

# Lewis & Clark

## The Expedition

30. dubna 1803 koupily Spojené státy americké od Napoleona území Louisiany za 15 miliónů dolarů. Thomas Jefferson rozhodl o vyslání dvou dobrodruhů – Meriwethera Lewise a Williama Clarka – aby toto obrovské území nikoho prozkoumali. Lewisova a Clarkova expedice (trvající od roku 1804 do roku 1806) byla první americkou expedicí, která překročila oblast, která je dnes západní částí Spojených států.

## PŘEHLED HRY

Vraťme se do roku 1803 a představme si, že prezident Jefferson neposlal na průzkum Divokého Západu jedinou, ale mnoho expedicí. Jednu z těchto výprav povedete vy i ostatní hráči. Vaším úkolem bude překročit severoamerický kontinent a samozřejmě co nejdříve dosáhnout Tichého oceánu. Historie si zapamatuje jen toho, kdo tam dorazí jako první.

Lewis & Clark je závodní hra, řízená managementem surovin a karet v ruce. Ve hře musíte organizovat své suroviny, svůj oddíl objevitelů Corps of Discovery a zejména lovci a domorodí Američané, které na cestě potkáte. Dobrý management bude mít za následek dobrý postup Západem!

## NĚKOLIK VAŠICH PRVNÍCH HER

Když se budete hru teprve učit, rozhodně vám doporučujeme hrát ji pouze ve 2 až 4 hráčích, jelikož hra 5 hráčů je vhodnější pro zkušenější hráče. Nedoporučujeme hrát hru v 5 hráčích s hráči, kteří Lewis & Clarka nikdy předtím nehráli.

## VARIANTY

Po několikerém zahrání Lewis & Clarka si možná budete chtít hru ztížit pomocí žetonů Změny cesty. A jestliže chcete hrát sami, máme pro vás sólovou variantu (viz strana 10).

## OBSAH

Příprava hry	<i>Karty postav a minidesky expedicí</i>	2 – 3
Cíl hry		3
Herní tah		4
Akce		4
Utáboření	<i>Tábor</i>	5
Najímání	<i>Nové postavy v Deníku setkání</i>	6
Konec hry	<i>Důležitá poznámka ohledně akcí</i>	6
Popis akcí počátečních postav		7 – 8
	<i>Cesta</i>	7
	<i>Pohyb zvěďů</i>	8
Popis vesnických akcí		9 – 10
Sólová varianta		10
	<i>Historie za touto hrou</i>	11
Počáteční postavy		12 – 13
Postavy, které potkáte		13 – 16

## KOMPONENTY

1 hrací deska



5 desek expedicí



5 figurek zvěďů různých barev



5 žetonů táborů různých barev



12 oboustranných destiček člunů



8 žetonů značek surovin (pro sólovou hru)



100 šestiúhelníkových surovin



7 značek vícenásobných surovin



9 žetonů Změny cesty



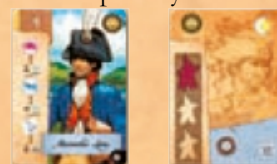
18 figurek



Indiánů

84 karet postav (30 počátečních postav s barevným symbolem hráče vpravo dole + 54 očíslovaných potkaných postav)

5 karet nápovědy v každém jazyce



## PŘÍPRAVA HRY

**1** Rozevřete hrací desku a položte ji doprostřed stolu.

**2** Položte žetony surovin na příslušná místa na hrací desce:

### Primární suroviny

- A1 20 dřev
- A2 20 kožešin
- A3 15 jídel
- A4 15 vybavení



### Transformované suroviny

- B1 15 dutých kánoí
- B2 15 koní



Každá skupina surovin tvoří zásobu.

### 7 násobičů surovin

Položte je vedle hrací desky. Je-li zásoba vyčerpána, hráč si může vzít násobič a položit na něj příslušný žeton, čímž z něj udělá tři kusy příslušné suroviny.



**3** Podle počtu hráčů vezměte stanovený počet figurek Indiánů a položte je vedle hrací desky, kde budou tvořit zásobu. Zbývající Indiány vraťte do krabice.



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

Indiáni vám umožní provádět akce ve vesnici nebo s vašimi postavami. Mohou také zvýšit sílu vašich akcí. Použijete-li počáteční postavu „Tlumočnické“, budete mít k dispozici více Indiánů. Pracujte s nimi promyšleně, jelikož vás mohou zpomalovat.

