

Lewis & Clark

Cesta na severozápad

30. dubna 1803 mladé Spojené státy americké odkoupily za 15 mil. dolarů od císaře Napoleona Bonaparta francouzské území v Severní Americe, nazvané Louisiana. Na popud prezidenta Thomase Jeffersona byla zorganizována výprava v čele s Meriwetherem Lewisem a Williamem Clarkem. Jejím cílem bylo prozkoumat nová území, zmapovat zdroje a nalézt cestu přes Skalisté hory k Tichému oceánu. To se oběma vůdcům také v letech 1804 až 1806 podařilo a výprava se tak stala první americkou expedicí, která prošla celý západ Spojených států.

PŘEHLED HRY

Vraťme se zpět do roku 1803 a představme si, že Thomas Jefferson nevyslal na Divoký západ pouze jednu, ale hned několik expedic. Každý z hráčů se stává velitelem jedné takové výpravy, jejímž úkolem je překonat co nejrychleji severoamerický kontinent a dosáhnout Tichého oceánu dříve než ostatní. Historie zná jen vítěze. Najměte nejschopnější členy výpravy, využijete pomoci původních indiánských obyvatel a co nejlépe nakládejte se získanými zdroji, abyste do cíle dorazili jako první!

OBSAH

PŘÍPRAVA HRY	Karty postav – Desky výprav.....	2–3
CÍL HRY		4
TAH HRÁČE		4
AKCE		4–5
	Důležité upozornění k povinnému kroku	5
SETKÁNÍ	Doplnění nabídky setkání o novou kartu	5
PŘESUN TÁBORA	Tábor	6
KONEC HRY		6
SCHOPNOSTI ZÁKLADNÍCH POSTAV		7–8
	Trasa výpravy	8
	Pohyb zvěda	8
AKCE VE VESNICI		9
	Historie výpravy	10
HISTORICKÉ POSTAVY		10
SLOVNÍČEK POJMŮ		10
ZÁKLADNÍ POSTAVY		11
DALŠÍ POSTAVY		12–14
VARIANTA HRY PRO JEDNOHO HRÁČE		15
STRUČNÝ PŘEHLED		15

NĚKOLIK PRVNÍCH PARTIÍ HRY

Pokud s hrou Lewis & Clark teprve začínáte, doporučujeme hrát pouze ve dvou až čtyřech hráčích. Hra v pěti je určena zkušenějším hráčům. Také vám nedoporučujeme, abyste novým hráčům hru představovali při hře v pěti hráčích.

VARIANTY HRY

Po absolvování několika partií můžete zkusit pomoci žetonů hor a řeky obměnit trasu výpravy.

Nemáte-li zrovna po ruce spoluhráče, můžete si vyzkoušet i variantu hry pro jednoho hráče (viz strana 15).

HERNÍ MATERIÁL

1 herní plán



5 figurek zvědů v různých barvách



5 žetonů tábora v různých barvách



100 dřevěných dílků v barvách zdrojů



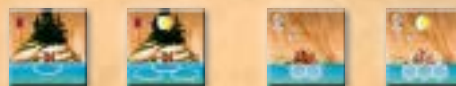
8 žetonů násobení zdrojů



5 desek výprav



12 oboustranných dílků s čluny



84 karet postav (5 sad po 6 kartách základních postav se symbolem výpravy v pravém dolním rohu + 54 karet ostatních postav s různými dovednostmi)



18 figurek indiánů



10 žetonů pro volitelnou změnu trasy



8 žetonů se symboly zdrojů pro sólovou hru



PŘÍPRAVA HRY

- 1 Rozložený herní plán umístíte doprostřed stolu.

Plán představuje území, kterým musíte projít, a také indiánskou vesnici, kde budete hledat podporu pro svou výpravu.

- 2 Dřevěné dílky zdrojů rozmístíte na příslušná místa herního plánu:

Základní zdroje

- A1** 20 × dřevo
- A2** 20 × kožešiny
- A3** 15 × jídlo
- A4** 15 × vybavení



Během cesty budete potřebovat různé druhy zdrojů. Základní zdroje je možné získat přímo využitím příslušné akce (zdarma).

Cenné zdroje

- B1** 15 × kánoe
- B2** 15 × kůň



Cenné zdroje lze získat pomocí některých akcí výměnou za jiné zdroje.

Každá skupina zdrojů má na herním plánu své místo.

Násobící žetony (8 ks)

Položte je vedle herního plánu. Dojdou-li během hry nějaké zdroje v nabídce, můžete 1 příslušný zdroj položit na násobící žeton. Násobící žeton s položeným zdrojem pak reprezentuje počet 3 kusů tohoto zdroje.



Zásoba zdrojů je ve hře neomezená. Pokud vám přechodně dojdou, použijte násobící žetony nebo jinou vhodnou náhradu.

- 3 Vytvořte počáteční zásobu indiánů – podle počtu hráčů položte vedle herního plánu příslušný počet figurek indiánů. Nepoužité figurky vraťte do krabice.



Počet hráčů	Počet indiánů
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

Indiáni vám umožní provést zvolenou akci v indiánské vesnici nebo podpoří využití schopnosti člena výpravy. Zvyšují také efekt některých zvolených akcí. Hráč může získat indiány použitím akce tlumočnicka, který je jedním ze šesti základních členů každé výpravy, jak se podrobněji dozvíte dále.

- 4 Jednoho indiána ze zásoby vedle herního plánu položte na místo nově přichozícího obyvatele vesnice **C**.
- 5 12 oboustranných dílků s čluny položte do prostoru Mexického zálivu do 2 sloupců po 6 podle jejich druhu.

Osobní čluny



Líc

Rub

Nákladní čluny



Líc

Rub

Přidáním dílků ke své desce rozšíříte přepravní kapacitu člunů své výpravy.

- 6 Každý hráč si zvolí barvu a vezme si do ruky sadu 6 karet základních postav v této barvě.

Při menším počtu hráčů vraťte nepoužité sady do krabice.



Těchto 6 karet představuje historické postavy členů výpravy a tvoří vaši počáteční sadu karet v ruce. Všichni hráči začínají hru se stejnou sadou postav, které se neliší svými schopnostmi, ale mohou mít různá jména.



7 Zamíchejte 54 karet ostatních postav a položte je lícem dolů jako dobírací balíček na vyhrazené místo herního plánu **E**.

Odeberte z balíčku 5 horních karet a rozložte je v pořadí podle síly (číslo v horním levém rohu karty) do nabídky setkání s novými postavami **F1-F5**. Postavu o nejmenší síle **F1** položte dospod nabídky poblíž Mexického zálivu, postavy s větší silou rozložte vzestupně směrem nahoru. Karty se stejnou silou pokládejte v pořadí, v jakém jste je odebrali z balíčku. Poblíž dobíracího balíčku vedle herního plánu nechte místo na odkládací balíček, kam budete odhazovat karty lícem nahoru.



KARTY POSTAV

Postavy mají různé schopnosti. Některé vám pomohou získat zdroje, jiné posunou vaši výpravu vpřed.

Množství vybavení potřebného k najmutí postavy (číslo také udává sílu postavy)

Schopnost (akce)

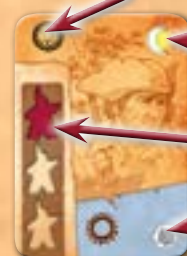
Jméno postavy

Číslo karty nebo symbol hráče (u základních postav)



Líc

Symbol zdroje



Symbol časového zdržení

Velikost indiánské podpory

Sleva vybavení za najmutí postavy

Rub

Ve hře je 84 karet postav:

- 30 karet je v 5 sadách po 6 základních postavách v barvách hráčů.

- 54 karet očíslovaných od 1 do 54, které může každý hráč v průběhu hry najmout jako další členy výpravy.

8

Každý hráč položí před sebe desku se symbolem své výpravy. Vezme si jednoho indiána ze zásoby vedle herního plánu a položí ho na čtvrtý člun své výpravy **G**.

9

Každý si vezme ze zásoby 1 kožešinu, 1 jídlo a 1 vybavení a položí je na šestiúhelníková políčka prvního člunu své výpravy **H**.



VOLITELNÁ VARIANTA: Každý hráč si náhodně vybere 3 zdroje ze 4 základních druhů zdrojů.

Tímto způsobem bude každá partie hry začínat s jiným rozdělením počátečních zdrojů mezi hráče.

10

Všichni hráči umístí svého zvěda na výchozí políčko trasy (St. Louis).

Dále každý umístí svůj žeton tábora se symbolem výpravy vedle řeky tak, aby žeton svým hrotem ukazoval na výchozí políčko trasy (St. Louis) **I**. Zvědy a žetony táborů v nepoužitých barvách vraťte do krabice.

11

Vylosujte začínajícího hráče, jehož prvním tahem začne hra.

DESKY VÝPRAV

Každou z výprav představuje jedna samostatná deska. Na desce je několik člunů, na něž je možno naložit:

- buď zdroje (šestihránná pole),
- nebo indiány (kruhové a půlkruhové pole).

Některé čluny je snadné naložit a vyložit. U jiných (čluny se symbolem ) vyžaduje manipulace s naloženými zdroji nebo indiány během přesunu tábora delší čas.

Rozložení zdrojů a indiánů na člunech smíte kdykoli podle potřeby měnit, abyste obsadili čluny, které co nejméně zdrží výpravu.



CÍL HRY

Během hry budete provádět akce využitím schopností postav na kartách v ruce nebo vysíláním indiánů vaší výpravy na akce do indiánské vesnice. Tyto akce pak dovolí vyslat vašeho zvěda dopředu po trase výpravy. Karty postav mají dvě funkce. Buď postava sama provede akci (k tomu bude potřeba indiánská podpora), nebo využijete rubové strany karty k poskytnutí indiánské podpory akce jiné postavy.

Cestou budete muset často zastavit a přesunout tábor na nové místo, abyste dostali dříve použité karty postav zpět do ruky a mohli je využít znovu. Nalodit a přesunout velké množství zdrojů, indiánů nebo postav je však časově náročné a může vás zdržet. Časové zdržení je vyjádřeno tím, že se váš zvěd bude muset o odpovídající počet polí vracet zpět. Po zjištění nové pozice vašeho zvěda přesunete svůj tábor k němu. Jak dlouho vám bude trvat nalodění a přesun tábora na nové místo, je pro úspěch ve hře zásadní.

Jakmile některý hráč dosáhne svým táborem políčka Fort Clatsop na západním pobřeží nebo ho překročí, hra okamžitě končí. Tento hráč se stává vítězem hry – jeho výprava dosáhla pobřeží Tichého oceánu jako první!

TAH HRÁČE

Každý hráč **musí** ve svém tahu provést nějakou **akci**.

Navíc k této povinné akci **může přesunout svůj tábor**.

Také je možné se setkat s novými postavami a jednu **najmout** jako dalšího člena výpravy.

Přesun tábora a najmutí nové postavy jsou nepovinné kroky a mohou být každý samostatně provedeny buď před provedením povinné akce, nebo po ní, ale nikdy ne současně s ní.

