato sull'icona del punto di domanda dell'azione, gli altri vanno scartati nell'Accampamento sulla riva appropriata del fiume.

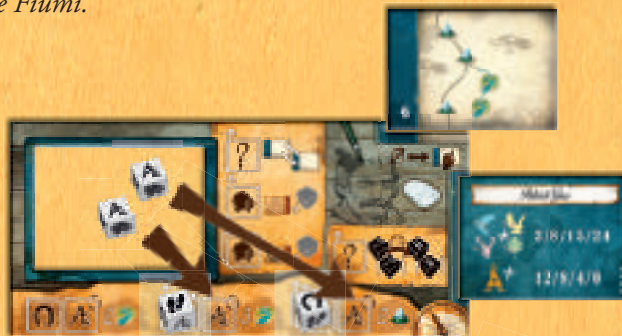
Effetto

Esplorate due Montagne.



Esempio 1

Al suo turno, Massimo assegna due dadi "Scrivere" a due azioni di esplorazione, spedizione a piedi e spedizione in montagna (nei turni precedenti aveva già assegnato i dadi necessari): questo gli consente di esplorare tre Fiumi e due Montagne, o due Montagne e tre Fiumi.



Si innesca immediatamente un'esplorazione. La carta Scoperta nella sua Zona di Esplorazione, la numero 35, mostra un percorso con due Fiumi e due Montagne: la carta viene quindi esplorata e collocata nel Diario di Massimo, sotto la copertina.



Poi Massimo sceglie una nuova carta Scoperta tra le 3 carte disponibili nell'Area di Ricognizione e la colloca nella sua Zona di Esplorazione.

Nota: con le azioni di esplorazione a sua disposizione Massimo non potrebbe esplorare la carta numero 22 (a destra), sebbene essa mostri tre Fiumi e due Montagne in totale: le due Montagne non fanno parte della stessa catena montuosa, quindi devono essere esplorate usando due azioni di esplorazione diverse.



Non siete obbligati a usare TUTTI i movimenti di un'azione: per esempio, potreste innescare un'azione che vi consente di muovervi oltre tre Fiumi, ma limitarvi a superarne solo due. Tuttavia, in questi casi il movimento o i movimenti rimanenti vanno perduti. Non potranno essere utilizzati successivamente nello stesso turno!

Nota: Se avete 4 dadi "Scrivere", potete innescare la spedizione in montagna in un solo turno.



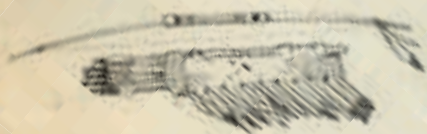
Esplorare due carte di fila

Se vi rimangono ancora sufficienti azioni di esplorazione dopo avere attraversato una carta Scoperta, in quello stesso turno potete esplorare fino in fondo una delle tre carte nell'Area di Ricognizione del tabellone principale. Se lo fate, prendete anche quella carta e collocatela nel vostro Diario.

Se esplorate più di una carta Scoperta alla volta, le due carte compongono un unico viaggio: in altre parole, se non avete bisogno di tutti i movimenti forniti da una particolare azione, il resto di quell'azione può IMMEDIATAMENTE essere applicato alla traversata della carta successiva. Come sempre, l'ordine delle icone in un'azione non può essere suddiviso per essere usato successivamente oppure ordinato in modo differente.

Potete esplorare un massimo di due carte Scoperta per turno.

Bonus: se esplorate con successo due carte Scoperta in un turno, potete effettuare un altro turno immediatamente dopo la fine di quest'ultimo.



Fine dell'esplorazione

Scegliete dall'Area di Ricognizione una carta Scoperta tra le 3 disponibili (o le 2 disponibili se avete esplorato due carte nel corso di un unico turno) e collocatela nella vostra Zona di Esplorazione.

Riprendete TUTTI i dadi rimanenti da TUTTE le vostre azioni innescate, che tali azioni siano state effettivamente usate per l'esplorazione di questo turno oppure no! Un giocatore non può "tenere da parte" un'azione innescata per un turno successivo: o la usa subito, o mai più!

Tirate i dadi appena presi e collocateli nella vostra Riserva. Quei dadi non potranno essere giocati di nuovo in questo turno.

Fine di un turno azione

Se necessario, aggiungete carte Tribù al mazzo finché non ne rimangono 3 nell'Area di Incontro. Poi fate altrettanto con le carte Scoperta nell'Area di Ricognizione.

