

Odkrycia

Dzienniki Lewisa i Clarka

W latach 1803–1806 ekspedycja Lewisa i Clarka była pierwszą amerykańską wyprawą, która przemierzyła kontynent północnoamerykański od Missisipi po wybrzeże Pacyfiku i z powrotem. W trakcie tych trzech lat dowódcy wyprawy, Meriwether Lewis i William Clark, wraz z sierżantami Gassesem i Ordwayem zapisali wiele stron dzienników podróży, opisując w nich między innymi nowe odkryte rośliny i gatunki zwierząt oraz nanosząc na mapy dotąd nieznaną Amerykanom fragmenty kontynentu.

Instrukcje Prezydenta Jeffersona - 20 czerwca 1803 r.

Celem Waszej misji jest zbadanie rzeki Missouri, jej biegu i połączenia z wodami Oceanu Spokojnego w nadziei na znalezienie możliwie najłatwiejszej i praktycznej drogi wodnej w celu usprawnienia transportu handlowego.

Począwszy od ujścia Missouri, należy przeprowadzić pomiary wysokości poziomu wód w różnych punktach rzeki, w szczególności w miejscach, gdzie z rzeką łączą się jej dopływy oraz na jej przetomach, przy wysepkach i innych charakterystycznych miejscach. Bieg rzeki pomiędzy tymi punktami należy zbadać za pomocą kompasu, logu i pomiaru czasu i uzupełnić o bezpośrednią obserwację. Powinno się także pamiętać o poprawkach kompasu i notować je na różnych etapach wyprawy.

Szczególnie ważne jest poznanie ludów zamieszkujących tereny, przez które przechodzić będzie ekspedycja, aby zainicjować późniejsze kontakty handlowe. Waszym zadaniem będzie więc jak najdokładniejsze zbadanie, o ile warunki i okoliczności podróży pozwolą, następujących zagadnień:

- nazw i liczebności napotkanych społeczności;
- posiadanych przez nie majątków;
- ich stosunków z innymi plemionami i społecznościami;
- języka, tradycji i miejsc kultu;
- codziennych zajęć związanych z rolnictwem, rybołówstwem, polowaniem, wojną, sztuką i innymi;
- sposobów odżywiania się, ubierania i warunków mieszkaniowych;


- nekających ich chorób i stosowanych na nie lekarstw;
- moralnych i fizycznych cech, które odróżniają je od znanych nam plemion;
- praw i obyczajów;
- produktów, którymi moglibyśmy z nimi handlować.

Inne elementy warte uwagi to:

- rodzaj gleby i ukształtowanie terenu, rozmiar i rodzaj produkcji warzyw, szczególnie gatunków nieznanymi Amerykanom;
- zwierzęta zamieszkujące tamte tereny, szczególnie gatunki nieznanne w Stanach Zjednoczonych;
- szczątki i opisy gatunków szczególnie rzadkich lub wręcz wymarłych;
- produkcja i wydobywanie każdego rodzaju, ale w szczególności metali, wapienia, węgla kamiennego i saletry;
- solanki i wody mineralne, łącznie z pomiarem temperatury tych ostatnich oraz wszelkimi danymi umożliwiającymi lepsze ich poznanie;
- obecność struktur wulkanicznych;
- klimat, temperatura powietrza, proporcje dni deszczowych, pochmurnych i pogodnych, częstotliwość występowania burz, gradobicia i śniegu, miejsce występowania i grubość pokrywy lodowej, siłę wiatrów w różnych porach roku, czas kwitnienia określonych gatunków roślin, czas przebywania na danym terenie określonych gatunków ptaków, gadów i owadów.

Kilka słów o sformułowaniu „Indianie północnoamerykańscy”

W grze postanowiliśmy używać terminu „Indianie północnoamerykańscy” zamiast „rdzenni Amerykanie”. Ostatnie badania przeprowadzone przez Amerykańskie Biuro Statystyczne w roku 1995 wśród ludności znanej powszechnie jako „Indianie” ujawniły, co następuje: prawie 50% z nich preferuje określenie „Indianie północnoamerykańscy”, 37% woli termin „rdzenni Amerykanie”, 7% preferuje inne określenia (włączając tych, którzy sami siebie określają mianem „rdzennych mieszkańców Alaski”), a ponad 6% nie wykazuje żadnych preferencji w tym temacie. Postawiliśmy więc na termin, który preferowała największa grupa ludzi – „Indianie północnoamerykańscy”.

 Cédric Chaboussit
Vincent Dutrait



Wydane przez: Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
www.ludonaute.fr

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictwo.rebel.pl

© 2015 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2015 Discoveries, All Rights Reserved.

1 plansza (Obóz)

1 Połóżcie planszę Obozu (planszę główną) pośrodku stołu.

Obóz jest podzielony na 4 Obszary:

- Obszar Spotkania z 3 dostępnymi kartami Plemion.

- Obszar Rozpoznania z 3 dostępnymi kartami Odkryć, które gracze mogą eksplorować.



- Prawy Brzeg, na którym lądują odrzucone przez graczy kości Dziennika i Negocjacji.

- Lewy Brzeg, na którym lądują odrzucone przez graczy kości Marszu i Jazdy.

30 kolorowych kości specjalnych

Obok oficerów, w wyprawie Lewisa i Clarka brato udział 30 mężczyzn wymienionych z imienia i nazwiska.

Każda kość reprezentuje jednego członka wyprawy. Niektórzy z nich są bliskimi przyjaciółmi gracza (kości w jego kolorze), inni są neutralni (szare kości), a jeszcze inni są ewidentnie po stronie przeciwników (kości w ich kolorach).

2 W pobliżu Obszaru Spotkania utwórzcie bank neutralnych kości (szarych), tak jak to określono w tabeli poniżej. Pozostałe szare kości (4 w grze 2-osobowej, 2 w grze 3-osobowej) należy odłożyć do pudełka.

Liczba graczy	2	3	4
Liczba szarych kości w banku	6	8	10

Po 5 kości w każdym z 4 kolorów + 10 szarych kości.