AKCE (POVINNÝ KROK)

Ve svém tahu jste **povinni** provést nějakou **akci**. Akce jsou dvojího druhu: akce postavy na kartě z ruky, nebo akce v indiánské vesnici na herním plánu.

K provedení akce vždy potřebujete tzv. indiánskou podporu (bude vysvětleno dále). Jednotka velikosti indiánské podpory je reprezentována symbolem  **.**

AKCE POSTAVY

Akci postavy na kartě z ruky provedete tak, že **vyložíte kartu** postavy před sebe na stůl. Zároveň je nutno jí **poskytnout indiánskou podporu** (síla samotné aktivované postavy se nepočítá). Můžete to udělat třemi způsoby:

- A) Použijete další kartu postavy z ruky tak, že ji přiložíte rubem nahoru k vyložené kartě, jejíž akci provádíte, tak aby byly vidět symboly indiánů na rubu karty použité k poskytnutí podpory,
- B) **nebo** figurkami indiánů, které vezmete ze své desky výpravy a položíte je na kartu, jejíž akci budete provádět,
- C) **nebo** kombinací výše uvedených metod A) a B).

V každém případě bude akce postavy provedena tolikrát, jaká je celková velikost indiánské podpory. Maximální možná velikost indiánské podpory je 3.



A) Akce je provedena jednou za indiánské podpory o velikosti 1 prostřednictvím jiné karty.



B) Akce je provedena dvakrát za indiánské podpory o velikosti 2 pomocí 2 figurek indiánů.



C) Akce je provedena třikrát za indiánské podpory pomocí karty (podpora o velikosti 1) doplněné 2 figurkami indiánů.

Zahrané karty postav a indiánské podpory zůstávají ležet před hráčem na stole (včetně figurek použitých k indiánské podpoře).

Nezapomeňte, že použijete-li k poskytnutí indiánské podpory jinou kartu postavy (případ A a C), budete ji mít opět k dispozici až po přesunu tábora, kdy teprve se vyložené karty vracejí zpět do ruky.

V případě použití figurek indiánů (případ B a C) zůstávají figurky položeny na kartách a vrátí se na vaše čluny až během přesunu tábora!

Často je užitečné provést nějakou akci vícekrát. Pokud akci můžete poskytnout indiánskou podporu pomocí jiné postradatelné karty postavy, je to výhodné. Používání figurek indiánů pro poskytování podpory totiž výpravu dosti zdržuje.



AKCE VE VESNICI

Akce v indiánské vesnici se provádějí umístěním figurek indiánů na příslušné místo na herním plánu (viz dolní obrázek).

- Akce označená symbolem **celého kruhu** se provádí tak, že příslušné pole obsadíte **jedinou** figurkou. Vezmete ji ze své desky výpravy (některého člunu). Tím je kruh na herním plánu pro další hráče obsazen, takže si tuto akci vybrat nemohou.
- Je-li akce označena symbolem **polokruhu**, můžete na ni umístit najednou **1, 2 nebo 3** figurky, opět je vezmete ze své desky výpravy. Tady nezáleží na tom, zda a kolika indiány je polokruh z předchozích tahů obsazen.

Zvolená akce bude provedena tolikrát, kolik figurek indiánů jste právě umístili na příslušné místo na herním plánu. Po umístění do vesnice už figurky nepatří žádnému hráči. Na rozdíl od akcí postav jsou akce v indiánské vesnici k dispozici pro všechny hráče.



Katka si vybrala akci „Výroba kánoí“. Umístila sem 2 indiány a provedla ji dvakrát, přestože místo bylo z předchozích tahů obsazeno 3 indiány (polokruh).



Filip provedl akci „Lov“ jednou. Je to akce označená celým kruhem a nebyla obsazená. Tím je akce pro další hráče nepřístupná.

Obsazování akcí ve vesnici může během hry budit vášně. Je důležitým prvkem strategie správně předvídat, kdy kterou akci soupeři obsadí.

Důležité upozornění k povinnému kroku (akci postavy nebo akci ve vesnici)

Efekt akce (zisk zdrojů, najímání indiánů z vesnice, pohyb zvěda dopředu, odhození karet atd.) nejste povinni využít. Akci lze provést i jen s částečným efektem, nebo dokonce bez efektu. Nejste například povinni vzít si všechny zdroje, které vám akce poskytne, dokonce si nemusíte vzít žádné. Stejně tak nejste povinni přibrat do výpravy všechny indiány, které pomocí svého tlumočníka svoláte doprostřed vesnice do Powwow.

SETKÁNÍ (NEPOVINNÝ KROK)

Během cesty se mohou k vaší výpravě připojit nové postavy, které jsou k dispozici v nabídce setkání. Během jednoho svého tahu smíte najmout vždy jen jednu novou postavu. Tento krok je nepovinný a můžete ho provést před svou povinnou akcí, nebo po ní.

Za postavu, kterou chcete najmout, musíte do všeobecné zásoby zaplatit její cenu v požadovaném vybavení a kožešinách:

- Množství požadovaných kožešin je dáno pozicí karty postavy v nabídce setkání.
- Množství požadovaného vybavení je dáno silou příslušné postavy.

Požadované vybavení můžete zcela nebo částečně zaplatit odhozením jedné (pouze jedné) karty z ruky. Tímto způsobem ušetříte tolik vybavení, kolik činí sleva uvedená na rubové straně odhozené karty. Karty se odhazují na odhazovací balíček. Po zaplacení ceny v kožešinách a vybavení si okamžitě přidáte kartu právě najaté postavy k ostatním kartám v ruce.

Nakonec doplňte nabídku setkání o novou postavu z dobíracího balíčku.

Honza chce na začátku svého tahu najmout Černého pantera. Tato postava momentálně stojí 4 kožešiny a 3 vybavení. Honza odevzdá do obecné zásoby 4 kožešiny a 2 vybavení, potom odhodí kartu dřevorubce McNeala o síle 1 (která se počítá jako 1 vybavení). Poté si vezme do ruky kartu Černého pantera.



Doporučení pro začátečníky

Doporučujeme, abyste zpočátku neodhazovali karty tlumočníka a velitele výpravy (viz „Schopnosti základních členů výpravy“). Akce těchto dvou postav jsou v počáteční fázi hry velmi důležité a bez nich není možné výpravu úspěšně dokončit! Zkušenější hráči je však mohou později během hry nahradit najmutím výhodnějších postav.

Doplnění nabídky setkání o novou kartu

Jakmile se v nabídce setkání uvolní místo, posuňte všechny karty ležící výše o jednu pozici dolů. Z dobíracího balíčku vezměte horní kartu a lícem nahoru ji umístěte na první pozici nahoře hned vedle dobíracího balíčku. Karty se již netřídí podle síly (to se provádí jen na začátku hry při prvním vytvoření nabídky setkání).

Pokud dojdou karty v dobíracím balíčku, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček.



SEZNAM VŠECH KARET POSTAV I S POPISEM JEJICH FUNKCE A HISTORICKÝMI POZNÁMKAMI JE UVEDEN NA 11. AŽ 14. STRANĚ PRAVIDEL.

PŘESUN TÁBORA (NEPOVINNÝ KROK)

Přesun tábora smíte provést během svého tahu před povinnou akcí, nebo po ní.

POKUD NEMŮŽETE PROVÉST VE SVÉM TAHU ŽÁDNOU POVINNOU AKCI (AKCI POSTAVY NEBO AKCI VE VESNICI), PŘESUN TÁBORA JE POVINNÝ A STANDARDNÍ POVINNÁ AKCE NÁSLEDUJE IHNED PO PŘESUNU TÁBORA.

Tento krok obvykle znamená určité časové zdržení, a to tím větší, čím více nevyužitých zdrojů, indiánů a členů výpravy přepravujete. Výpočet časového zdržení popisujeme dále. Jednotka časového zdržení je reprezentována symbolem ☀️. Po přesunu se tábor většinou nachází na stejné pozici jako váš zvěd. Na konci tohoto kroku si vezmete zpět do ruky všechny karty, které jste zahráli a vyložili před sebe dříve.

PRŮBĚH PŘESUNU TÁBORA:

1. Přesuňte všechny figurky indiánů použité dříve k poskytnutí indiánské podpory, umístěné na vašich vyložených kartách, zpět do člunů na své desce výpravy a optimálně rozložte zdroje na své nákladní čluny, aby časové zdržení bylo co nejmenší.

2. Spočítejte časové zdržení. Počet jednotek času zdržení (dále též JČ) je dán součtem:

- počtu karet postav, které vám zůstaly v ruce (nevyužité postavy), **plus**
- počtu jednotek času zdržení naložených člunů výpravy (podle počtu přepravovaných zdrojů a indiánů, viz níže).

Nevyužití členové výpravy zdrží přesun, protože si s vámi chtějí promluvit o smyslu své účasti v expedici.

Nakládání velkého množství zdrojů na omezený počet lodí stojí výpravu drahocenný čas. Musíte proto se získanými zdroji dobře hospodařit, aby zdržení nepřekročilo únosnou mez.

ZDRŽENÍ NALOŽENÝCH ČLUNŮ

Na tento nákladní člun lze naložit až tři zdroje a zdržení není žádné.

Tento nákladní člun uveze až pět zdrojů a jeho zdržení je 1 JČ **za každý naložený zdroj**.

Tento osobní člun pojme jen jednoho indiána a zdržení není žádné.



Na tento nákladní člun naložíte až tři zdroje a zdržení člunu je 1 JČ.

Tyto osobní čluny pojmu neomezený počet indiánů a zdržení je 1 JČ **za každého přepravovaného indiána**.

3. Nyní přesuňte svého zvěda po trase o tolik políček zpět, kolik činí celkové vypočítané časové zdržení. Dodržujte při tom pravidla pro pohyb zvěda (viz strana 8).

POKUD SE MÁ VÁŠ ZVĚD POSUNOUT ZPĚT JEŠTĚ NÍŽE NEŽ O PĚT POLÍČEK POD VÝCHOZÍ POLÍČKO SAINT LOUIS, ZŮSTANE STÁT NA ÚPLNĚ PRVNÍM POLÍČKU ŘEKY. PRVNÍ POLÍČKO ŘEKY JE KROMĚ ZAČÁTKU HRY, KDY STOJÍ VŠICHNI ZVĚDOVÉ NA POČÁTEČNÍM POLÍČKU SAINT LOUIS, JEDINÁ VÝJIMKA Z PRAVIDLA, ŽE TOTÉŽ POLÍČKO NESMÍ BÝT OBSAZENO VÍCE ZVĚDY SOUČASNĚ.

4. Pokud se i po přesunu zpět v důsledku zdržení nachází váš zvěd před vašim táborem ve směru k cíli trasy, můžete nyní svůj tábor přesunout na políčko ke zvědovi. Pokud se však dostal váš **zvěd až za tábor** a je nyní blíže ke startu, **tábor nepřesouváte**.