Esempio 2 - Esplorazione combinata di due carte Scoperta

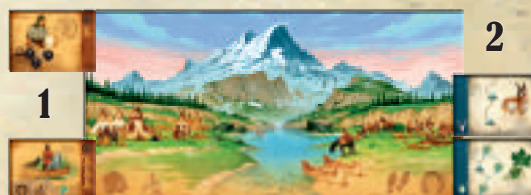
Luca assegna 4 dadi "Scrivere" alle azioni seguenti (carte Tribù 1, 3, 9, 34):



Esplora prima la carta Scoperta 22 nella sua Zona di Esplorazione e poi la carta 55 nell'Area di Ricognizione, nel modo seguente: inizia con i due Fiumi, poi le tre Montagne (anche se gliene servono solo due), e poi tre Fiumi, seguiti da un Fiume aggiuntivo. Ha esplorato due carte consecutivamente, quindi ora giocherà un turno bonus.



Nota: Le due Montagne, nonostante siano su due carte diverse, sono considerate appartenenti alla stessa catena montuosa: vengono l'una dopo l'altra lungo il percorso.



B- Riposo

Prendete i dadi e collocateli nella vostra Riserva

È tempo che i membri del gruppo riposino, in attesa di nuovi ordini.

Scegliete una di queste tre opzioni:

1 Prendete TUTTI i dadi, a prescindere dal colore, dall'Accampamento a sinistra del fiume;

2 OPPURE prendete TUTTI i dadi, a prescindere dal colore, dall'Accampamento a destra del fiume;

3 OPPURE prendete fino a 5 dadi DEL VOSTRO COLORE (anche tutti, quindi) da ovunque essi si trovino: sulla vostra scheda personale, sulle carte Tribù nella vostra Zona delle Azioni, sul tabellone dell'Accampamento e sulle schede personali degli altri giocatori (sia nella loro Riserva che nella loro Zona delle Azioni, incluse le carte Tribù)! Se lo desiderate, potete lasciare alcuni dadi dove si trovano.

Tirate i dadi appena presi e collocateli nella vostra Riserva. Il vostro turno è ora terminato.

Nota: la vostra Riserva non ha alcun limite massimo di dadi.

Nota: A volte potrete essere in grado di usare i dadi degli altri giocatori, ma attenzione: questi potrebbero riprenderseli nel peggior momento possibile!

Esempio dell'opzione 3

Denise decide di riprendere i dadi del suo colore.

Ne prende uno dall'Accampamento, due dalla riserva di Massimo e due dalla Zona delle Azioni di Luca.



Cronologia della spedizione

14 maggio 1804 - ore 16:00 - Ha inizio il viaggio del corpo di esplorazione.

Il gruppo parte da Camp Dubois a bordo di tre imbarcazioni: due piroghe manovrate rispettivamente da sei e sette uomini e una barca a chiglia appositamente costruita per la spedizione. La loro destinazione è la costa del Pacifico.

3 agosto 1804 - Il corpo di esplorazione, in qualità di rappresentante degli USA, indice il primo consiglio ufficiale tra l'America e gli indiani Oto e Missouri presso quello che oggi è Council Bluffs, Iowa. Gli americani offrono doni ai capotribù, incluse medaglie e bandiere americane, mentre il corpo mette in scena una parata per i loro ospiti e Lewis dà una dimostrazione della sua "pistola ad aria".

20 agosto 1804 - Il sergente Charles Floyd, l'unico membro del corpo che perderà la vita durante la spedizione, muore a causa di un "versamento bilioso" (una peritonite).

30 agosto 1804 - Si tiene un consiglio amichevole presso gli Yankton Sioux: la leggenda vuole che Lewis avvolga un neonato in una bandiera degli Stati Uniti e proclami il bambino "un americano".

24 ottobre 1804 - Il corpo arriva ai villaggi dei Mandan e degli Hidatsa. Lewis e Clark prendono la decisione di erigere Fort Mandan sul lato del fiume opposto a quello del villaggio principale. In questa occasione, Sacagawea diventa l'interprete e la guida della spedizione.

7-25 aprile 1805 - La spedizione parte da Fort Mandan e arriva fino al fiume Yellowstone.

25 aprile - 3 giugno 1805 - Dal fiume Yellowstone al fiume Marias. Il 5 maggio, Clark e un cacciatore uccidono il primo orso grizzly che abbiano mai incontrato.

3-20 giugno 1805 - Dal fiume Marias alle Grandi Cascate.

15 luglio - 8 agosto 1805 - Il corpo di esplorazione parte dalle Grandi Cascate e si spinge nei territori degli indiani Shoshone. L'11 agosto, il capitano Lewis incontra uno Shoshone, il primo indiano d'America avvistato fin dalla partenza da Fort Mandan.

17 agosto 1805 - Si tiene un consiglio assieme agli Shoshone: il capotribù degli Shoshone, Cameahwait, si rivela essere il fratello di Sacagawea. Dopo avere presentato vari doni al popolo di Cameahwait, Lewis e Clark riescono a negoziare dei cavalli da utilizzare per oltrepassare le Montagne Rocciose. È in questa occasione che la guida nota come Vecchio Toby si unisce alla spedizione.