Każdy członek wyprawy (kość) otrzyma do wypełnienia jedno z 4 zadań zależnie od widniejącego na ściance symbolu:

- Marsz (2 ścianki)
- Jazda (1 ścianka)
- Negocjacje z Indianami północnoamerykańskimi (1 ścianka)
- Zapiski w Dzienniku (2 ścianki)



2

Zawartość i przygotowanie gry

55 dwustronnych kart: Plemię/Odkrycie

3 Tabela poniżej pokazuje, ile z 55 kart należy wykorzystać w rozgrywce w zależności od liczby graczy. Potasujcie wszystkie 55 kart i utwórzcie z nich talię, usuwając z niej w losowy sposób wskazaną liczbę kart (np. w grze 4-osobowej należy usunąć 5 kart).

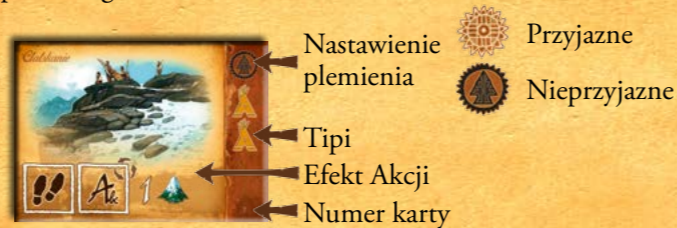
Liczba graczy	2	3	4
Liczba kart	30	40	50

Gracze mogą obejrzeć treść usuwanych kart zanim odłożą je do pudełka.

W trakcie rozgrywki sukcesywnie wprowadzane są do gry nowe karty ze stosu, które umieszcza się po lewej (Obszar Spotkania) albo prawej stronie (Obszar Rozpoznania) planszy Obozu: po lewej – stroną Plemienia ku górze, a po prawej – stroną Odkrycia ku górze. Po wprowadzeniu karty do gry jej orientacja nigdy nie może już ulec zmianie!

Strona Plemienia

Każda karta przedstawia Akcję albo efekt stały. Akcje mogą być aktywowane przez właściciela karty za pomocą posiadanych przez niego kości.



- Nastawienie plemienia: Przyjazne (sun icon), Nieprzyjazne (moon icon)
- Tipi
- Efekt Akcji
- Numer karty

4 Połóżcie przygotowaną talię kart obok planszy, stroną Odkrycia ku górze.

5 Dobierzcie 3 karty z wierzchu stosu i połóżcie w Obszarze Spotkania stroną Plemienia ku górze, tak jak pokazano na rysunku.

W pierwszej rozgrywce, jeśli owe 3 karty są kartami specjalnymi (o numerach powyżej 37), wtasujcie je z powrotem do stosu i dobierzcie 3 nowe karty.

6 Dobierzcie kolejne 3 karty ze stosu i połóżcie w Obszarze Rozpoznania stroną Odkrycia ku górze.

Strona Odkrycia

Każda karta przedstawia fragment lądu, który ekspedycja musi pokonać. Na karcie, od dołu do góry, widnieje jedna bądź więcej ścieżek.

Możliwe ścieżki wzdłuż Rzek lub przez Góry



Gatunki obecne na tym terenie

Tipi

Punkty Odkryć (w zakresie 2-10)

W grze występują 4 rodzaje gatunków: Ryby (x4), Ptaki (x5), Ssaki (x6) i Rośliny (x7).



4 plansze graczy różniące się kolorami

7 Każdy gracz wybiera jedną z postaci, a następnie bierze odpowiadającą jej kolorem planszę gracza, okładkę Dziennika i 5 kości. Gracz kładzie elementy przed sobą, uważając na odkrytą stronę okładki Dziennika (jedna ze stron obowiązuje w grze dla 4 graczy, druga strona dla 2 i 3 graczy).

Kości i plansze w nieużywanych kolorach (w grze 2- i 3-osobowej) należy odłożyć do pudełka.

Plansza gracza zawiera:

- Strefę Eksploracji, w której gracz umieszcza aktualnie posiadaną kartę Odkrycia.

- Strefę Kości



- Strefę Dziennika, w której gracz odnotowuje Odkrycia dokonywane w trakcie gry.

- Strefę Akcji, która będzie się powiększać w miarę zdobywania nowych kart Plemion.

8 Gracze wybierają swoje pierwsze karty Odkryć.

Losowo wybierzcie pierwszego gracza.

Pierwszy gracz wybiera jedną z 3 dostępnych kart Odkryć i kładzie w swojej Strefie Eksploracji. Następnie gracz dobiera kartę z wierzchu stosu i uzupełnia nią puste miejsce w Obszarze Rozpoznania, stroną Odkrycia ku górze.

Następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, pozostali gracze robią to samo, aż do momentu, w którym wszyscy wejdą w posiadanie jednej karty Odkrycia, którą umieszczają na swojej planszy w Strefie Eksploracji.

9 Na koniec każdy gracz rzuca swoimi 5 kośćmi i umieszcza je w Strefie Kości na swojej planszy gracza.

Możecie rozpocząć grę!

3



Cel gry

W grze wcielasz się w rolę jednego z dowódców ekspedycji: Lewisa, Clarka, Gassa lub Ordwaya. Twoim celem jest zebranie w dzienniku jak największej ilości wiedzy i tym samym dolożenie osobistej cegiełki do rozwoju nauki.

W swoim Dzienniku możesz odnotowywać trzy rodzaje danych:

- **Geograficzne** – odwzorowujesz obszary, przez które przechodzisz;
- **Biologiczne** – odkrywasz nowe gatunki roślin i zwierząt;
- **Etnologiczne** – poznajesz nowe plemiona Indian północnoamerykańskich i badasz ich kulturę.

W trakcie gry zdobywasz karty Odkryć, które umieszczasz w swoim Dzienniku. Na koniec gry zwycięzca zostaje gracz o największej liczbie punktów Odkryć.