5. Vezměte si všechny své vyložené karty opět do ruky.

Tábor

Tábor se nikdy nevrací po trase zpět. Na konci přesunu může zůstat na původním místě, nebo se přesunout dopředu. Zvěd kteréhokoli hráče se v průběhu hry může bez omezení nacházet na políčku, kde se zrovna vyskytuje nějaký tábor. Na rozdíl od zvědů může být na jednom políčku i více táborů.

Katka (modrá hráčka) musí přesunout tábor. Přemístí dvě figurky indiánů ze svých vyložených karet na své čluny. Potom spočítá zdržení výpravy. Podle obrázku vpravo je celkové zdržení 5 JČ:

- 1 za nepoužitou kartu v ruce **A**,
- +1 za 3 zdroje převážené na člunu **B**,
- +2 za 2 zdroje převážené na člunu **C**,
- +1 za přepravovaného indiána na člunu **D**.

V důsledku časového zdržení výpravy 5 JČ musí Katka vrátit svého zvěda o pět políček zpět. Potom přesune svůj tábor ke svému zvědovi. Katka si nakonec ještě vezme zpět do ruky všechny své vyložené karty.



KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy některý hráč posune žeton svého tábora na cílové políčko Fort Clatsop nebo za něj. Tento hráč se stává vítězem.

Při své první hře můžete mít dojem, že začínající hráč je v zahajovací fázi hry v mírné nevýhodě. Pravidlo „náhlé smrti“ při dosažení políčka Fort Clatsop však tuto nevýhodu vyrovnává.



SCHOPNOSTI ZÁKLADNÍCH POSTAV

Získání základních zdrojů



Pomocí dřevorubce, lovce, kováře a obchodníka s kožešinami můžete během hry získávat základní zdroje. Když zahrajete některou z těchto postav, spočítáte symboly příslušného zdroje v pravém horním rohu na všech kartách ležících na stole před vámi a před vaším soupeřem po levici i po pravici (včetně rubem nahoru položených karet použitých jako indiánská podpora). Při hře ve dvou se počítají symboly na kartách vašich plus vašeho soupeře.

SYMBOLY
ZÁKLADNÍCH
ZDROJŮ



Zjištěný součet symbolů dále vynásobíte velikostí použité indiánské podpory. Výsledek součinu udává maximální množství příslušného zdroje, které si můžete vzít z obecné zásoby (můžete si vzít i méně). Získané zdroje položte na volná místa ve svých člunech. Dokud nemáte čluny plně naloženy, nesmíte žádné dříve získané zdroje ze svých člunů zahodit. Jakmile však jsou čluny plně naloženy, smíte uvolnit místo pro nově získané zdroje vrácením nepotřebných dříve získaných zdrojů podle vlastního výběru. Rozložení zdrojů na člunech smíte kdykoli podle potřeby měnit, nikdy však nesmíte vlastnit více zdrojů, než máte míst na člunech (ani dočasně).

Katka (modrá hráčka) zahraje svého dřevorubce s indiánskou podporou 2 prostřednictvím další karty z ruky. Na vyložených kartách ležících před Katkou a jejími dvěma sousedy (Honzou a Julií) je v tomto okamžiku vidět celkem 5 symbolů dřeva. Katka může tedy v tomto tahu získat až $2 \times 5 = 10$ dřev. Rozhodne se vzít si ze zásoby jen 7 dřev a umístí je na volná místa ve svých člunech.

Julie (oranžová hráčka)

Honza (zelený hráč)



Přidání indiánů k výpravě



Tlumočnick vám umožní přivítat ve vaší výpravě nové indiánské pomocníky.

1. Shromážděte všechny indiány z vesnice z obsazených polí (včetně indiána z oblasti nově příchozích) doprostřed vesnice do Powwow k velkému shromáždění.

2. Potom si vezměte z takto shromážděných indiánů v Powwow tolik, kolik jich budete potřebovat, a umístěte je do svých člunů.

3. Následně **odstraňte** z nabídky setkání poslední kartu postavy (nejspodnější karta v nabídce) a odhodte ji na odhazovací balíček. Potom do nabídky přidejte novou kartu postavy (viz str. 5 „Doplnění nabídky setkání o novou kartu“).

4. Nakonec doplňte jednu novou figurku indiána z počáteční zásoby do oblasti nově příchozích do vesnice. Pokud je již počáteční zásoba indiánů vyčerpána, tento krok vynechejte.

Poskytnete-li tlumočnickovi indiánskou podporu o velikosti 2 či 3, opakujte výše uvedený postup dvakrát resp. třikrát. Pokaždé přitom odhodíte poslední kartu postavy z nabídky a doplníte novou. Tím zároveň dodáte do vesnice 2 či 3 nové indiány z počáteční zásoby, dokud v ní nějakí indiáni ještě zbývají.

Akce tlumočnicka je ve hře klíčová. Je to jedna ze dvou možností (vedle akce „Rozšíření výpravy“ ve vesnici), jak získat indiány. Kromě toho také

- znovu zpřístupní akce ve vesnici
- a obmění nabídku setkání o novou kartu postavy.



1. Julie (oranžová hráčka) zahraje svého tlumočnicka a poskytne mu podporu o velikosti 1.

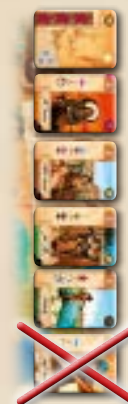
Tím shromáždí všechny indiány z vesnice do Powwow (včetně indiána z oblasti nově příchozích). V Powwow se nyní nacházejí 4 indiáni.



2. Julie se rozhodne přibrat do výpravy všechny indiány z Powwow.



3. Potom odstraní z nabídky setkání spodní kartu postavy, všechny karty v nabídce posune o jednu pozici dolů a na uvolněné místo do nabídky vyloží lícem navrch novou kartu z dobíracího balíčku.



4. Nakonec vezme z počáteční zásoby jednoho indiána a přesune ho do vesnice do oblasti nově příchozích.



Pohyb dopředu po trase výpravy

Trasa výpravy

Trasa výpravy se skládá z různých úseků:

- 3 říční úseky (v modré barvě),
- 2 horské úseky (v šedé barvě),
- 2 kombinovaná políčka horské řeky, která jsou považována současně za řeku i hory.



VARIANTA TRASY: Po zahrání několika partií hry si můžete pomoci žetonů pro volitelnou změnu trasy vytvořit vlastní variantu hry. Na některá původně říční políčka můžete položit žetony hor a naopak původní hory můžete změnit na řeku. Tyto změny vám umožní měnit strategickou náročnost hry.



Pomocí velitele můžete vyslat svého zvěda dopředu po trase. Za každou jednotku indiianské podpory smíte vykonat jednu z následujících akcí:

- Zaplatíte 1 jídlo ze svého člunu a posunete zvěda o 2 políčka dopředu po řece,
- **nebo** zaplatíte 1 kánoe a posunete zvěda o 4 políčka dopředu po řece,
- **nebo** zaplatíte 1 koně a posunete zvěda o 2 políčka dopředu v horách.

Na trase před prvním horským masivem a za ním je po jednom kombinovaném políčku horské řeky, jejíž terén je považován současně za řeku i hory. Zvěd se může přes toto políčko pohybovat pomocí kteréhokoli výše uvedeného zdroje (jídla, kánoe i koně). Pokud se během pohybu zvěda terén změní, může se stát, že část zaplaceného pohybu přijde vniveč. Příkladem je pohyb zaplacený odevzdáním jídla nebo kánoe, kdy se však řeka před vyčerpáním všech kroků pohybu změní na hory, nebo když se za pohybu pomocí koně hory změní na řeku.

Pohyb zvěda

Pohyb zvěda **nesmí nikdy skončit** na políčku obsazeném jiným zvědem – na jednom políčku trasy smí stát vždy jen jeden zvěd. Z tohoto pravidla existují 2 výjimky: počáteční políčko trasy Saint Louis na začátku hry a první políčko řeky kdykoli během hry. Pokud by měl pohyb zvěda končit na políčku obsazeném jiným zvědem, zvěd obsazená políčka přeskóčí a posune se ve směru svého pohybu na první následující volné políčko. Postupuje-li zvěd dopředu, postoupí ještě dále vpřed, vrací-li se vzad během přesunu tábora, vrátí se ještě více zpátky ke startu trasy. V případě, že se zvěd pohybuje dopředu pomocí akce prováděné několikrát díky velikosti indiianské podpory (může být až 3×), kontroluje se obsazenost cílového políčka vždy až **na samém konci** jeho celkového pohybu.

Protože dva zvědové nemohou nikdy zůstat stát na tomtéž políčku, je dovoleno ukončit pohyb zvěda až na políčku hor, přestože aktuální akce umožňuje pohyb pouze po řece (a opačně)!



Filip (žlutý hráč) zahraje svého velitele a poskytne mu indiianskou podporu o velikosti 2. Akci tedy může provést 2×. Zaplatí 2 koně a smí posunout svého zvěda dopředu o $2 \times 2 = 4$ políčka v horách. Na trase mu však zbývají už jen 3 políčka, kde lze použít koně (2× hory a 1× horská řeka). Filip tedy posune zvěda pouze o 3 políčka. Jeden zaplacený krok pohybu je tak ztracen.



Katka (modrá hráčka) provede akci svého velitele za poskytnutí indiianské podpory o velikosti 3 pomocí jedné karty o síle 1 a dvou figurek indiiánů. Jak je zmíněno výše, síla karty velitele přitom nehraje žádnou roli. Katka tedy může akci provést 3×. Rozhodne se, že zaplatí 2 jídla a 1 koně. Smí posunout svého zvěda dopředu o $2 + 2 = 4$ políčka po řece a o 2 políčka v horách. Na cílovém políčku pohybu Katčina zvěda však stojí Juliin zvěd (oranžová hráčka). Katka tedy posune svého zvěda o jedno políčko dále do hor před oranžového zvěda!



AKCE VE VESNICI

Ve vesnici se nachází osm oblastí, které umožňují provedení osmi různých akcí. Tyto akce mohou využít všichni hráči:

- pět oblastí označených symbolem celého kruhu pro akce lov, řemesla, dar, loučení a šaman,
- jedna oblast se dvěma celými kruhy pro akci rozšíření výpravy,
- a dvě oblasti s polokruhem pro akce výroba kánoí a obchod s koňmi.

Akce ve vesnici jsou obecně méně výhodné než akce na kartách postav. Mohou vám však v určité chvíli ušetřit vyložení karty z ruky a umožní vám získat důležité zdroje. Provedení akce ve vesnici také redukuje počet indiánů výpravy, což snižuje obsazenost člunů, a tím i případné zdržení při přesunu tábora.

Lov



Vezměte si ze zásoby 1 jídlo **a** 1 kožešinu a naložte je do svých člunů.

Řemesla



Vezměte si ze zásoby 1 vybavení **a** 1 dřevo a naložte je do svých člunů.

Dar



Vezměte si ze zásoby buď 2 kožešiny, **nebo** 2 dřeva a naložte je do svých člunů.