1 settembre - 6 ottobre 1805 - Attraversando le montagne Bitterroot, il corpo incontra gli indiani Flathead e Nez Perce.

9 ottobre - 7 dicembre 1805 - Viaggio lungo i fiumi Clearwater, Snake e Columbia fino all'Oceano Pacifico.

7 dicembre - 22 marzo 1806 - La spedizione trascorre l'inverno a Fort Clatsop, dove vengono fabbricate 338 paia di mocassini per il viaggio di ritorno.

23 marzo 1806 - Il corpo lascia Fort Clatsop e inizia il viaggio verso est.

3 luglio 1806 - Il corpo si divide in due gruppi: Lewis guida quello che risale il fiume Blackfoot e Clark guida quello che risale il fiume Bitterroot.

16 luglio 1806 - Lewis risale il corso del fiume Marias, lasciando alla foce un piccolo gruppo al comando di Gass. Lewis dice a Gass che spera di tornare entro il 5 agosto: se non sarà tornato per settembre, Gass deve presumere che sia accaduto il peggio.

27 luglio 1806 - Gli indiani Blackfeet cercano di rubare le armi del gruppo di Lewis: scoppia una lotta in cui due Blackfeet vengono uccisi, l'unico incidente violento tra il corpo e gli indiani d'America nel corso dell'intera spedizione.

28 luglio 1806 - Lewis si riunisce a Gass e a Ordway (che faceva parte del gruppo di Clark), che aveva raggiunto Gass circa una settimana prima.

12 agosto 1806 - I gruppi di Lewis e Clark si riuniscono sul fiume Missouri, in quello che oggi è il Nord Dakota.

23 settembre 1806 - Il corpo di esplorazione fa ritorno a St. Louis dopo un'assenza di due anni, quattro mesi e dieci giorni.

Fine della partita

Se un giocatore non è in grado di rifornire la sua Zona di Esplorazione dopo avere completato con successo l'esplorazione di una carta Scoperta (a causa dell'esaurimento del mazzo), la sua partita termina.

Nota: Se un giocatore possiede una o più carte Tribù Minnetaree, non può trasferire le carte Scoperta su quelle carte nella sua Zona di Esplorazione per evitare che la partita finisca: quello è comunque il suo ultimo turno!

Ogni altro giocatore ha diritto a un ultimo turno, poi la partita termina.

Le carte inesplorate nella propria Zona di Esplorazione non contano ai fini del calcolo del punteggio.

Conteggio dei Punti Scoperta



Conteggiate i Punti Scoperta delle cartografie

Ogni giocatore somma i numeri riportati sulle carte Scoperta presenti nel suo Diario.

Conteggiate i Punti Scoperta della scoperta di nuove specie

Esistono 4 tipi diversi di specie (Mammiferi, Uccelli, Pesci e Vegetali). Suddividete le vostre carte in serie da 1 a 4 (una "serie" può anche essere composta da una sola carta), ciascuna delle quali può contenere solo una carta di ogni tipo. Per ogni serie di specie, il giocatore guadagna i punti seguenti in base al numero di tipi contenuti in una serie:

1 tipo	3 punti
2 tipi diversi	8 punti
3 tipi diversi	15 punti
4 tipi diversi	24 punti

Nota: il mazzo di 55 carte Scoperta contiene:

• 7 Vegetali



• 6 Mammiferi



• 5 Uccelli



• 4 Pesci



Conteggiate i Punti Scoperta delle conoscenze degli indiani d'America

Ogni giocatore conta il numero di tende degli indiani d'America su tutte le carte Tribù presenti nella sua Zona delle Azioni, nonché sulle carte Scoperta nascoste nel suo Diario.



Il giocatore con il maggior numero di tende riceve il massimo dei punti; gli altri giocatori formano una classifica in ordine discendente in base al numero di tende possedute.

Ogni giocatore riceve il numero di Punti Scoperta previsto per il suo grado in classifica. I punti possono variare in base al numero dei giocatori (vedi la relativa tabella).

In caso di pareggio, i giocatori con lo stesso numero di tende si spartiscono la somma dei punti del loro grado in classifica e di quello immediatamente successivo.

Grado in classifica	4 giocatori	3 giocatori	2 giocatori
1°	12 punti	12 punti	12 punti
2°	8 punti	6 punti	6 punti
3°	4 punti	0 punti	
4°	0 punti		

Esempio: in una partita a 4 giocatori, il giocatore A e il giocatore B hanno lo stesso numero di tende. Poi viene il giocatore C, seguito dal giocatore D, che ne ha meno di tutti. Si assegnano i seguenti punti: A e B ottengono 10 punti $((12+8)/2)$, C ottiene 4 punti e D ottiene 0 punti.