W grze występują trzy metody zdobywania punktów zwycięstwa. Na koniec gry gracz dodaje:

- punkty widniejące na kartach Odkryć znajdujących się w Dzienniku gracza;
- punkty za zestawy zwierząt lub roślin różnych gatunków, które gracz opisał w swoim Dzienniku;
- punkty związane z pozycją w rankingu liczebności tipi, na kartach Odkryć w swoim Dzienniku i kartach Plemion w swojej Strefie Akcji. Tipi reprezentują wiedzę gracza o plemionach Indian północnoamerykańskich zamieszkujących tereny zachodnie.



Prezydent Jefferson wybrał swojego utalentowanego sekretarza na dowódcę ekspedycji mającej na celu

przebycie kontynentu północnoamerykańskiego. Wykształcenie Lewisa w połączeniu z wyszkoleniem wojskowym i umiejętnościami myśliwego sprawiły, że stał się odpowiednim człowiekiem na odpowiednim stanowisku. Okazał się sprawiedliwym i mądrym liderem, dodatkowo zainteresowanym historią naturalną. Jego dzienniki podróży, dostarczające ogromnej ilości skrupulatnych opisów, zostały opublikowane już po jego śmierci.



Sierżant John Ordway był odpowiedzialny za jeden z trzech oddziałów ekspedycji. Był utalentowanym obserwatorem, odnotowywał wszystkie szczegóły dotyczące zwyczajów Indian północnoamerykańskich, ich języka, a nawet... gier! Rzetelnie dokumentował także warunki pogodowe i napotkane gatunki zwierząt.

List Ordwaya do rodziców 8 kwietnia 1804 r.

Wyruszamy łodziami w górę rzeki Missouri na tyle, na ile rzeka będzie żeglowna. Wyprawę będziemy kontynuować lądem na zachód, aż dotrzemy do oceanu. Żywimy nadzieję, iż zajmie nam to od 18 do 24 miesięcy, o ile nic nas po drodze nie zatrzyma. Jeśli, tak jak się spodziewamy, dokonamy wielkich odkryć, rząd obiecał ufundować nam hojne nagrody.

Thomas Jefferson tak mówił o swoim byłym sekretarzu:

Odważny i nieustraszony, do tego wytrwały w dążeniu do celu. Tylko nadzwyczajne okoliczności mogłyby zawrócić go z raz obranej drogi...

4

Przebieg gry

Gracz, który myśli o zwycięstwie, musi zaopatrywać się w coraz to nowe karty Plemion i Odkryć.

Rzuty kośćmi determinują Akcje, jakie gracz może wykonać.

Gracz może używać zarówno kości w swoim kolorze, jak i kości przeciwników oraz kości neutralne.

Przebieg tury gracza

Grę rozpoczyna pierwszy gracz. Kolejni gracze kontynuują rozgrywkę w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Gra toczy się w ten sposób aż do końca.

W swojej turze gracz musi wybrać jedną z dwóch opcji:

A- zagrać kości w swojej Strefie Akcji lub odłożyć je na planszę Obozu. To pozwala mu przygotować się do Eksploracji lub ją sfinalizować; zmienić wskazania kości lub zyskać nowe Akcje;

ALBO

B- zebrać kości z planszy Obozu, ze swojej planszy lub z planszy przeciwników.

Uwaga! Gracz NIE przerywa kości w każdej turze! Robi to tylko wtedy, gdy kości wrócą do jego Strefy Kości. Gracze muszą zatem umiejętnie zarządzać kośćmi.



Lewis zaprosił do współpracy swojego serdecznego przyjaciela, Williama Clarka. Mężczyźni ufali sobie bezgranicznie. Clark został kartografem ekspedycji i stworzył szczegółowe mapy zachodnich terenów. Po zakończeniu wyprawy objął stanowisko Gubernatora Terytorium Missouri i Superintendenta do spraw Indian.



Patrick Gass rozpoczął swój udział w wyprawie jako szeregowy. Po śmierci Floyda, został wybrany na jego następcę w pierwszych udokumentowanych demokratycznych wyborach na zachód od rzeki Missisipi. Jego dziennik został opublikowany jako pierwszy, bo już w 1807 r. Gass zmarł jako ostatni z członków ekspedycji w 1870 roku, w wieku 99 lat.

List Lewisa do Clarka z 19 czerwca 1803 r.

Jeśli w tych okolicznościach istnieje coś, co mogłoby Cię skłonić do uczestnictwa wraz ze mną w tym trudnym przedsięwzięciu, w jego niebezpiecznych i chwalebnych momentach, to uwierz mi, że nie ma innego człowieka na tej ziemi, z którym chciałbym to czynić, jak tylko z Tobą.

[Lewis] Rozkazy, 26 sierpnia 1804 r.

Oficerowie dowodzący wyprawą są zgodni, iż powszechna opinia większości uczestników ekspedycji co do rzetelności i uczciwości Patricka Gassa jest jak najbardziej słuszna i dlatego mianują go sierżantem.

A - Akcja

Weź kości ze swojej Strefy Kości i zagraj w swojej Strefie Akcji.

Członkowie ekspedycji podejmują się różnych zadań pod dowództwem swoich liderów.

Weź dowolną liczbę kości ze swojej Strefy Kości wskazujących ten sam symbol (ale przynajmniej jedną kość) i zagraj je w swojej Strefie Akcji (bezpośrednio na planszy + na kartach Plemion).

Ważne:

- Gracz musi zagrać co najmniej jedną kość.
- W swojej turze gracz może zagrać tylko kości wskazujące ten sam symbol. Na przykład gracz nie może w jednej turze zagrać równocześnie kości Marszu i kości Negocjacji.
- Gracz może, jeśli posiada wystarczającą liczbę takich samych kości, zagrać je na różne pola Akcji naraz, ale Akcja z każdego pola może być wykonana tylko raz!
- Gracz może wykonywać Akcje w dowolnej kolejności.