Loučení



Můžete odhodit až 3 karty postav z ruky (položte je na odhazovací balíček). Odhození karet z ruky není povinné. Potom odstraňte všechny karty z nabídky setkání (rovněž odhoďte na odhazovací balíček). Nabídku setkání doplňte shora dolů pěti novými kartami z dobíracího balíčku v pořadí, v jakém byly taženy.

Katka umístí indiána na oblast loučení. Odhodí 2 karty z ruky, potom vyprázdní nabídku setkání a doplní ji o 5 nových karet z dobíracího balíčku.

Tato akce je užitečná v případě, že

- máte v ruce mnoho karet a chcete se méně potřebných zbavit,
- nebo jsou v nabídce setkání méně vhodné karty postav a vy chcete nabídku obměnit.

Obchod s koňmi



Zaplatíte 3 **různé** zdroje a vezměte si ze zásoby jednoho koně. Zaplacené zdroje musejí být každý jiného druhu!

Julie umístí indiána na tuto akci. Zaplatí 1 dřevo, 1 jídlo a 1 vybavení ze své zásoby na člunech a vezme si jednoho koně, kterého položí na jeden ze svých nákladních člunů.

Výroba kánoí



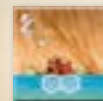
Zaplatíte 2 dřeva a vezměte si ze zásoby jednu kánoi.

Julie umístí na tuto akci 2 indiány. Zaplatí 4 dřeva ze zdrojů na svých člunech a vezme si ze zásoby dvě kánoe, které položí na své nákladní čluny.

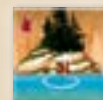
Rozšíření výpravy



Zaplatíte 3 dřeva a můžete vaši výpravu rozšířit:



buď o nákladní člun a 2 základní zdroje podle svého výběru,



nebo o člun pro indiány a 1 indiána z počáteční zásoby indiánů.

Rozšiřující dílek se získaným člunem připojíte k základní desce své výpravy.

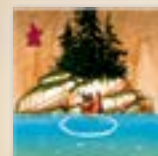
Dobře si však rozmyslete, kterou stranou navrch dílek položíte na stůl. Až do konce hry už totiž toto rozhodnutí nemůžete změnit a dílek otočit na druhou stranu!



Na tento nákladní člun je možné naložit až dva zdroje a zdržení při přesunu není žádné.



Na tento nákladní člun je možné naložit až pět zdrojů a zdržení při přesunu je pouze 1 JČ bez ohledu na velikost nákladu.



Tento osobní člun pojme jen jednoho indiána a zdržení není žádné.



Tento osobní člun pojme až tři indiány a zdržení je pouze 1 JČ bez ohledu na počet přepravovaných indiánů.

Filip umístí indiána na jeden ze dvou kruhů akce rozšíření výpravy. Zaplatí 3 dřeva ze své zásoby na člunech. Potom si vezme dílek s člunem pro přepravu indiánů a umístí jej vedle své desky výpravy navrch stranou pro přepravu tří indiánů. Vezme si z počáteční zásoby indiánů jednoho a umístí ho do svého člunu. Tímto způsobem nahradil indiána použitého pro provedení této akce, a navíc novým osobním člunem snížil zdržení při budoucí přepravě indiánů v rámci přesunu tábora.

Tuto akci budete využívat spíše v počáteční fázi hry. Podle své strategie (zdroje nebo indiáni) budete volit mezi nákladními nebo osobními čluny.

Kromě toho vám tyto akce umožní získat 2 zdroje nebo indiána navíc. Vedle využití tlumočnicka je to další způsob, jak získat další indiány pro svou výpravu.

Šaman



Zde zaplatíte jedno jídlo a můžete provést akci postavy vyložené na stole před kterýmkoli z hráčů. Akci této vyložené postavy však smíte provést **pouze jednou**, bez ohledu na to, jakou indiánskou podporu tato akce původně měla. Můžete takto znovu aktivovat i svou vlastní dříve vyloženou postavu.

Pokud aktivujete soupeřovu postavu, akci proveďte, jako by karta ležela před vámi (**ne** před vaším soupeřem). Je to důležité při určování případné odměny díky efektu postavy.

Šamanem nelze aktivovat postavu s trvalým efektem, který je znázorněn symbolem ∞.

Julie umístí jednoho svého indiána na kruh akce šaman. Zaplatí jedno jídlo a aktivuje akci Katčina tlumočnicka (pouze jednou). Vezme si z vesnice figurky indiánů včetně indiána, kterým aktivovala šamana.

Nyní Katka může ve svém tahu také využít šamana, protože Julie tlumočnickem uvolnila tuto akci pro použití dalšími hráči. Katka tedy zaplatí jedno jídlo a aktivuje akci svého už dříve vyloženého velitele. Katka ještě odevzdá jednu kánoi a posune svého zvěda po řece o 4 políčka dopředu.

Šaman vám umožní znovu provést akci vaší nebo i cizí postavy, která byla zahrána a vyložena už dříve.

HISTORIE VÝPRAVY

Když se Tomas Jefferson stal v roce 1800 třetím americkým prezidentem, Spojené státy se rozkládaly přibližně na čtvercovém území, které se táhlo 1000 mil (1600 km) od pobřeží Atlantiku na východě po řeku Mississippi na západě a od Velkých jezer na severu po Mexický záliv na jihu. Cesty napříč tímto územím nebyly příliš udržované, a tak se řeky staly preferovanými obchodními trasami.

V roce 1803 Jefferson jediným škrtem pera zdvojnásobil rozlohu území Spojených států, když za 15 milionů dolarů koupil od Francie území Louisiany, která ho o necelé 3 roky dříve získala od Španělska. Spojené státy tak získaly přístup ke strategicky důležitému obchodnímu přístavu New Orleans a k území Divokého západu za řekou Mississippi. Toto obrovské území znali jen původní domorodí obyvatelé a také obchodníci s kožešinami. Tito vesměs drsní zálesáci se většinou zabývali lovem bobrů na kožešiny a často si brali za manželky indiánské ženy. Někteří také pracovali pro Severozápadní společnost (North West Company) nebo pro jejího největšího konkurenta, Společnost Hudsonova zálivu (Hudson's Bay Company).

Prezident Jefferson se rozhodl uspořádat expedici, která by měla tuto „terra incognita“ prozkoumat. Tímto nelehkým úkolem pověřil svého osobního sekretáře Meriwethera Lewise, jenž bylo tehdy 29 let. Úkolem výpravy bylo najít obchodní říční cestu spojující východ a západ severoamerického kontinentu. Lewis si jako společníka pro toto dobrodružství vybral svého o čtyři roky staršího přítele Wiliama Clarka a společně převzali odpovědnost za zdar výpravy. Zatímco Lewis byl spíše vzdělaný intelektuál a introvertní snilek, Clark jeho vlastnosti vyvažoval. Šlo o zkušeného zálesáka z Virginie a ostríleného vojáka. Svými zkušenostmi s orientací, mapováním a plavbou po divokých řekách převyšoval Lewise. Clark byl tvrdý, ale dobrušedný muž s velmi dobrým úsudkem.

Přípravy na expedici trvaly od jara 1803. V prosinci se Lewis a Clark připojili s člunem speciálně vyrobeným pro tuto výpravu k malé skupině, která na ně čekala v táboře Dubois nedaleko Saint Louis. Loď měla kromě plachet 11 lavic pro veslaře a mohla pojmout až 12 tun nákladu. Zimu přečkali v táboře u ústí Wood River, kde získávali pro expedici mladé dobrovolníky včetně vojáků z nedalekých pevností armády. Na jaře měli k dispozici 45 mužů a výprava mohla vyrazit.

14. květnu 1804 se malá expediční flotila jedné nákladní lodě a dvou kánoí vydala vzhůru proti proudu řeky Missouri. Výprava vezla velké množství levných tretek jako příležitostné dary pro domorodé indiánské obyvatelstvo. Vybavení výpravy čítalo 2800 rybářských háčků, 150 zrcátek, 22 rolí plátna, 130 smotků tabáku, barevné korálky, mosazné knoflíky, nože, sekery a nůžky, 400 spon a náramků, 4600 jehel, pamětní medaile s portrétem prezidenta Jeffersona, střelný prach a zbraně, pazourky do mušket, 400 liber olova, teplé oblečení a přikrývky.

Během dlouhého léta 1804 výprava na své cestě zápasila s velkým množstvím komárů, zrádnými říčními proudy a musela se vyhýbat nebezpečným plovoucím kládám. Členové výpravy museli často vystoupit na břeh a táhnout loď na lanech proti proudu řeky. Část posádky se starala o lov a zásobení potravinami. Když měla výprava štěstí, dokázala urazit během jednoho dne i 15 mil (20 km). Během cesty se účastníci setkali s mnoha indiánskými kmeny, jako například Siouxy, Omahy nebo Lakoty. Lewis a Clark v rámci zachování míru mezi indiány a jejich novým „bílým otcem“ prezidentem Jeffersonem rokovali s jejich náčelníky a předávali jim dary.

20. srpna došlo k nešťastné události, kdy pravděpodobně na zánět slepého střeva zemřel seržant Charles Floyd. Kupodivu to bylo jediné úmrtí, které výpravu postihlo.

Za 164 dní výprava urazila 1600 mil (2500 km) a v říjnu dosáhla území pohostinného kmene Mandanů v Severní Dakotě. V následujících čtyřech týdnech skupina vybudovala pevnost Fort Mandan, kde přečkala zimu. Kromě lovu se členové expedice zabývali plánováním další cesty. Zde se také setkali s francouzským lovcem Toussaintem Charbonneauem, jehož najali jako znalce tamní divočiny. Charbonneaua doprovázela jeho těhotná patnáctiletá indiánská žena, která se posléze velkou měrou zasloužila o zdar výpravy a vedle indiánské princezny Pocahontas patří k nejznámějším indiánkám v americké historii. Její jméno bylo Sacagawea (Ptáci žena), v dětství byla unesena od svého kmene Šošonů, a právě přes území tohoto kmene měla výprava později putovat.

S příchodem jara opustila výprava svůj zimní tábor, a to již v užším počtu

32 mužů, neboť část osazenstva byla ve velkém nákladním člunu poslána zpět s nerosty, rostlinami a dalšími přírodninami, a hlavně s mapou již absolvované cesty.

Lewis další cestu na západ okomentoval ve svém deníku slovy: „Mohl bych považovat okamžik odjezdu za nejšťastnější chvíli svého života.“ Jenže cesta dál proti proudu Missouri vůbec nebyla lehká. Expedice málem přišla o své vědecké vybavení, Lewise málem uštkl chřestýš, objevily se nemoci a hlavně peřeje. Úsek 16 mil (25 km) Velkých vodopádů v dnešní Montaně překonávali Lewisovi a Clarkovi muži dvanáct dní. Všecké vybavení včetně člunů přenášeli ručně nebo přepravovali na provizorních vozech, se kterými se museli vyhýbat chřestýšům, grizzlyům a ostnům kaktusů.