**4** Postavte 1 figurku Indiána na místo „Nováček“ C na hrací desce.

**5** Položte 12 destiček člunů na hrací desku (na Mexický záliv) ve dvou hromádkách po 6 destičkách:



Přidáním těchto člunů do své expedice zvýšíte svou přepravní kapacitu pro lidi i pro zásoby.

**2**

Deska reprezentuje území, které budete muset překročit, a také indiánskou vesnici, kde budete moci získat pomoc pro svou cestu.

Během cesty budete potřebovat různé druhy surovin. Některé z nich můžete získat přímo pomocí akce (to nic nestojí); to jsou primární suroviny.

Jiné suroviny potřebují „transformaci“; abyste je získali, budete muset některé suroviny darovat Indiánům.

Suroviny v průběhu hry nedojdou. Případný nedostatek žetonů surovin vám umožní nahradit násobiče.

## KARTY

Postavy mohou: provádět akce; získávat nebo transformovat suroviny; nebo posunovat vaši expedici dál po cestě.

Cena za najmutí postavy (ve vybavení) – to je také síla postavy

Akce postavy

Jméno postavy

Číslo karty nebo hráčův barevný symbol



Líc

84 karet postav se skládá z:

- 30 karet počátečních postav (5 posádek po 6 postavách) s barvami hráčů na rubu.



## EXPEDIČNÍ MINIDESKY

Vaši expedici představuje vaše individuální deska. Skládá se ze člunů, na nichž:

- si budete ukládat suroviny, které získáte (šestiúhelníková pole), nebo
- si položíte Indiány, kteří se k vám přidají (kruhová pole).

Některé z člunů lze „snadno zvládnout“: ty vás během vaší fáze táboření nezpomalí. Jiné (s časovým symbolem ☀) zpomalí vaše utáboření, jsou-li během této fáze jejich políčka obsazená.

## POSTAV

Ve hře Lewis & Clark je možný velký počet strategií díky karetním kombinacím, které si můžete vytvořit na ruce.



- 54 karet potkaných postav s čísly od 1 do 54, které si hráči budou moci najmout.



Během expedice si budete moci kdykoli přeoranizovat své suroviny a Indiány, jak budete chtít, abyste jich mohli mít více na člunech, které vás budou stát méně času.

**6** Každý hráč si zvolí barvu a vezme si do ruky 6 karet počátečních postav zvolené barvy.

Hraje-li méně než 5 hráčů, vraťte nepoužité karty počátečních postav zpátky do krabice.



Těchto 6 karet představuje historické členy expedice. Tvoří vaši počáteční ruku. Na začátku hry mají všichni hráči stejnou ruku až na jména průzkumníků.

**7** Zamíchejte 54 karet potkaných postav, vytvořte z nich dobírací balíček a položte jej lícem dolů na hrací desku na Deník setkání **E**.

Vezměte z tohoto balíčku 5 karet a rozložte je na Deník setkání podle jejich síly (číslo v levém horním rohu karty) **E**. Kartu s nejnižší silou položte na spodek deníku k Mexickému zálivu, kartu s nejvyšší silou na vrch. Mají-li dvě karty stejnou sílu, položte je v pořadí, v jakém jste je vzali.

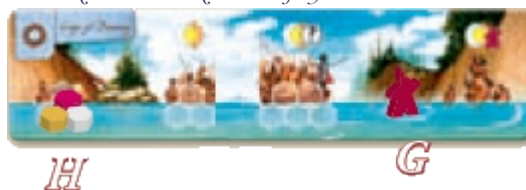
Dejte každému hráči kartu hráčské nápovědy.



**8** Každý hráč si vezme expediční minidesku v barvě, kterou si zvolil, a položí si ji před sebe. Vezme si figurku Indiána ze zásoby a položí si ji na čtvrtý člun **G** své expedice.

**9** Každý hráč si vezme ze zásoby 1 kožešinu, 1 jídlo a 1 vybavení a umístí si je na první člun **H** své expedice.

**Varianta:** Vezměte ze zásoby 4 primární suroviny od každého druhu a náhodně dejte 3 z nich každému hráči, který si je okamžitě umístí na první člun své expedice. Zbývající suroviny vraťte zpět do zásoby.

Tímto způsobem budou hráči začínat v každé hře s jinými surovinami.



**10** Každý hráč položí figurku zvěda  své barvy na počáteční políčko cesty (St. Louis). Položí žeton tábora své barvy  k řece, aby ukazoval na počáteční políčko **I** (St. Louis).