Należy zwrócić uwagę, że dwa poniższe rodzaje Akcji są rozpatrywane na różne sposoby. Zasady, które odnoszą się do jednego typu Akcji, niekoniecznie odnoszą się do drugiego.

↻ Akcje wymagające jednej tury

- Wzięcie karty przyjaznego Plemienia



- Wzięcie karty nieprzyjaznego Plemienia



- Zmiana kości



- Zmiana planów



Jak tylko wymagana kość (kości) zostaną zagrane na pole Akcji, jest ono aktywowane. Efekt Akcji jest wprowadzony w życie natychmiast (nie może być odłożony na później).

Po zastosowaniu efektu Akcji gracz odkłada kość lub kości na odpowiedni Brzeg na planszy Obozu.



Ten symbol oznacza, że kość należy odłożyć na planszę Obozu.



↻ Akcje wymagające zazwyczaj więcej niż jednej tury:

- Jazda konna



- Marsz przez wzgórza



- Górską przeprawą



- Akcje z kart Plemion o numerach 1–36.

Wymienione Akcje są Akcjami Eksploracji. Do ich ukończenia wymaganych jest kilka rodzajów kości. To oznacza, że gracz potrzebuje do tego celu kilku tur, gdyż w jednej turze może zagrać tylko jeden rodzaj kości.

Kości Dziennika, jeśli są wymagane, kładzie się na polu Akcji jako ostatnie, czyli dopiero po tym, gdy wszystkie inne wymagane kości zostały już we wcześniejszych turach umieszczone na tym polu.



5

Akcje wymagające jednej tury:

Wzięcie karty przyjaznego Plemienia



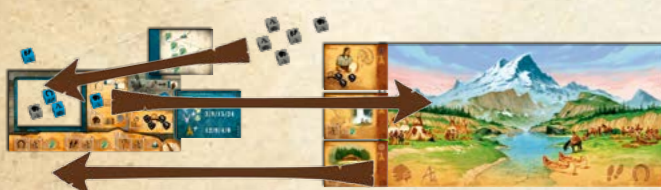
Podróżnik otrzymuje radę od przyjaźnie nastawionego plemienia Indian północnoamerykańskich.

Gracz aktywuje tę Akcję za pomocą kości Negocjacji z Indianami północnoamerykańskimi. Następnie odkłada kość na Prawy Brzeg planszy Obozu.

Efekt:

Weź 1 kartę przyjaznego Plemienia (z ikoną słońca) spośród kart dostępnych w Obszarze Spotkania i umieść ją w swojej Strefie Akcji.

Następnie weź 1 szarą kość z banku kości neutralnych, wykonaj nią rzut i umieść ją w swojej Strefie Kości.



Jeśli opustoszeje bank kości neutralnych...

Jeśli przysługuje Ci szara kość, a bank neutralnych kości jest pusty, gracz posiadający w sumie najwięcej szarych kości w swojej Strefie Kości i Strefie Akcji musi odstąpić Ci jedną ze swoich kości, bez względu na kości leżące na planszy Obozu. (Jeśli jest remis, wybierasz jednego spośród remisujących). Właściciel kości decyduje, którą kość Ci odda (ze Strefy Kości lub z pola Akcji), a Ty wykonujesz nią rzut i umieszczasz w swojej Strefie Kości. Jeśli jednak to Ty posiadasz najwięcej szarych kości, nie otrzymujesz brakującej kości.

Informacje szczegółowe

- Gracz może pozyskać 2 karty Plemion w jednej turze (jedną przyjazną i jedną nieprzyjazną). Jednakże nie może pozyskać dwóch kart przyjaznych Plemion ani dwóch kart nieprzyjaznych Plemion: byłoby to złamanie zakazu przeprowadzenia tej samej Akcji dwukrotnie w jednej turze.
- Gracz nie może skorzystać z szarej kości w tej samej turze, w której ją pozyskał.
- Karty w Obszarze Spotkania należy uzupełnić dopiero na koniec tury gracza. Nie uzupełnia się kart bezpośrednio po wzięciu karty.

Zmiana kości



Zadania tych podróżników uległy zmianie.

Gracz aktywuje tę Akcję za pomocą dowolnej kości, którą odkłada na odpowiedni Brzeg planszy Obozu.

Efekt:

Wybierz 1 lub 2 kości ze swojej Strefy Kości i obróć je w taki sposób, aby wskazywały wybrany przez Ciebie symbol (w przypadku dwóch kości, obie muszą wskazywać ten sam symbol).

Uwaga! Gracz nie może wykorzystać kości, których wskazania właśnie zmienił, nawet jeśli wskazują symbol, którego właśnie używa.

6

Wzięcie karty nieprzyjaznego Plemienia



Gracz wysyła dwóch podróżników w celu negocjacji z nieprzyjaznym plemieniem.

Gracz aktywuje tę Akcję za pomocą 2 kości Negocjacji z Indianami północnoamerykańskimi. Następnie odkłada kości na Prawy Brzeg planszy Obozu.

Efekt:

Weź 1 kartę nieprzyjaznego Plemienia (z ikoną grotu) spośród kart dostępnych w Obszarze Spotkania i umieść ją w swojej Strefie Akcji.

Następnie weź 1 szarą kość z banku kości neutralnych, wykonaj nią rzut i umieść ją w swojej Strefie Kości.



Akcje wymagające zazwyczaj więcej niż jednej tury

↻ Akcje Eksploracji

Te Akcje pozwalają graczowi na dodanie kart Odkryć do swojego Dziennika. Po zakończeniu Eksploracji gracz chowa karty pod okładkę Dziennika, ukrywając ich treść przed innymi graczami. Sam może oglądać treść swoich kart w każdym momencie gry.

Eksploracja przebiega w co najmniej dwóch etapach. Wpierw gracz dokonuje rozpoznania terenu (np. za pomocą kości Marszu lub Jazdy), a następnie dokumentuje odkrycia w swoim Dzienniku. Gracz nie może pisać o odkryciach, których jeszcze nie dokonał!