Infine, sommate tutti i vostri Punti Scoperta.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore (tra quelli in parità) con più dadi sulla sua scheda personale è il vincitore: questo include i dadi nelle Riserve e nelle Zone delle Azioni, nonché quelli sulle carte Tribù. Se la parità persiste, la vittoria è condivisa tra i giocatori in parità.

Effetti delle carte Tribù speciali

Carte esplorazione

1 – 13 Queste tredici carte Esplorazione solitamente funzionano allo stesso modo delle azioni di esplorazione sulle schede personali (vedi “Azioni di esplorazione” a pagina 7), ma sono più efficienti.

14 – 21 Esplorate X Fiumi OPPURE Y Montagne (come indicato sulla carta): dovete scegliere l’una o l’altra cosa.

22 – 26 Esplorate X Fiumi e Y Montagne (come indicato sulla carta) nell’ordine mostrato.

27 – 31 Esplorate X Montagne e Y Fiumi (come indicato sulla carta) nell’ordine mostrato.

32 – 33 *Clatsop*

Quando esplorate una carta Scoperta, considerate un Fiume (e solo uno!) come una Montagna o viceversa.

34 *Tenino*

Aggiungete un Fiume a un movimento lungo i Fiumi. Questo effetto non si applica se non è associato a un’altra azione di esplorazione dei Fiumi.

35 *Multnomah*

Aggiungete due Fiumi a un movimento lungo i Fiumi. Questo effetto non si applica se non è associato a un’altra azione di esplorazione dei Fiumi.

36 *Nez Perce*

Aggiungete una Montagna a un movimento attraverso le Montagne. Questo effetto non si applica se non è associato a un’altra azione di esplorazione delle Montagne.



Carte che causano un effetto immediato

37 – 38 *Minnetaree*

Quando ottenete questa carta, prendete immediatamente una delle 3 carte Scoperta dall’Area di Ricognizione e collocatela sulla carta Minnetaree. Da adesso in poi, potete esplorare questa carta al posto della carta nella vostra Zona di Esplorazione. Una volta che la carta Scoperta sulla carta Minnetaree è stata esplorata, collocatela nel vostro Diario. La carta Minnetaree rimarrà vuota nella vostra Zona delle Azioni: NON può essere usata una seconda volta!

Se la carta Scoperta collocata sulla carta Minnetaree non è stata esplorata entro la fine della partita, scartatela.

Carte con un effetto permanente

Alcune carte Tribù vi forniscono un bonus permanente: non avete bisogno di usare i dadi per attivarle. Il loro effetto si applica UNA VOLTA per turno.

39 – 42 *Yankton Sioux*

Al vostro turno potete giocare un dado qualsiasi come se mostrasse la faccia indicata su questa carta. Girate il dado in modo che mostri la faccia che viene usata.

43 – 46 *Tetons Sioux*

Potete giocare un qualsiasi dado che mostri la faccia indicata su questa carta come se mostrasse la faccia che scegliete di giocare in questo turno. Girate il dado in modo che mostri la faccia che avete scelto.

47 – 48 *Flathead*

Se lo desiderate, in questo turno potete scegliere di usare SOLO due dadi, ma i dadi scelti possono mostrare due facce diverse!

Se possedete entrambe le carte Flathead, in questo turno potete usare tre dadi che mostrano facce diverse.

49 – 50 *Blackfeet*

Siete considerati dotati di un dado grigio in meno rispetto a quelli che avete in realtà nella vostra Zona delle Azioni e nella vostra Riserva quando bisogna determinare chi ha il maggior numero di dadi grigi (vedi “Prendere una carta Tribù” a pagina 6).

51 *Arikara*

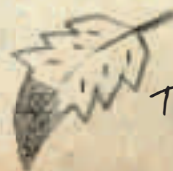
Potete ignorare il tipo di Tribù con cui trattate quando prendete le carte Tribù, assicurandovi quindi una Tribù Sospettosa al costo di un solo dado “Negoziare”. In alternativa, potete prendere due Tribù dello stesso tipo in un turno usando entrambe le azioni: tre dadi “Negoziare” possono fornirvi due Tribù Amiche o due Tribù Sospettose.

52 – 53 *Wisbram*

Quando effettuate l’azione di cambiare i dadi, non dovete cambiarli necessariamente sulla medesima faccia.

54 – 55 *Wanapum*

Quando applicate l’effetto dell’azione di cambiare i dadi, potete cambiare un dado aggiuntivo. Tutti i dadi modificati devono mostrare lo stesso lato, A MENO CHE non abbiate le carte 52 o 53 nella vostra Zona delle Azioni.



Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Lorenzo Fanelli