Zvědové a tábory nepoužitých barev se vrátí zpět do krabice.

**11** Náhodně se zvolí začínající hráč. Hra začíná tahem tohoto hráče.

## CÍL HRY

V průběhu hry budete provádět akce zejména používáním karet postav z ruky, ale také posíláním Indiánů ze své expedice do vesnice. Tyto akce vám umožní postupovat vašim zvědem po cestě vpřed. Karty postav mohou buď provádět akce (pro ně budou potřebovat poskytnutou sílu), nebo poskytovat sílu jiným kartám postav.

Často se budete muset zastavit a utábořit, abyste získali zpět karty postav, které jste již zahráli. Během této fáze se vaši zvědové budou muset vracet po cestě zpět, jestliže vaše čluny budou těžce naloženy surovinami anebo jestliže povežete velké množství Indiánů. To, jak dlouho bude vaši expedici trvat založit tábor, bude rozhodující. Pak se váš žeton tábora přemístí k vašemu zvědovi.

Když jeden z hráčů postaví svůj tábor na nebo za políčkem Fort Clatsop, hra okamžitě končí a tento hráč vyhrává, jelikož byl první, kdo dosáhl Tichého oceánu.

# HERNÍ TAH

Ve svém tahu **musíte** provést **akci**.


Navíc k této povinné akci můžete postavit tábor.

Můžete si také najmout novou postavu.

Tyto dvě fáze jsou volitelné: každou z nich může hráč provést kdykoli během svého tahu, před nebo po povinné akci, ale ne současně.

## AKCE (POVINNÁ FÁZE)

Ve svém tahu **musíte** provést **akci**. Existují dva druhy akcí: akce karet postav a akce v indiánské vesnici na hrací desce.

**Abyste mohli provést akci, musí být akci poskytnuta síla, reprezentovaná symbolem , a to figurkami Indiánů, nebo jinou kartou, nebo obojím! Karty postav mají sílu 1 až 3 a každá figurka Indiána má sílu 1. Akci lze provést v jednom tahu tolikrát, kolik bodů síly jí bylo poskytnuto.**

### AKCE KARET POSTAV

Abyste mohli aktivovat akci z karty postavy ze své ruky, musíte tuto kartu vyložit před sebe. Musí jí být poskytnuta síla (její vlastní síla karty se **NEPOČÍTÁ!**) bud':

- (A) z další karty postavy z vaší ruky: zvolte si kartu a položte ji lícem dolů pod zahraniční kartu, abyste ji aktivovali; nebo
- (B) z figurek Indiánů, které vezmete ze své expedice: vezměte ze své expediční minidesky 1, 2 nebo 3 figurky Indiánů a položte je na zahraniční kartu, abyste ji aktivovali; nebo
- (C) z kombinace karty postavy z vaší ruky a 1 nebo 2 figurek Indiánů: zvolte si kartu a položte ji lícem dolů pod zahraniční kartu a postavte na ni 1 nebo 2 figurky Indiánů, abyste ji aktivovali. Maximální celková síla je 3.

**Ve všech třech případech je akce provedena tolikrát (současně), jaká je síla, která ji aktivovala.**



A – Efekt se vykoná jednou pomocí karty postavy o síle 1.



B – Efekt se vykoná dvakrát pomocí dvou Indiánů.



C – Efekt se vykoná třikrát pomocí karty postavy o síle 1 a dvou Indiánů.

**Zahrané karty postavy zůstávají před vámi a představují vaši herní plochu.**

### AKCE V INDIÁNSKÉ VESNICI

Akce v indiánské vesnici (zobrazené ikonami v bublinách) mohou být aktivovány jedině pomocí Indiánů, které položíte do oblasti akcí.

- Na prázdný kruh postavte právě jednu figurku Indiána ze své expedice.
- Na půlkruh postavte **současně 1, 2 nebo 3 figurky Indiánů**, které vezmete ze své expedice, bez ohledu na to, zda je tato oblast již obsazená.

V obou případech proveďte akci tolikrát, kolik Indiánů jste na ni postavili. Tyto figurky Indiánů vám od této chvíle přestanou patřit.

Na rozdíl od akcí karet postav jsou tyto akce dostupné všem hráčům.



Karina postaví 2 Indiány a provede dvakrát akci „Výroba kánoe“, i když tady jsou už přítomní 3 Indiáni (půlkruh).



Filip postaví Indiána a provede jedenkrát akci „Lov“ (prázdný kruh).