Akcje te wymagają najpierw umieszczenia na polu Akcji jednej lub kilku kości, a następnie, w jednej z przyszłych tur, Akcja jest aktywowana poprzez zagranie wieńczącej ją kości Dziennika.

Gracz może zagrać kości wymagane w pierwszym etapie Eksploracji w dowolnej kolejności.

Gracz MUSI zagrać wymagane kości ZANIM zagra kość Dziennika w celu aktywowania efektu Akcji!

Kiedy gracz zagrywa kość na pole Akcji Eksploracji, która wymaga dodatkowo odrzucenia jednej lub dwóch kości, to wszystkie kości musi zagrać w tym samym czasie.



↻ Aktywacja Akcji Eksploracji

Gdy gracz aktywuje efekt Akcji Eksploracji (po umieszczeniu na polu Akcji kości Dziennika), jej efekt musi mu pozwolić na przebycie całej długości karty Odkrycia leżącej w jego Strefie Eksploracji.

Akcja (bądź Akcje) Eksploracji MUSI odpowiadać rodzajom terenu (ikonki Rzek i Gór) i kolejności, w jakiej występują one na karcie (począwszy od dołu). Ruch wykonany podczas Akcji Eksploracji nie może być rozdzielony ani wykonany w innej kolejności.

Akcja Eksploracji nigdy nie może zostać przedzielona inną Akcją Eksploracji.

Jeśli na karcie Odkrycia widnieje kilka możliwych ścieżek, gracz może wybrać, którą ścieżką będą się poruszać jego podróżnicy, pamiętając o zasadzie poruszania się od dołu ku górze karty. Pozostałe możliwe ścieżki są ignorowane.



Najpierw gracz musi zagrać dwie kości Marszu (1): jedną kładzie na polu Akcji na ikonkę Marszu, a drugą odrzuca na planszę Obozu. W późniejszym czasie gracz zagrywa kość Dziennika (2) i dokonuje Eksploracji trzech odcinków Gór.

Gracz może zagrać na pole Akcji wymagane kości w dowolnej kolejności: wpierw (1) potem (2) lub wpierw (2) potem (1). Na koniec zagrywa kość Dziennika (3), aby aktywować Akcję Eksploracji.



Na przykład ta Akcja wymaga użycia trzech identycznych kości. Gracz musi równocześnie zagrać jedną kość na ikonkę w polu Akcji i odrzucić dwie kości na planszę Obozu.



aktywuje efekt Akcji Eksploracji.

Gracz może wybrać tę ścieżkę

albo tę ścieżkę



7

☞ Akcje Eksploatacji na planszach graczy

Jazda konna



Jeździec przebył konno dwa odcinki Rzeki.

Warunek wstępny

1 kość Jazdy. Umieść kość na ikonke Jazdy.

Efekt

Przemierzasz dwa odcinki Rzeki.



Marsz przez wzgórze



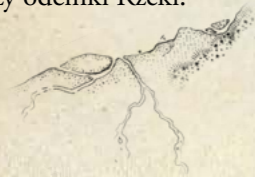
Dwóch piechurów przebyło trzy odcinki trasy. W drodze powrotnej jeden z nich zatrzymał się na odpoczynek w Obozie.

Warunek wstępny

Warunek wstępny – 2 kości Marszu. Umieść 1 kość Marszu na ikonke Marszu i odrzuć 1 kość Marszu na Lewy Brzeg na planszy Obozu.

Efekt

Przemierzasz trzy odcinki Rzeki.



Górska przeprawa



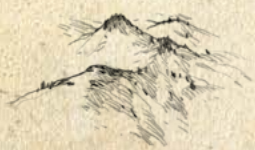
Badacze wyruszyli trzyosobową grupą, aby wzajemnie udzielać sobie wsparcia w trudnym terenie. W drodze powrotnej dwóch z nich zatrzymało się w Obozie na odpoczynek.

Warunek wstępny

3 kości, wszystkie wskazujące ten sam symbol. Umieść 1 kość na polu Akcji na ikonke pytajnika i odłóż pozostałe 2 (takie same jak pierwsza kość) na odpowiedni Brzeg na planszy Obozu.

Efekt

Przemierzasz dwa odcinki Gór.



Przykład 1

W swojej turze Nikodem zagrywa dwie kości Dziennika w ramach dwóch Akcji Eksploatacji (Marszu przez wzgórze i Górskiej przeprawy) – we wcześniejszych turach umieścił już na tych polach Akcji pozostałe wymagane kości. To pozwala mu pokonać 3 odcinki Rzeki i 2 odcinki Gór albo 2 odcinki Gór i 3 odcinki Rzeki.



Efekt Akcji Eksploatacji jest aktywowany natychmiast. Karta Odkrycia w Strefie Eksploatacji (karta numer 35) ukazuje ścieżkę składającą się z dwóch odcinków Rzeki i dwóch odcinków Gór. Karta zostaje „przebyta” i umieszczona pod okładką Dziennika.



Następnie Nikodem wybiera nową kartę Odkrycia spośród trzech dostępnych w Obszarze Rozpoznania i umieszcza ją w swojej Strefie Eksploatacji.

Uwaga! Aktywując powyższe Akcje Eksploatacji, Nikodem nie mógłby przebyć karty numer 22 (po prawej) pomimo tego, że widnieją na niej w sumie trzy odcinki Rzeki i dwa odcinki Gór, gdyż odcinki górskie nie są częścią tego samego łańcucha. Musiałyby być zatem przebyte w dwóch różnych Akcjach Eksploatacji.



Uwaga! Gracz nie jest zobowiązany do wykorzystania WSZYSTKICH ruchów wynikających z Akcji. Na przykład może aktywować Akcję pozwalającą mu na przebycie trzech odcinków Rzeki w momencie, gdy potrzebuje tylko dwóch. Jednakże w takiej sytuacji nadmiarowe ruchy przepadają. (Nie mogą zostać użyte nawet w późniejszym czasie tej samej tury!)

Uwaga! Jeśli gracz posiada 4 kości Dziennika, może aktywować Górską przeprawę w jednej turze.