V červenci výprava dorazila na území Šošonů. Sacagawea poznala krajinu svého dětství a 17. srpna se shledala se svým kmenem. Sacagawea jako zázrakem poznala v náčelníkovi Šošonů Cameahwaitovi svého bratra. Oboustranná radost byla obrovská a náčelník poskytl výpravě 29 koní, bez nichž by další cesta nebyla vůbec možná. Indiáni totiž výpravě potvrdili, že řeka už dále není splavná. Šošon Starej Toby souhlasil, že bude v horách výpravu doprovázet.

Následoval krajně namáhavý přechod přes pohoří Bitterroot, spojený s nadílkou prvního sněhu a ochlazením. Unavení koně se brodili směsí sněhu a bahna. Až po skoro měsíčním putování výprava sestoupila do údolí řeky Clearwater, na území přátelského kmene Propíchnutých nosů. Vysílení cestovatelé u Propíchnutých nosů nabrali nových sil, i když několik mužů z nezvyklé domorodé stravy onemocnělo. Indiáni se nabídli, že se postarají o koně do doby, než si je výprava při zpáteční cestě vyzvedne, a na kus kůže nakreslili cestu k řece Kolumbii. Muži postavili pět kánoí a začátkem října vypluli dál, teď již po proudu, protože horský kontinentální předěl měli za zády! Nejdříve pluli dál po řece Clearwater, která se vlévala do Hadí řeky a ta dále do Kolumbie, ústící do Pacifiku. Pro peřeje a vysoké skalnaté břehy to nebyla snadná cesta.

Nakonec přišel 8. listopad. V hustém dešti a v mlze najednou Clark uslyšel hučení oceánu! Cíle cesty bylo sice dosaženo, ale čas ani nálada na nějaké bujaré oslavy nebyla, počasí se totiž prudce změnilo a ústí řeky bylo vystaveno týdenní bouři. Zápis v Clarkově deníku hovoří jasně: „Řeka vystupuje z břehů a zaplavuje náš tábor. Všichni jsme promočeni a kožené obleky se mění ve shnilé cáry. V noci spíme ve vodě a rozdělat oheň je skoro nemožné. Není odsud úniku, protože kánoe by se ve vysokých vlnách potopily.“ Po skončení bouře k nim připluli na kánoích zvědaví indiáni z kmene Clatsop, kteří Lewisovi a Clarkovi ukázali i vhodné místo na táboření. Bylo na čase. Zima neodbytně klepala na dveře a promočení a zmrzlí muži začali za neustálých dešťů a poryvů mrazivého větru stavět zimní turz, jež na počest svých hostitelů nazvali Fort Clatsop.

23. března 1806 se expedice vydává na zpáteční cestu. Zpět do Saint Louis dorazila 23. září 1806, tedy po 28 měsících putování. Na cestě k Tichému oceánu a zpět urazili cestovatelé vzdálenost více než 8000 mil (12000 km) a nezapomenutelně se zapsali do dějin Spojených států.

HISTORICKÉ POSTAVY VÝPRAVY

Na všech kartách ve hře jsou skutečné historické postavy, které přispěly k úspěchu expedice Lewise a Clarka. Efekt každé karty úzce souvisí s historickou rolí dané postavy zobrazené na kartě. Na následujících 4 stranách naleznete úplný seznam všech 84 postav, vysvětlení jejich akcí a stručný popis jejich historické role ve výpravě.

Nezapomeňte, že akce postavy může být současně provedena tolikrát, jaká je celková velikost poskytnuté indiánské podpory.

SLOVNÍČEK POJMŮ

ZAPLATIT ZDROJ: Vztít zdroj z člunu na desce expedice a odevzdat ho do společné zásoby.

VZÍT SI ZDROJ: Vztít zdroj ze společné zásoby a položit ho do člunu na desce expedice.

ZÍSKAT ZDROJ: Výsledek akce postavy nebo akce ve vesnici, kdy si hráč jako odměnu může vzít zdroj ze společné zásoby.

VYLOŽENÁ POSTAVA: Karta postavy zahrnaná z ruky a položená lícem nahoru před hráče na stůl.

VYLOŽENÁ KARTA: Vyložená postava nebo vyložená karta položená rubem nahoru k poskytnutí indiánské podpory.

JEDNOTKA ČASU (JČ): Jednotka zdržení během kroku přesunu tábora odpovídající jednomu políčku, o které se musí hráčův zvěd vrátit po trase zpět.

KÁNOE: Modrý dřevěný žeton cenného zdroje (nezaměňovat s pojmem člun).

ČLUN: Místo na desce hráče nebo rozšiřujícím dílku expedice s obrázkem nákladního nebo osobního člunu, kam hráč pokládá získané zdroje a odkud bere požadované zdroje při placení.

Velitelé

Po zaplacení jídla, kánoe nebo koně posunete svého zvěda dopředu po trase výpravy (viz str. 8).



Meriwether Lewis (modrá)

Kapitán americké armády, osobní sekretář prezidenta. Byl prezidentem Jeffersonem pověřen velením expedice.

Tlumočníci

Ke své výpravě připojíte indiány získané ve vesnici (viz str. 7).



Pierre Cruzatte (modrá)

Díky francouzskému otci a matce z kmene Omahů mluvil třemi jazyky a velmi dobře ovládal znakovou řeč. Byl zkušený lodník, vyznal se v navigaci a všechny bavil hrou na housle.

Dřevorubci

Získáváte dřevo (viz str. 7).



Hugh McNeal (modrá)

Během romantické schůzky ho málem zabil indián z kmene Tillamůků. Při návratu z vycházky ho jednou překvapil grizzly a McNeal musel strávit nějaký čas v koruně stromu.

Lovci

Získáváte jídlo (viz str. 7).



Seaman (modrá)

Seaman byl Lewisův novofundlandský pes a bylo to jediné zvíře, které zůstalo s výpravou po celou dobu. Pomáhal při lovu a sloužil také jako hlídací pes.

Kováři

Získáváte vybavení (viz str. 7).



Alexander H. Willard (modrá)

Měl výbornou fyzickou kondici a v expedici sloužil jako kovář a zbrojír. Opravoval vybavení expedice a vyráběl drobné předměty pro obchod s indiány.

Obchodníci s kožešinami

Získáváte kožešiny (viz str. 7).



Richard Windsor (modrá)

Skvělý lovec a zálesák. Jednou přepadl přes okraj srázu. Windsor se na Lewisovu radu zachránil zabodnutím nože do země. Tím, že po něm vyšplhal nahoru, unikl jisté smrti.

ZÁKLADNÍ POSTAVY



William Clark (oranžová)

Poručík americké armády, účastník Severo-západní války s indiány. Bylo mu 33 let, když ho přítel M. Lewis požádal, aby se podílel na velení výpravě spolu s ním.



John Ordway (žlutá)

Seržant americké armády, pravá ruka obou velitelů expedice. Měl na starosti strážu a přímé velení, vedl podrobný deník expedice.



François Labiche (oranžová)

Byl najat jako zkušený lodník a obchodník s indiány. Mluvil francouzsky, anglicky a několika indiánskými dialekty.



Robert Frazer (žlutá)

K výpravě se připojil až později, po zběhnutí Mosese Reeda. Opatroval deník výpravy a cenné mapy.



John B. Thompson (oranžová)

Sloužil jako kuchař a také měl na starosti kreslení map. Často se vydával s lovci mimo tábor, aby tam rovnou vyudil losí maso. Konzervace byla ve vlhkém prostředí loď nezbytná.



Thomas P. Howard (žlutá)

Byl stabilním členem expedice, přestože se musel zodpovídat za prohřešek, že lezl přes palisády Fort Mandan po pozdním návratu z mandanské vesnice.



York (oranžová)

Clarkův sluha figuroval při diplomatických jednáních s indiány. Pro jeho černou barvu pleti se indiáni domnívali, že má magickou moc. Clarka zachránil před grizzlym.



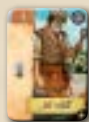
Silas Goodrich (žlutá)

Od své armádní jednotky byl převelen k výpravě v roce 1804. Jeho základní povinností byl lov ryb a v případě potřeby i obstarávání jiných potravin.



Joseph Whitehouse (oranžová)

Sloužil jako krejčí a byl jedním z mužů, kteří sestarali o deník výpravy. Na rce Jefferson jen o vlásek unikl smrti.



John Shields (žlutá)

Nejstarší muž skupiny pocházející z Virginie. K výpravě byl najat už v roce 1803. Sloužil jako hlavní kovář, zbrojír a měl na starosti stavbu lodí a velké opravy.



Joseph & Ruben Field (oranžová)

Zdraví a veselí bratři z Kentucky. Patřili k nejlepším lovcům skupiny.



George Shannon (žlutá)

Teprve osmnáctiletý mladý muž, jeden z devíti z Kentucky. Dobře zpíval a byl dobrý lovec a jezdec. Občas zabloudil, ale vždycky našel cestu zpět do tábora výpravy.



Nathaniel Pryor (zelená)

Oběma vůdci byl považován za velmi schopného a charakterního muže. Patřil k účastníkům pocházejícím z Kentucky. V táboře Dubois dohlížel na tesařské práce.



Charles Floyd (fialová)

Proviantský důstojník, který v dubnu 1804 zemřel na akutní zánět slepého střeva. Byl jedinou obětí expedice a byl pohřben na útesu s výhledem na řeku Missouri.



George Gibson (zelená)

Rovněž jeden z osadníků z Kentucky, připojil se k výpravě v roce 1803. Byl vynikající lovec a jezdec. Kromě toho hrál na housle a uměl znakovou řeč.



J. Baptiste Lepage (fialová)

Francouzsko-kanadský obchodník s kožešinami, který žil mezi minitarijskými a mandanskými indiány. V roce 1804 nahradil propuštěného Johna Newmana.



Patrick Gass (zelená)

Po Floydově smrti byl povýšen na seržanta. Měl na starosti tesařské práce při stavbě zimních srubů. Uměl i vytesat kánoe a postavil vozy pro přepravu materiálu výpravy po souši.



Hugh Hall (fialová)

Příliš si rozuměl s lahví whisky a pro několik dalších přestupků byl také souzen polním soudem. Přestupky však nebyly natolik závažné, aby musel být z výpravy vyloučen.



John Colter (zelená)

Jeden z nejlepších lovců výpravy. Často se vydával do okolní krajiny jako zvěď. Byl považován za zkušeného zálesáka a horala.



William Werner (fialová)

Narodil se pravděpodobně v Kentucky a sloužil jako kuchař. Ještě před zahájením expedice byl potrestán za rvačku s Johnem Pottsem a v roce 1804 byl souzen za vzpouru.



William Bratton (zelená)

Zručný kovář z Kentucky byl velmi robustní postavy. Celé měsíce trpěl nesnesitelnými bolestmi zad, které léčil v indiánských potních chýších.



John Potts (fialová)

Německý přistěhovalec, povoláním mlynář. Provázela ho smůla. Jednou se topil, podruhé málem vykrvácel, když si pořezal nohu, a také byl během výpravy napaden grizzlym.



Peter Weiser (zelená)

Sloužil jako kormidelník, lovec a kuchař. Byl jedním z nejlepších střelců výpravy. Ve Fort Clatsop získával na pobřeží oceánu mořskou sůl.