V tomto sloupku si můžete přečíst užitečná **SHRNUTÍ**, abyste si rychle vzpomněli na pravidla, a *strategické poznámky*.

### HERNÍ TAH

#### • AKCE (POVINNÁ)

#### PŘED NEBO PO AKCI:

- **NAJÍMÁNÍ (VOLITELNÉ)**
- **UTÁBOŘENÍ (VOLITELNÉ)**

### DVA DRUHY AKCÍ:

#### 1 – AKCE POSTAV

#### 2 – AKCE VESNICE

#### 1 – AKCE POSTAVY SE AKTIVUJE:

- **JINOU POSTAVOU UMÍSTĚNOU LÍCEM DOLŮ**
- **NEBO INDIÁNY**
- **NEBO POSTAVOU S INDIÁNY, ABY JEJICH CELKOVÁ SÍLA BYLA NEJVÝŠE 3.**

*Bud'te opatrní! V případech A a C bude akce karty položené lícem dolů dočasně nedostupná (až do dalšího utáboření).*

*V případech B a C budou zahraniční Indiáni stále patřit k vaší expedici.*

*Často bývá užitečné vykonat efekt akce více než jednou. Mít na ruce kartu postavy o síle 2 nebo 3 je velká výhoda, jelikož akce lze pak provádět bez Indiánů.*

#### 2 – AKCE VE VESNICI SE AKTIVUJÍ UMÍSTĚNÍM:

- **1 INDIÁNA NA PRAZDNÝ KRUH NEBO**
- **1 AŽ 3 INDIÁNŮ NA PŮLKRUH.**

**NA KAŽDÝ KRUH LZE UMÍSTIT POUZE JEDNOHO INDIÁNA.**

**NA 2 PŮLKRUZÍCH NENÍ POČET INDIÁNŮ OMEZEN.**

*O akce vesnice může probíhat tuhý boj! Předvídat, kdy se je ostatní hráči pokusí zabránit, je klíčovou součástí vaší vlastní strategie.*

# TABOŘENÍ (VOLITELNÁ FÁZE)

Můžete **založit tábor** kdykoli během svého kola, před nebo po povinné akci. Tato fáze se stává povinnou, když nemůžete provést žádnou akci (ani postavy, ani vesnice). Váš tábor a váš zvěd mohou během této chvíle skončit na stejném políčku.

Tato fáze vám umožňuje vzít si zpět do ruky karty, které jste zahráli do své herní plochy. Může vás však také stát čas a zpomalit váš postup. Tento čas je symbolizován ikonou „času“, zobrazenou na kartách a na člunech.

Když zakládáte tábor:

1. Přeorganizujte svou expedici. Položte všechny Indiány umístěné na vašich kartách postav zpět na čluny své expedice.
2. Spočítejte, kolik času strávíte v táboře. Tento čas se rovná součtu:
  - počtu karet postav, které v této chvíli **stále držíte v ruce**, a
  - možných časových cen člunů vaší expedice (v závislosti na přepravovaných surovinách a Indiánech, viz níže).

## ČASOVÉ CENY EXPEDIČNÍCH ČLUNŮ

Tento člun může vézt až tři suroviny a nestojí žádný čas.

Tento člun může vézt pouze jednoho Indiána a nestojí žádný čas.



Tento člun může vézt až tři suroviny. Stojí jeden čas, jestliže veze alespoň jednu surovinu.

Tento člun může vézt až pět surovin. Stojí jeden čas za každou surovinu.

Tento člun může vézt libovolný počet Indiánů, ale stojí jeden čas za každého zde přítomného Indiána.

3. Přesuňte **svého zvěda** o tolik políček zpět, kolik času vaše expedice stráví v táboře, s ohledem na pravidla pohybu zvědů (viz strana 8).

*JESTLIŽE SE VÁŠ ZVĚD MÁ POSUNOUT ZPĚT O VÍCE NEŽ 5 POLÍČEK PO PROUDU ŘEKY ZE SAINT LOUIS, JEHO POHYB SE ZASTAVÍ NA PRVNÍM POLÍČKU ŘEKY, I KDYBY TAM UŽ BYLI JINÍ ZVĚDOVÉ.*

4. Položte svůj tábor ke svému zvědovi, **jestliže je váš zvěd před tábořem**, a namířte žeton vašeho tábora na políčko, na němž zvěd stojí. Stojí-li váš zvěd až za vaším tábořem, pak svůj tábor nepřemísťujte.