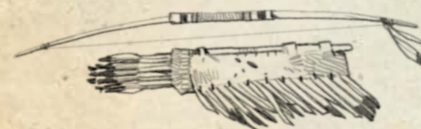
☞ Eksploatacja dwóch kart z rzędu

Jeśli gracz posiada niewykorzystane ruchy z Akcji Eksploatacji po zakończeniu Eksploatacji karty Odkrycia, może w tej samej turze (jeśli liczba ruchów jest wystarczająca) przebyć w całości jedną z trzech kart w Obszarze Rozpoznania na planszy Obozu. W takim przypadku gracz zabiera kartę i umieszcza pod okładką swojego Dziennika.

Jeśli gracz eksploatuje więcej niż jedną kartę Odkrycia naraz, to karty te stanowią jedną ścieżkę. Oznacza to, że jeśli gracz nie wykorzystuje wszystkich dostępnych ruchów, jakie zapewnia mu Akcja Eksploatacji, nadwyżkę może NATYCHMIAST spożytkować na przebycie nowej karty. Zgodnie z zasadą Eksploatacji, gracz nie może przedzielić Akcji Eksploatacji ani zmienić kolejności ruchów.

Gracz może eksploatować co najwyżej dwie karty Odkryć w jednej turze.

Bonus. Jeśli gracz eksploatuje dwie karty Odkryć w jednej turze, może natychmiast po zakończeniu swojej tury przeprowadzić dodatkową turę.



☞ Koniec Eksploatacji

Gracz wybiera jedną kartę Odkrycia spośród trzech kart dostępnych w Obszarze Rozpoznania (lub dwóch, jeśli odkrył dwie karty w jednej turze) i umieszcza w swojej Strefie Eksploatacji.

Gracz bierze z powrotem WSZYSTKIE kości leżące na polach WSZYSTKICH aktywowanych przez siebie Akcji, bez względu na to, czy wykorzystał daną Akcję do Eksploatacji w bieżącej turze, czy nie. Gracz nie może „zarezerwować” aktywowanej Akcji na późniejszą turę; gracz musi skorzystać z Akcji teraz albo nigdy!

Gracz przesuwa zebrane kości i umieszcza w swojej Strefie Kości. Nie może zagrać tych kości ponownie w bieżącej turze.

Uzupełnijcie karty Plemion (kartami ze stosu) do trzech w Obszarze Spotkania (jeśli zachodzi taka potrzeba). Zróbcie analogicznie z kartami Odkryć w Obszarze Rozpoznania.

Przykład 2: Eksploatacja dwóch kart Odkryć.

Karol umieszcza 4 kości Dziennika na następujących Akcjach (karty Plemion nr 1, 3, 9, 34).



Eksploatuje kartę Odkrycia 22 w swojej Strefie Eksploatacji, a następnie kartę 55 w Obszarze Rozpoznania w następujący sposób: rozpoczyna dwoma odcinkami Rzeki, następnie przechodzi trzy odcinki Gór (choć wymagane są tylko dwa), potem znów trzy odcinki Rzeki, a na końcu jeden dodatkowy odcinek Rzeki. Karol eksploatował zatem dwie karty za jednym razem, więc rozegra teraz turę bonusową.



Uwaga! Dwa odcinki Gór, pomimo faktu występowania na dwóch oddzielnych kartach, są traktowane jako należące do tego samego łańcucha, gdyż następują jeden po drugim.

Koniec tury Akcji



B - Odpoczynek

Zbierz kości i umieść je w swojej Strefie Kości.

Przyszła czas na odpoczynek. Członkowie wyprawy oczekują nowych rozkazów.

Gracz wybiera jedną z trzech opcji:

- 1 Bierze WSZYSTKIE kości, niezależnie od koloru, z Prawego Brzegu na planszy Obozu;
- 2 ALBO bierze WSZYSTKIE kości, niezależnie od koloru, z Lewego Brzegu na planszy Obozu;
- 3 ALBO bierze WSZYSTKIE lub mniej (według własnego uznania) ze SWOICH 5 kości, gdziekolwiek się znajdują, włączając: kości na swojej planszy gracza, na kartach Plemion w swojej Strefie Akcji, na planszy Obozu oraz na planszach innych graczy (w Strefie Kości, Strefie Akcji, włączając karty Plemion!). Gracz może zostawić wybrane kości na miejscu.

Gracz rzuca wszystkimi zebranych kośćmi i umieszcza je w swojej Strefie Kości. Na tym jego tura się kończy.

Uwaga! Nie ma limitu liczby kości, jakie mogą znajdować się w Strefie Kości.

Uwaga! Czasem gracz będzie miał możliwość skorzystania z kości innych graczy, ale musi być ostrożny! Właściciele mogą zabrać swoje kości w najmniej odpowiednim momencie!

Przykład opcji nr 3

Ola decyduje się zebrać kości swojego koloru.

Zabiera jedną z planszy Obozu, dwie ze Strefy Kości Nikodema i dwie ze Strefy Akcji Karola.



Przebieg ekspedycji

14 maja 1804 r., godz. 16.00 Początek ekspedycji. Członkowie wyprawy opuszczają Port Dubois w trzech łodziach: dwóch pirogach po sześciu i siedmiu mężczyzn w każdej oraz w specjalnej, zrobionej na zamówienie płaskiej łodzi towarowej. Kierunek - Ocean Spokojny!

3 sierpnia 1804 r. Ekspedycja stanowiąca przedstawicielstwo USA na ziemiach dotąd niezbadanych podejmuje pierwsze oficjalne rozmowy pomiędzy Stanami a Indianami Missouri oraz Indianami Oto (tzw. Council Bluffs w Iowa). Amerykanie obdarowują wodzów indiańskich podarkami, w tym medalami i amerykańskimi flagami. Ekspedycja paraduje przed swoimi gospodarzami, a Lewis demonstruje potęgę swojej „broni powietrznej”.