John Collins (fialová)

Jmenován kuchařem. Byl považován za jednoho z nejlepších lovců skupiny. Zabýval se také shromažďováním vědeckých vzorků a dokumentoval zvěřenu Západu.

DALŠÍ POSTAVY



1 Hay – Suchá tráva (Pocasse)

Nezávislý a přátelský náčelník Arikarů. Odmítal přerušit obchodování s Tetonskými Siouxy.

Vezměte si tolik **různých** základních zdrojů, kolik máte před sebou vyloženo postav (počítá se i Hay). Můžete tedy získat maximálně 4 ks zdrojů. **Efekt této akce lze provést pouze jednou bez ohledu na to, jak velkou indiánskou podporu postava má.** Indiánská podpora větší než 1 nemá smysl, nicméně není zakázána.



2 Little Raven – Malý havran (Kagohhami)

Druhý náčelník Mandanů z vesnice Matoontonha. S výpravou se setkal během přezimování expedice ve Fort Mandan.

Zvolte jeden druh základního zdroje a vezměte si ho tolik kusů, kolik máte před sebou vyloženo postav (počítá se i Little Raven). **Efekt této akce lze provést pouze jednou bez ohledu na to, jak velkou indiánskou podporu postava má.** Indiánská podpora větší než 1 nemá smysl, nicméně není zakázána.



3 Buffalo Medicine – Bizoní medicína

Třetí náčelník Tetonských Siouxů. Setkal se s expedicí u Bad River v září 1804.

Zaplatte 1 jídlo a vezměte si 1 kánoi.



4 Ebenezer Tuttle

Vojín americké armády. Po absolvování první části expedice se z Fort Mandan vrátil zpět do Saint Louis spolu se skupinou obchodníků s kožešinami Pierra Chateaua.

Zaplatte 1 dřevo a vezměte si 1 kánoi.



5 René Jessaume

Se svou indiánskou ženou a dětmi žil ve vesnici Mandanů. Velitelům expedice předával informace o různých indiánských náčelnících a kmenové politice.

Zaplatte 3 kožešiny a vezměte si 1 koně.



6 Big Horse – Velký kůň

Náčelník kmene Mizuriů. Měl zájem o obchodování, obzvláště s whisky. Lewis s Clarkem se s ním setkali během návratu z lovu bizonů v srpnu 1804.

Položte 2 indiány ze svých členů do Powwow a vezměte si za ně 1 koně.



7 Moses B. Reed

Vojín americké armády propuštěný z expedice pro dezerci a krádež zbraní.

Zaplatte 2 dřeva a posuňte svého zvěda o 2 políčka dopředu po řece.



8 John Robertson

Původně desátník degradovaný Clarkem pro ztrátu autority, protože v táboře Dubois nebyl schopen zabránit rvačce mužů, kterým velel. Byl prvním mužem, který opustil expedici.

Zaplatte 2 vybavení a posuňte svého zvěda o 3 políčka dopředu po řece.



9 Joseph Barter

Vojín americké armády známý pod přezdívkou „Svoboda“. Krátce poté, co byl pověřen povinnostmi lodníka, dezertoval z expedice.

Zaplatte 1 kánoi a posuňte svého zvěda o 5 políček dopředu po řece.



10 J. Baptiste Deschamps

Jako zkušený francouzský lodník byl ustanoven předákem francouzských lodníků na červené kánoi. Byl kormidelníkem nákladní lodi během návratu do Saint Louis v dubnu 1805.

Zaplatte 1 jídlo a 1 kánoi a posuňte svého zvěda o 6 políček dopředu po řece.



11 John Newman

Najat ve Fort Massac, avšak rozhodnutím polního soudu byl vyřazen z expedice pro opakované pokusy o vzpouru.

Zaplatte 1 jídlo a posuňte svého zvěda o 1 políčko dopředu po řece **nebo** v horách.



12 Charles Mackenzie

Obchodník s kožešinami pracující pro Severozápadní společnost, spolu s Laroquem často navštěvoval Fort Mandan v zimě 1804–1805.

Zaplatte 1 kožešinu a 1 koně a posuňte svého zvěda o 3 políčka dopředu v horách.



13 John Dame

Devatenáctiletý plavovlasý a modrooký mladík. Byl najat pro první část expedice a na jaře 1805 se vrátil do Saint Louis. Ulovil bílého pelikána.

Zaplatte 2 dřeva a posuňte svého zvěda o 1 políčko dopředu v horách.



14 Cuscalar

Náčelník kmene Clatsop, který v očekávání dobrého obchodu nabízel Lewisovi a Clarkovi dary a ženy svého kmene během přezimování expedice ve Fort Clatsop.

Zaplatte 1 koně a vezměte si do ruky jednu z pěti karet z nabídky postav. Potom nabídku postav doplňte o novou kartu. Pokud tuto akci aktivujete vícekrát (díky indiánské podpoře větší než 1), nabídka setkání se doplňuje o nové karty až po poslední aktivaci této akce.



15 Toussaint Charbonneau

Francouzsko-kanadský obchodník s kožešinami, zbabělý a násilnické povahy. Manžel šošonské indiánky Sacagawey. Pro výpravu byl najat jako tlumočník.

Zaplatte 1 libovolný zdroj a provedte ve vesnici akci, která je obsazena alespoň jednou figurkou indiána. Pokud akci postavy díky větší indiánské podpoře opakuje, můžete si za stejné podmínky buď zvolit jinou akci ve vesnici, nebo tutéž akci provést opakovaně. Pro opakované provádění akce (díky indiánské podpoře větší než 1) nesmíte využít zdroje získané předchozím provedením akce. K zaplacení smíte používat pouze zdroje, které jste měli ještě před vynesemím karty této postavy.



16 F. Antoine Larocque

Francouzsko-kanadský obchodník s kožešinami a badatel zaměstnaný u Severozápadní společnosti. Chtěl se připojit k expedici, ale Lewis ho odmítl pro jeho vazby k Británii.

V okamžiku zahrání a vyložení nemá tato akce žádný efekt. Nachází-li se však François-Antoine Larocque mezi vašimi vyloženými postavami a vy zahrajete nějakou postavu, jejíž akce posouvá vašeho zvěda dopředu, políčka obsazená cizími zvědy se při pohybu vašeho zvěda **nepočítají**. Například nacházejí-li se na trase pohybu vašeho zvěda 2 cizí zvědové a máte-li se posunout o 4 políčka, posunete se ve skutečnosti o 6 políček. **Tento efekt smíte aplikovat během svého tahu pouze na jednu provedenou akci.** (Nelze aplikovat na znovu provedenou akci s pomocí indiánské podpory větší než 1.)



17 Joseph Gravelines

Francouzský Kanadan, který žil 13 let u kmene Arikarů. Byl najat jako kormidelník nákladní lodi. Později doprovázel několik náčelníků kmene Arikarů do Washingtonu.

V okamžiku zahrání a vyložení nemá tato akce žádný efekt. Nachází-li se však Joseph Gravelines mezi vašimi vyloženými postavami a vy provádíte nepovinný krok „Setkání“, máte z ceny postavy, kterou si najímáte z nabídky setkání, slevu 2 kožešiny (nebo 4 či 6 kožešin v případě indiánské podpory 2, resp. 3).



18 John Boley

Jeden z nejspolehlivějších mužů výpravy. Byl převelen k výpravě pro první část trasy do Fort Mandan a patřil k posádce, která se odtud vrátila do Saint Louis.

V okamžiku zahrání a vyložení nemá tato akce žádný efekt. Nachází-li se však John Boley mezi vašimi vyloženými postavami a vy provádíte nepovinný krok „Přesun tábora“, vaše časové zdržení se snižuje o 1 JČ (o 2, resp. 3 JČ v případě indiánské podpory 2, resp. 3). Je-li vaše časové zdržení 0 JČ, nemá karta žádný efekt, protože zdržení nemůže nikdy nabývat záporných hodnot.



19

John Hay

Jako obchodník s kožešinami a poštovní kurýr mohl výpravě poskytnout cenné informace. Protože ovládal angličtinu i francouzštinu, vypomáhal jako tlumočník.

Získáváte kožešiny **a/nebo** dřevo podle pravidel na straně 7. (S indiánskou podporou 3 smíte například provést 2× akci získat kožešiny a 1× akci získat dřevo, nebo 3× akci získat kožešiny, apod.)



20

Big White – Velká bílá tvář

Nejvyšší náčelník dolní vesnice Mandanů. Jméno získal podle své rozložené postavy a nezvykle světlé kůže. Po návratu expedice se setkal ve Washingtonu s prezidentem Jeffersonem.

Získáváte vybavení **a/nebo** dřevo podle pravidel na straně 7. (S indiánskou podporou 3 smíte například provést 2× akci získat vybavení a 1× akci získat dřevo, nebo 3× akci získat vybavení, apod.)



21

Dickson & Hancock

Lovci kožešin, kteří se setkali s expedicí, když se výprava vracela zpět do Washingtonu. Požádali Johna Coltera, aby je doprovázel jako traper.

Získáváte jídlo **a/nebo** kožešiny podle pravidel na straně 7. (S indiánskou podporou 3 smíte například provést 2× akci získat jídlo a 1× akci získat kožešiny, nebo 3× akci získat jídlo, apod.)



22

Black Moccasin – Černý mokasin

Náčelník Minitariů, který před lety unesl Šošonům Sacagaweu.

Získáváte vybavení **a/nebo** jídlo (podle pravidel na straně 7). (S indiánskou podporou 3 smíte například provést 2× akci získat vybavení a 1× akci získat jídlo, nebo 3× akci získat vybavení, apod.)



23

Yellept

Náčelník kmene Walla Walla. Srdečně přijal výpravu a přispěl k dobrému obchodu. Yellept věnoval Clarkovi znamenitého bílého koně. Ten mu na oplátku daroval svůj meč.

Zaplaťte 1 zdroj jakéhokoli druhu a vezměte si 2 libovolné základní zdroje. Pro opakované provádění akce (díky indiánské podpoře větší než 1) nesmíte využít zdroje získané předchozím provedením akce. K zaplacení smíte používat pouze zdroje, které jste měli ještě před vynesemím karty této postavy.



24

P. Antoine Tabeau

Francouzsko-kanadský obchodník s kožešinami a cestovatel poskytl výpravě cenné informace o indiánských kmenech.

Zaplaťte 1 dřevo a 1 jídlo a vezměte si 2 kánoe.



25

Three Eagles – Tři orlové

Náčelník Ploskohlavců. S expedicí se setkal v září 1805. Po přivítání poskytl výpravě potraviny a vyměnil jim koně.

Zaplaťte 2 vybavení a vezměte si 1 koně.



26

Hawk's Feather – Jestřábí pero (Piahito)

Náčelník Arikarů, který souhlasil s pokusy o navázání míru s kmenem Mandanů.

Zaplaťte 1 jídlo a posuňte svého zvěda o 3 políčka dopředu po řece.



