

Lewis & Clark

THE EXPEDITION



G1 Cédric Chaboussit

Lorsque vous jouez la carte Cédric Chaboussit, vous pouvez immédiatement transformer une case de montagne en case de rivière et réciproquement. Pour ce faire, utilisez les jetons parcours supplémentaires fournis dans le jeu.



G2 Uwe Rosenberg

Quand vous jouez la carte Uwe Rosenberg, placez-y une ressource primaire de votre choix, prise sur un de vos bateaux. À la fin de votre prochaine phase de Campement, reprenez cette ressource sur vos bateaux avec une ressource supplémentaire du même type pris dans le stock.

Cette action peut être réalisée plusieurs fois avec des ressources différentes. Par exemple, si j'active cette action trois fois, alors je peux placer 1 fourrure et 2 bois sur la carte. Après ma prochaine phase de Camp, j'obtiens 1 fourrure et 2 bois supplémentaires pris dans le stock.



G3 Bauza & Cathala

Lorsque vous jouez la carte Bauza & Cathala, prenez deux ressources primaires par joueur au hasard dans les stocks. Gardez-en jusqu'à deux pour vous, placez-les sur vos bateaux puis passez les ressources restantes au joueur de votre choix. Ce joueur peut garder jusqu'à deux ressources pour lui-même puis il passe les ressources restantes au joueur de son choix qui n'a pas encore reçu de ressources grâce à cette carte. Le processus se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu l'opportunité de prendre des ressources. À la fin, les éventuelles ressources restantes sont remises dans le stock.

Promopack



G4 Martin Wallace

Au moment où vous jouez Martin Wallace, vous pouvez reculer votre Éclaireur de deux cases sur le parcours. Prenez alors dans le stock un Canoë ou un Cheval, au choix.



plato Benjamin Bord

Lors du recrutement, obtenez une ristourne de 1 équipement pour chaque Indien qui active cette carte.



hc1 Mr Hunter

Si un autre joueur prend une ressource, prenez en une du même type. Cette action est valide tant que cette carte est présente dans votre plan de jeu.



hc2 Mrs Hunter

Si un autre joueur fait un Pow Wow, prenez un indien avant lui. Cette action est valide tant que cette carte est présente dans votre plan de jeu.



hc3 Mr Cron

Si un autre joueur recrute un membre d'équipage, prenez une Fourrure et un Equipement. Cette action est valide tant que cette carte est présente dans votre plan de jeu.



hc4 Mrs Cron

Si un autre joueur établit son campement, défaussez un jeton Temps. Cette action est valide tant que cette carte est présente dans votre plan de jeu.



hc5 Mr Alex

Si un autre joueur se déplace en montagne, prenez un Cheval. Cette action est valide tant que cette carte est présente dans votre plan de jeu.



hc6 Mr Peat

Si un autre joueur se déplace en rivière, prenez une Nourriture. Cette action est valide tant que cette carte est présente dans votre plan de jeu.