20 sierpnia 1804 r. Sierżant Charles Floyd umiera na „straszliwą kolkę” (najprawdopodobniej ostre zapalenie wyrostka robaczkowego) i jako jedyny członek ekspedycji opuszcza ją w trumnie.

30 sierpnia 1804 r. Odbyna się pokojowe spotkanie z Indianami z plemienia Siuksów Yankton. Legenda głosi, że Lewis owinął indiańskie niemowlę w amerykańską flagę i mianował Amerykaninem.

24 października 1804 r. Ekspedycja przybywa do wioski zamieszka-nych przez Mandanów i Hidatsów. Lewis i Clark podejmują decyzję o budowie Fortu Mandan po przeciwnej stronie rzeki w stosunku do głównej wioski. Tłumaczem i przewodnikiem ekspedycji zostaje Indianka o imieniu Sacagawea.

7-25 kwietnia 1805 r. Ekspedycja pokonuje odcinek z Fortu Mandan do rzeki Yellowstone.

25 kwietnia - 3 czerwca 1805 r. Wyprawa pokonuje odcinek od rzeki Yellowstone do rzeki Marias. 5 maja uczestnicy napotykną pierwszego niedźwiedzia grizzly. Clark wraz z innym myśliwym zabijają zwierzę.

3-20 czerwca 1805 r. Pokonany odcinek od rzeki Marias do wodospadów Great Falls.

15 lipca - 11 sierpnia 1805 r. Ekspedycja podróżuje od Great Falls w pobliże terenów zamieszkałych przez Szoszonów. 11 sierpnia kapitan Lewis napotyka szoszońskiego mężczyznę, pierwszego Indianina od opuszczenia Fortu Mandan.

17 sierpnia 1805 r. Rozmowy z Szoszonami. Wodzem Indian jest Cameahwait, który okazuje się być bratem Sacagawei. Po przekazaniu plemieniu wielu podarków Lewis i Clark przekonują wodza, aby dał im konie, które będą im służyć zarówno do transportu, jak i zaspokojenia głodu. Mniej więcej w tym właśnie czasie do wyprawy dołącza szoszoński przewodnik Old Toby.

1 września - 6 października 1805 r. Podczas przeprawy przez Góry Bitterroot ekspedycja spotyka Indian z plemion Płaskogłowych i Nez Perce.

9 października - 7 grudnia 1805 r. Podróż w dół rzek Clearwater, Snake i Kolumbia aż do Pacyfiku.

7 grudnia - 22 marca 1806 r. Ekspedycja spędza zimę w Fortcie Clatsop, gdzie przygotowuje 338 par nowych mokaszynów na drogę powrotną.

23 marca 1806 r. Ekspedycja wyrusza z Fortu Clatsop, kierując się na wschód, w górę rzeki Kolumbia.

3 lipca 1806 r. Ekspedycja dzieli się na dwie grupy. Lewis prowadzi jedną grupę w górę rzeki Blackfoot, a Clark drugą grupę w górę rzeki Bitterroot.

16 lipca 1806 r. Lewis kieruje się w górę rzeki Marias, pozostawiając niewielką grupkę pod dowództwem Gassa u jej ujścia. Lewis wyraża na pożegnanie nadzieję, że zobaczy Gassa jeszcze przed 5 sierpnia. Jeśli jednak Lewis nie pokazałby się do 1 września, Gass ma zakładać najgorszy scenariusz.

27 lipca 1806 r. Indianie z plemienia Czarne Stopy podejmują próbę kradzieży stalowej broni należącej do grupy Lewisa. Wybucha walka, w której ginie dwóch Indian. Jest to jedyny przypadek otwartego konfliktu pomiędzy ekspedycją a Indianami północnoamerykańskimi w czasie całej wyprawy.

28 lipca 1806 r. Do miejsca, w którym stacjonuje Gass, powraca Lewis, podobnie jak tydzień wcześniej uczynił to Ordway (z grupy Clarka).

12 sierpnia 1806 r. Grupy Lewisa i Clarka łączą się na rzece Missouri na terenie dzisiejszej Północnej Dakoty.

23 września 1806 r. Ekspedycja wraca do St. Louis, po dwóch latach, czterech miesiącach i dziesięciu dniach nieobecności.

Koniec gry

Jeśli gracz nie może uzupełnić Strefy Eksploracji po eksploracji karty Odkrycia (z powodu braku kart w Obszarze Rozpoznania), jego udział w grze się kończy.

Uwaga! Jeśli gracz posiada co najmniej jedną kartę Plemienia Minnetaree, nie może przenieść kart Odkryć leżących na tych kartach do swojej Strefy Eksploracji, aby zapobiec końcowi gry – to nadal jest jego ostatnia tura!

Każdy z pozostałych graczy rozgrywa swoją ostatnią turę, po czym gra dobiega końca.

Karty, które pozostały w Strefie Eksploracji, nie przynoszą graczowi żadnych punktów.



Punktowanie Odkryć

↪ Punkty Odkryć z kartografii

Gracz dodaje liczby zapisane na kartach Odkryć w swoim Dzienniku.

↪ Punkty Odkryć za odkrycie nowych gatunków

W grze występują różne elementy świata przyrody (Ssaki, Ptaki, Ryby i Rośliny). Gracz dzieli swoje karty Odkryć na zestawy złożone z 1-4 kart (zestaw może stanowić nawet pojedyncza karta). W zestawie może się znajdować co najwyżej jedna karta każdego rodzaju. Za każdy zestaw podlicza się punkty, zależnie od liczby rodzajów w zestawie:

1 rodzaj	3 punkty
2 różne rodzaje	8 punktów
3 różne rodzaje	15 punktów
4 różne rodzaje	24 punkty

Uwaga! W talii 55 kart Odkryć występuje:

• 7 Roślin



• 6 Ssaków



• 5 Ptaków



• 4 Ryby



↪ Punktowanie wiedzy o Indianach północnoamerykańskich

Każdy gracz zlicza liczbę tipi na wszystkich kartach Plemion w swojej Strefie Akcji oraz na kartach Odkryć umieszczonych w swoim Dzienniku.