27

Man Crow – Havran (Kakawita)

Náčelník Arikarů, vyzyvatel Odpočívajícího havrana v souboji o místo náčelníka celého kmene.

Zaplaťte 3 dřeva a posuňte svého zvěda o 4 políčka dopředu po řece.



28

Cutssahnem

Náčelník Wanapamů. Daroval Lewisovi „Mapu řek a kmenů horního toku velké řeky a jejich přítoků s množstvím vesnic našeho národa a jeho přátel“.

Zaplaťte 3 různé zdroje a posuňte svého zvěda o 5 políček dopředu po řece.



29

Black Buffalo – Černý bizon (Untongarabar)

Náčelník Tetonských Siouxů. Přes jinak dobrou povahu byl prudký a nelitostný. Žádá Lewise a Clarka o zboží a tabák.

Zaplaťte 1 jídlo a posuňte svého zvěda o tolik políček dopředu po řece, kolik je symbolů jídla na kartách ležících před vámi a před vaším soupeřem po levici i po pravici (při hře ve dvou se počítají symboly na vašich kartách a kartách vašeho soupeře). Ve hře pro jednoho spočítejte symboly jídla na všech vašich vyložených kartách a na obsazených akcích ve vesnici.



30

Half Man – Poloviční muž (Aweaweache)

Náčelník Yanktonských Siouxů. Varoval výpravu před silnými nepřátelskými kmeny.

Zaplaťte 1 zdroj jakéhokoli druhu a posuňte svého zvěda o tolik políček dopředu po řece, kolik zvědů (včetně vašeho) se nachází na aktuální pozici vašeho tábora nebo před ním. Ve hře pro jednoho je figurka Alexander Mackenzie považována za zvěda.



31

Richard Warfington

Jako zasloužilý desátník velel posádce bílé kánoe při cestě nahoru po řece Missouri. Ve Fort Mandan byl pověřen velením skupiny, která se vracela zpět do Saint Louis.

Zaplaťte 2 jakékoli zdroje a posuňte svého zvěda o tolik políček dopředu po řece, kolik indiánů je naloděno ve vašich člunech. Indiáni použít k podpoře na vyložených kartách se nepočítají.



32

James Mackay

Skotský obchodník s kožešinami a cestovatel – ze všech obchodníků asi „nejzcestovalejší“. Byl autorem podrobné mapy řeky Missouri, kterou Lewis a Clark používali.

Zaplaťte 1 koně a posuňte svého zvěda dopředu **buď** o 3 políčka po řece, **nebo** o 3 políčka v horách. Pohyb o tyto 3 políčka musí být celý v jednom druhu terénu. **Nelze ho rozdělit na část pohybu po řece a část v horách.**



33

Weuche

Jako první z náčelníků Yanktonských Nakotů hovořil o bidě svého lidu a o potřebě spolehlivých obchodních partnerů. Za spolupráci požadoval zbraně a střelivo.

Zaplaťte 2 vybavení a posuňte svého zvěda o tolik políček dopředu v horách, kolik je symbolů vybavení na kartách ležících před vámi a před vaším soupeřem po levici i po pravici (při hře ve dvou se počítají symboly na vašich kartách a kartách vašeho soupeře). Ve hře pro jednoho spočítejte symboly vybavení na všech vašich vyložených kartách a na obsazených akcích ve vesnici.



34

Pierre Dorion

Byl ženatý s Yanktonskou ženou a když se připojil k výpravě, působil jako tlumočník. V dubnu 1805 byl poslán s náčelníky Yanktonů, Omahů, Otů a Mizuriů do Saint Louis.

Zaplaťte 3 kožešiny a posuňte svého zvěda o 2 políčka dopředu v horách.



35

The Partisan – Partyzán (Tortohonga)

Wrtošivý náčelník Tetonských Siouxů, který bojoval o moc s náčelníkem Černým bizonem. V této napjaté situaci se setkal v září 1804 s Lewisem a Clarkem na řece Missouri.

Zaplaťte 1 jídlo a proveďte akci postavy vyložené na stole před kterýmkoli z hráčů (stejná akce jako šaman ve vesnici). **Akci této vyložené postavy však smíte provést pouze jednou** bez ohledu na to, jakou indiánskou podporu tato postava původně měla. Pro opakované provádění akce postavy The Partisan (díky indiánské podpoře větší než 1) nesmíte využít zdroje získané předchozím provedením akce. K zaplacení smíte používat pouze zdroje, které jste měli ještě před vynesemím karty této postavy.



36

Nicholas Jarrot

Francouzský tlumočník, který posloužil Lewisovi při jeho setkání se španělským guvernérem. Nabídl svůj pozemek k vybudování tábora Dubois a prodal výpravě výstroj a zásoby.

V okamžiku zahrání a vyložení nemá tato akce žádný efekt. Nachází-li se však Nicholas Jarrot mezi vašimi vyloženými postavami a vy zahrajete nějakou postavu, jejíž akce posouvá vašeho zvěda dopředu, přidejte k **jednomu pohybu** (pouze k jednomu) vašeho zvěda dopředu po řece 2 políčka navíc (4, respektive 6 políček v případě indiánské podpory 2, resp. 3). Nezáleží na tom, jak velkou indiánskou podporu má postava, díky níž se provádí pohyb jako takový.



37

Régis Loisel

Francouzsko-kanadský obchodník s kožešinami a cestovatel z La Charette na řece Missouri.

Získáváte vybavení, jídlo **a/nebo** dřevo podle pravidel na straně 7. (S indiánskou podporou 3 smíte například provést 1× akci získat vybavení, 1× akci získat jídla a 1× akci získat dřevo, nebo 2× akci získat vybavení a 1× akci získat jídla, apod.)



38

Hugh Heney

Velmi sečtělý a inteligentní kanadský obchodník s kožešinami. Tetonské Siouxy znal jako žádný jiný běloch. Lewisovi a Clarkovi poskytl léky proti hadímu uštknutí.

Získáváte kožešiny, jídlo **a/nebo** dřevo podle pravidel na straně 7. (S indiánskou podporou 3 smíte například provést 1× akci získat kožešinu, 1× akci získat jídla a 1× akci získat dřevo, nebo 2× akci získat kožešinu a 1× akci získat jídla, apod.)



39

Black Cat – Černý panter
(Posecopsahe)

Nejvyšší náčelník mandanských vesnic. Byl čestný, zásadový a inteligentní. Zásoboval Američany během jejich přezimování ve Fort Mandan.

Vezměte si 2 libovolné základní zdroje. Mohou být buď stejné, nebo různé.



40

Twisted Hair – Spletený vlas
(Walamottinin)

Veselý a upřímný náčelník Propíchnutých nosů. Výpravě pomáhal při výrobě dlabaných kánoí.

Zaplaťte 1 kánoi a vezměte si 2 kánoe. Pro opakované provádění akce postavy Twisted Hair (díky indiánské podpoře větší než 1) nesmíte využít kánoe získané předchozím provedením akce. K zaplacení smíte používat pouze kánoe, které jste měli ještě před vynesemím karty této postavy.



41

Cameahwait

Šošonský náčelník, bratr Sacagawey. Poskytl Lewisovi a Clarkovi pobostinnost a koně pro další cestu jako výraz vděčnosti za opětovné shledání se svou dlouho ztracenou sestrou.

Buď zaplaťte 1 kánoi a vezměte si 1 koně, **nebo** zaplaťte 1 koně a vezměte si 1 kánoi.



42

Broken Arm – Zlomená paže
(Tunakehmmutoolt)

Čestný a velkorysý náčelník Propíchnutých nosů. Poskytl výpravě koně a chtěl uzavřít mír s Šošony.

Zaplaťte 1 vybavení a vezměte si 1 koně.



43

Comcomly

Náčelník Činúků, nejsilnější vůdce v celém okolí ústí Kolumbie. Byl popisován jako prohnáný divoch s jedním okem. K výpravě se však choval přátelsky.

Zaplaťte 1 vybavení, 1 jídlo, 1 kožešinu a 1 dřevo a posuňte svého zvěda dopředu o 7 políček po řece.

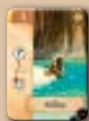


44

Little Thief – Malý zloděj

Náčelník kmene Otů, mazaný obchodník a chytrý diplomat. V březnu 1805 se setkal s prezidentem Jeffersonem, který mu slíbil možnost obchodu a svěřil se mu se svou touhou po míru.

Položte 1 indiána ze svého člunu do Powwow a posuňte svého zvěda o 1 políčko dopředu po řece za každé dva zdroje naložené ve vašich člunech. Zdroje nemusí být stejné. Máte-li například na člunech naložena 2 dřeva, 3 vybavení, 1 jídlo a 1 kánoi (7 zdrojů, to jsou 3 dvojice), můžete posunout zvěda o 3 políčka.



45

Watkuweis

Indiánka z kmene Propíchnutých nosů dlouho žijící mezi bílými obchodníky, kteří se k ní chovali velmi pěkně. Požádala náčelníky svého kmene, aby výpravě neublížovali.

Zaplaťte 1 zdroj jakéhokoli druhu a posuňte svého zvěda o tolik políček dopředu po řece, kolik máte před sebou vyloženo svých postav (včetně Watkuweis).



46

Daniel Boone

Legendární pionýr Západu. Byl prvním bílým osadníkem v Kentucky. Do dějin Divokého západu se zapsal svou cestou přes Appalačské pohoří. Mohl se setkat s výpravou.

Zaplaťte 2 zdroje jakéhokoli druhu a posuňte svého zvěda o tolik políček dopředu po řece, kolik se ve vesnici na herním plánu nachází figurek indiánů.



47

Old Toby – Starej Toby

Šošonský průvodce, kterého poslal náčelník Cameahwait, aby doprovázel Lewise a Clarka přes Skalisté hory. Doprovázel také Clarka při jeho výzkumné cestě po Lososí řece.

Zaplaťte 1 kánoi a 1 koně a posuňte svého zvěda dopředu **buď** o 6 políček po řece, **nebo** o 6 políček v horách. Pohyb přes těchto 6 políček musí být celý v jednom druhu terénu. **Nelze ho rozdělit na část pohybu po řece a část v horách.**



48

Coboway

Jediný náčelník kmene Clatsop, který se prokazatelně setkal s expedicí. Vyměnil nějaké zásoby a kožešiny mořské vydry za rybářské háčky a váček šošonského tabáku.

Zaplaťte 1 vybavení, 1 jídlo, 1 kožešinu a 1 dřevo a posuňte svého zvěda dopředu o 4 políčka v horách.



49

Crow at Rest – Odpočívající havran
(Kakawissassa)

Nejvyšší náčelník Arikarů. Měl zájem o obchod s bizoními kůžemi. Zajistil bezpečný průchod výpravy svým územím a měl také zájem na uchování míru s kmenem Mandanů.

Zaplaťte 2 kožešiny a 2 vybavení a posuňte svého zvěda dopředu o 3 políčka v horách.



50

George Drouillard

Syn francouzského Kanadana a Šónijské matky. Byl znám jako skvělý zvěd, zálesák a tlumočník. Lewisem a Clarkem byl často pověřován zvláštními úkoly.