Gracz posiadający najwięcej tipi otrzymuje najwięcej punktów. Pozostali gracze otrzymują punkty zgodnie ze swoim miejscem w rankingu.

Każdy gracz otrzymuje liczbę punktów przynależną jego miejscu w rankingu. Przyznawane punkty są różne w zależności od liczby grających (patrz: tabela).

Zajęte miejsce	4 graczy	3 graczy	2 graczy
1-sze	12 punktów	12 punktów	12 punktów
2-gie	8 punktów	6 punktów	6 punktów
3-cie	4 punkty	0 punktów	
4-te	0 punktów		

Przykład. W rozgrywce 4-osobowej gracze A i B posiadają taką samą liczbę tipi. Gracz C zajmuje kolejne miejsce, a gracz D zamyka stawkę z najmniejszą liczbą tipi. Przyznaje się następujące punkty: A otrzymuje 10 punktów ((12+8)/2), B także 10 punktów, C – 4 punkty, a D – 0 punktów.

↪ Na koniec gracz sumuje wszystkie zdobyte punkty Odkryć.

Gracz o największej liczbie punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który posiada najwięcej kości na swojej planszy gracza. Zlicza kości w Strefie Kości i Strefie Akcji (włączając karty Plemion). Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

Efekty specjalnych kart Plemion

Karty Eksploracji

1–13 Karty te działają zazwyczaj w taki sam sposób, jak Akcje Eksploracji na indywidualnych planszach graczy (patrz wyżej: Akcje Eksploracji), ale są bardziej efektywne.

14–21 Możesz przebyć X odcinków Rzeki LUB Y odcinków Gór (jak pokazano na karcie). Musisz wybrać albo Rzekę, albo Góry.

22–26 Możesz przebyć X odcinków Rzeki, a następnie Y odcinków Gór (jak pokazano na karcie) w podanej kolejności.

27–31 Możesz przebyć X odcinków Gór, a następnie Y odcinków Rzeki (jak pokazano na karcie) w podanej kolejności.

32–33 *Clatsop*

Podczas Eksploracji karty Odkrycia możesz potraktować jeden (i tylko jeden!) odcinek Rzeki jako odcinek Gór lub odwrotnie.

34 *Tenino*

Dodaj jeden odcinek Rzeki do ruchu wzdłuż Rzeki. Ten efekt możesz zastosować tylko w połączeniu z inną Akcją Eksploracji Rzeki.

35 *Multnomah*

Dodaj dwa odcinki Rzeki do ruchu wzdłuż Rzeki. Ten efekt możesz zastosować tylko w połączeniu z inną Akcją Eksploracji Rzeki.

36 *Nez Perce*

Dodaj jeden odcinek Gór do ruchu w Górach. Ten efekt możesz zastosować tylko w połączeniu z inną Akcją Eksploracji Gór.



Karty o efekcie natychmiastowym

37–38 *Minnetaree (Minitari)*

Gdy zdobywasz tę kartę, natychmiast weź jedną z 3 kart Odkryć z Obszaru Rozpoznania i umieść ją na karcie Minnetaree. Od tej chwili możesz eksplorować tę kartę zamiast karty w Strefie Eksploracji. Po zakończeniu Eksploracji karty leżącej na karcie Minnetaree, umieść ją w swoim Dzienniku, a kartę Minnetaree pozostaw pustą w swojej Strefie Akcji. NIE możesz z niej skorzystać drugi raz!

Jeśli nie uda Ci się zakończyć Eksploracji karty Odkrycia leżącej na karcie Minnetaree przed końcem gry, odrzuć ją.

Karty o stałym efekcie działania

Niektóre karty Plemion oferują graczowi stały bonus, który aktywuje się JEDNOKROTNIEM w trakcie każdej tury. Do jego aktywacji nie jest potrzebne użycie kości.

39–42 *Yankton Sioux (Siuksowie Yankton)*

W swojej turze możesz zagrać jedną dowolną kość jako symbol widniejący na tej karcie. Obróć kość, aby wskazywała ten symbol.

43–46 *Tetons Sioux (Siuksowie Teton)*

Możesz zagrać jedną kość wskazującą symbol widniejący na tej karcie jako kość o dowolnym symbolu. Obróć kość, aby wskazywała wybrany przez Ciebie symbol.

47–48 *Flathead (Płaskogłowi)*

Gracz może (jeśli chce) wybrać w swojej turze TYLKO dwie kości, ALE mogą one wskazywać dwa różne symbole!

Jeśli posiadasz obie karty Plemienia Płaskogłowych, możesz w trakcie tury użyć trzech kości ukazujących trzy różne symbole.

49–50 *Blackfeet (Czarne stopy)*

Podczas ustalania gracza o największej liczbie szarych kości w swojej Strefie Kości i Strefie Akcji (Akcja Wzięcia karty przyjaznego Plemienia), zliczasz o jedną kość mniej, niż faktycznie posiadasz.

51 *Arikara*

Podczas Akcji Wzięcia karty Plemienia możesz zignorować nastawienie Plemienia. Tym samym wzięcie karty nieprzyjaznego Plemienia kosztuje Cię tylko 1 kość Negocjacji. Opcjonalnie możesz wziąć dwie karty Plemion tego samego rodzaju, w jednej turze wykonując Akcje z obu pól: trzy kości Negocjacji mogą Ci zapewnić dwie karty przyjaznego Plemienia lub dwie karty nieprzyjaznego Plemienia.

52–53 *Wisbram*

Podczas wykonywania Akcji Zmiany kości nie musisz zmieniać ich na kości wskazujące ten sam symbol.

54–55 *Wanapum*

Gdy stosujesz efekt Akcji Zmiana kości, możesz zmienić wskazanie jednej dodatkowej kości. Wszystkie kości muszą wskazywać ten sam symbol, CHYBA ŻE posiadasz w swojej Strefie Akcji także kartę 52 albo 53 (lub obie).