Položte 1 indiána ze svého člunu do Powwow a zaplaťte 1 zdroj jakéhokoli druhu. Potom posuňte svého zvěda dopředu o 2 políčka v horách.



51

Tetoharsky

Náčelník Propíchnutých nosů, který pomohl výpravě u Hadí řeky. Jako předsunutá hlídka výpravy a tlumočník zajistil přátelské vztahy s indiány na horním toku Kolumbie.

Položte 1 indiána ze svého člunu do Powwow a posuňte svého zvěda o 1 políčko dopředu v horách **za každé tři zdroje** naložené ve vašich člunech. Zdroje nemusí být stejné. Máte-li například na člunech naložena 2 dřeva, 3 vybavení, 1 jídlo a 1 kánoi (7 zdrojů, to jsou 2 trojice), můžete posunout zvěda o 2 políčka.



52

One Eye – Jedno oko (Tamaha)

Jedno oko byl nejsilnějším náčelníkem Hidatsů. Osadníky byl popisován jako krutý a vražedný indián.

Zaplaťte 2 zdroje jakéhokoli druhu a posuňte svého zvěda o tolik políček dopředu po řece, kolik zvědů (včetně vašeho) se nachází na aktuální pozici vašeho tábora nebo před ním. Ve hře pro jednoho je figurka Alexander Mackenzie považována za zvěda.



53

Sacagawea

Nejslavnější šošonská indiánka. Těhotná se připojila k výpravě spolu s manželem Touissantem Charbonneauem a během výpravy porodila syna. Byla průvodkyní a tlumočnicí výpravy.

Proveďte libovolnou akci ve vesnici bez ohledu na to, jestli je nebo není obsazena figurkou indiána. Pokud akci postavy díky větší indiánské podpoře opakujete, můžete si za stejné podmínky buď zvolit jinou akci ve vesnici, nebo tutéž akci provést opakovaně. Pro opakované provádění akce (díky indiánské podpoře větší než 1) nesmíte využít zdroje získané předchozím provedením akce.



54

Cut Nose – Poraněný nos
(Neesh Nepahkeok)

Náčelník Propíchnutých nosů, který poskytl výpravě tři průvodce pro přechod hor.

V okamžiku zahrání a vyložení nemá tato akce žádný efekt. Nachází-li se Cut Nose mezi vašimi vyloženými postavami a vy zahrajete nějakou postavu, jejíž akce posouvá vašeho zvěda dopředu v horách, přidejte k **jednomu** pohybu vašeho zvěda 1 políčko navíc (nebo 2 či 3 políčka v případě indiánské podpory 2, resp. 3). Nezáleží na tom, jak velkou indiánskou podporu má postava, díky níž se provádí pohyb jako takový.

VARIANTA HRY PRO JEDNOHO HRÁČE

Příprava hry

Příprava probíhá stejně jako u běžné hry.

Potom položte jednoho ze zbývajících zvěďů, nazvaného Alexander Mackenzie, na jedno z políček trasy do vzdálenosti 0 políček (jednodušší hra) až 7 políček (vysoká obtížnost) od startovního políčka Saint Louis.

Položte 8 žetonů se značkami zdrojů na jednotlivé oblasti vesnice podle obrázků na rubech žetonů.



Tato varianta se hraje podle stejných pravidel jako hra ve více hráčích, kromě dvou následujících výjimek:

1. Získání základních zdrojů

V této variantě každé místo indiánské vesnice, kde je **přítomen indián**, poskytuje během akce zisku zdrojů příslušný počet zdrojů stejným způsobem jako symboly na vyložených kartách sousedních hráčů při běžné hře. Pokud provádíte akci postavy, která získává zdroje (dřevorubec, kovář, lovec, apod.), k počtu symbolů příslušného zdroje na vašich vyložených kartách přičtete symboly na **obsazených** akcích ve vesnici.

Zdeněk v sólové hře provádí akci postavy lovce s indiánskou podporou o velikosti 3. Ve vesnici jsou oblasti lov a šaman obsazeny figurkami indiánů. Tyto dva symboly jídla Zdeněk přičte k jednomu symbolu na vyložené kartě lovce. Zdeněk má tedy možnost získat díky této akci $3 \times 3 = 9$ jídel.

2. Soupeř – Alexander Mackenzie

Vždy po skončení svého tahu posuňte figurku Alexandra Mackenzie o jedno políčko po trase dopředu. Tato figurka je považována za zvěda imaginárního soupeře.

V sólové hře zvítězíte, pokud váš tábor dosáhne cílového políčka Fort Clatsop dříve, než tam dorazí Alexander Mackenzie.

Alexander Mackenzie byl skotský cestovatel a obchodník s kožešinami. V roce 1789 se vydal na kánoji po řece Dechho (později přejmenované na řeku Mackenzie) až k jejímu ústí v naději, že se mu podaří nalézt severozápadní cestu k pobřeží Tichého oceánu. Na této výpravě však dorazil k Severnímu ledovému oceánu. Znovu se vydal na cestu v roce 1792. Proti proudu jednoho z přítoků řeky Fraser se dostal k pásmu Pobrežních hor, které překročil, a s pomocí indiánů se 22. července 1793 dostal k Zálivu královny Charlotty v Pacifiku. Byl to první zaznamenaný přechod kontinentu na sever od Mexika.

Děkuji manželce Karine, Cédricovi a Anne-Cécile Lefebvrovým a Vincentu Dutraitovi za veškerou pomoc a podporu. Dále bych rád poděkoval všem, kdo hru průběžně testovali a přispěli k jejímu vývoji: týmu společnosti Ludonaute (Philippovi, Julienovi, Sébastienovi, Guillaumovi, Pierrovi...), členům herního klubu Niort (Patrickovi, Françoisovi, Sébastienovi A., Sébastienovi F., Olivierovi, Éricovi...) a všem dalším lidem, které jsme potkali na různých setkáních hráčů deskových her. Nakonec bych chtěl poděkovat Uwe Rosenbergerovi za to, že vymyslel hru Le Havre, a Benoitu Christenovi, že chtěl, abych si s ním zahrál na poštáka.

Cédric Chaboussit

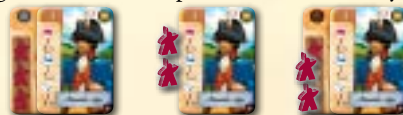
STRUČNÝ PŘEHLED

TAH HRÁČE

PROVEDENÍ 1 AKCE (POVINNÝ KROK):

Buď akce postavy, nebo akce ve vesnici.

Akce postavy: Vyložení karty postavy, poskytnutí indiánské podpory jinou kartou a/nebo figurkami indiánů, provedení efektu karty.



Akce ve vesnici:

- Obsazení volného kruhu 1 indiánem a provedení akce,
- **nebo** obsazení polokruhu 1 až 3 indiány a provedení akce.



PROVEDENÍ NEPOVINNÝCH KROKŮ

Přesun tábora a **setkání** jsou nepovinné kroky a každý z nich může být proveden jednou za tah, buď před povinnou akcí, nebo po ní (před nebo po povinném kroku).

SETKÁNÍ (NAJMUTÍ POSTAVY):

Dobráni do ruky jedné karty postavy z nabídky setkání, zaplacení požadovaného množství kožešin a vybavení (část vybavení může být nahrazena odhozením jedné karty z ruky), doplnění nabídky setkání o novou postavu.

PŘESUN TÁBORA:

1. Přesun všech figurek indiánů z vyložených karet zpět do člunů výpravy.
2. Výpočet časového zdržení (podle symbolů časového zdržení nad naloženými čluny výpravy a na kartách postav v ruce).
3. Přesun zvěda po trase o tolik políček zpět, kolik činí celkové vypočítané časové zdržení.
4. Přesun tábora dopředu na políčko ke zvědovi (pouze pokud se zvěd nachází před táborem ve směru k cíli trasy).
5. Dobráni všech vyložených karet zpět do ruky.

Pohyb zvěda nesmí nikdy skončit na políčku obsazeném jiným zvědem.

ZÁKLADNÍ POSTAVY



Zisk takového maximálního počtu zdrojů ze společné zásoby, kolik je symbolů daného zdroje na vyložených kartách hráče a jeho soupeřů vlevo a vpravo.



Shromáždění indiánů, zisk až všech figurek indiánů z herního plánu a odstranění poslední karty z nabídky setkání.



Pohyb zvěda dopředu po řece nebo v horách a zaplacení pohybu příslušnými zdroji.

AKCE VE VESNICI



Zisk 1 jídla a 1 kožešiny.



Zisk 1 vybavení a 1 dřeva.



Zisk 2 kožešin **nebo** 2 dřev.



Rozšíření výpravy o dílek člunu zaplacením 3 dřev.



Odhození až 3 karet z ruky a výměna všech karet v nabídce setkání.



Provedení akce některé dřívě vyložené postavy zaplacením 1 jídla.



Zisk 1 kánoe zaplacením 2 dřev.



Zisk 1 koně zaplacením 3 **různých** zdrojů.

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji Jiřímu Černíkovi, autoru trilogie „Divoký západ“, za vyhledání původních indiánských jmen a pomoc při jejich překladu, jakož i při překladu některých věcných pojmů týkajících se osídlování severoamerického kontinentu. Autor se věnuje výpravě Lewise a Clarka v třetím díle své trilogie v části nazvané „Cesta na Severozápad“. Jiří Černík žije ve Spojených státech a patří mezi ty emigranty, kteří se plně sžili s novým prostředím. Seznámil se s americkou historií a osvojil si duchovní a kulturní principy nového domova. A bylo to právě období růstu a osídlování amerického kontinentu, které ho nejvíce zaujalo.

Zdeněk Křen Petrůj



Lewis & Clark

Cesta na severozápad

HERNÍ MATERIÁL

1 herní plán
5 desek výprav
12 dílků s čluny
29 různých žetonů
5 figurek zvěďů
18 figurek indiánů
100 dřevěných dílků
84 karet postav
1 sešit pravidel

Objevte jako první cestu na severozápad a vstupte do historie!

V každém tahu se musíte správně rozhodnout, jak využít členy své výpravy.

Po celou dobu zacházejte s omezenými zdroji s maximální hospodárností.

V příští partii můžete vyzkoušet nové postavy.



30' / 1

1-5

14+



CÉDRICK CHABOUSSIT



VINCENT DUTRAIT



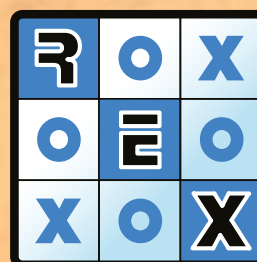
LUDONAUTE



ZDENĚK KŘEN PETRŮJ
KAREL VLASÁK



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



Distributor pro ČR:
REXhry.cz, Údolní 42,
602 00 Brno
© 2014 REXhry.cz
obchod@rexhry.cz
www.REXhry.cz



Varování!
Nevhodné pro děti do 3 let!
Obsahuje malé části.