5. Vezměte si všechny karty ze své herní plochy zpět do ruky.

## Tábor

Tábor se nikdy neposune po cestě dozadu. Na konci vaší fáze utáboření může několik táborů ukazovat na stejné políčko. Zvěd může stát na políčku, na které ukazuje jeden nebo více táborů.

*Karina (modrá) se musí utábořit. Vezme si své dvě figurky Indiánů (které stojí na jejich kartách v její herní ploše) a položí si je na čluny. Pak spočítá čas, jaký stráví v táboře.*

*V situaci zobrazené vpravo se čas, který Karina stráví v táboře, rovná 5:*

- 1 za kartu postav, která jí zbyla v ruce, **A**
- +1 za 3 suroviny, které veze na svém člunu, **B**
- +2 za 2 suroviny, které veze na svém člunu, **C**
- +1 za Indiána, kterého veze na svém člunu, **D**. Celkový součet činí 5 bodů času.

*Karina tedy musí posunout svého zvěda o 5 políček po řece zpět. Ale na tomto políčku již stojí Julinův zvěd (oranžový). Proto Karina musí svého zvěda posunout ještě o jedno políčko zpět. Pak položí svůj žeton tábora vedle svého zvěda a vezme si své karty zpět do ruky.*



IKONA ČASU

*Vaše postavy, které jste nepoužili od posledního utáboření, vás zpomalují: chtějí si s vámi pohovořit o svém využití.*

*Vykládání člunů, jen abyste je později znovu naložili, vás také na cestě stojí hodnotný čas. Proto musíte se svými surovinami pečlivě zacházet, abyste nezůstávali pozadu.*

## UTÁBOŘENÍ

- **PŘESUŇTE INDIÁNY ZE SVÝCH KARET POSTAV NA SVÉ ČLUNY.**
- **PŘESUŇTE SVÉHO ZVĚDA ZPĚT PODLE:**
  - NEPOUŽITÝCH POSTAV
  - PŘEPRAVOVANÝCH SUROVIN
  - PŘEPRAVOVANÝCH INDIÁNŮ
- **PŘESUŇTE TÁBOR KE ZVĚDOVI.**
- **VEZMĚTE SI VŠECHNY SVÉ KARTY POSTAV ZPĚT DO RUKY.**



## NAJÍMÁNÍ (VOLITELNÁ FÁZE)

Během svého dobrodružství potkáte postavy, které se budou moci k vaší jednotce Corps of Discovery připojit. Jsou zobrazeny v Deníku setkání. V každém kole si můžete najmout pouze jednu postavu, ať už před nebo po své povinné akci.

Zaplat'te cenu ve vybavení a kožešinách odpovídající postavě, kterou si chcete najmout:

- tolik kožešin, kolik je dáno její pozicí v Deníku setkání;
- tolik vybavení, jaká je síla této postavy.

Požadované vybavení můžete částečně nebo zcela zaplatit zahazením jedné (a pouze jedné) karty ze své ruky. Tím ušetříte tolik vybavení, kolik je uvedeno jako najímací sleva na rubu zahozené karty. Zahozenou kartu položte lícem nahoru na zahazovací balíček vedle hrací desky. Najatou postavu si okamžitě přidejte do ruky.

Pak přidejte do Deníku setkání novou kartu postavy.

### Přidání nové karty do Deníku setkání

Jakmile se některé místo v Deníku setkání uvolní, posuňte všechny karty potkaných postav dolů. Doberte novou kartu postavy a položte ji na první místo, nejbližší k dobíracímu balíčku. Neseřazujte karty podle síly!

Je-li dobírací balíček vyčerpán, zamíchejte všechny karty zahozených postav a vytvořte z nich nový dobírací balíček.



VŠECHNY KARTY POTKANÝCH POSTAV JSOU POPSÁNY NA POSLEDNÍCH STRÁNKÁCH TOHOTO NÁVODU.

Na začátku svého tahu si Čenda chce najmout postavu Black Cat. Její cena je 4 kožešiny a 3 vybavení. Čenda odevzdá 4 kožešiny, pak položí do společné zásoby 2 vybavení a zahodí Hughha McNeala, který má sílu 1 (což se počítá jako 1 vybavení). Pak si vloží kartu Black Cat do ruky.



## KONEC HRY

Když některý hráč položí svůj žeton tábora na nebo za políčko Fort Clatsop, hra okamžitě končí a tento hráč vyhrává.

Během prvních her možná budete mít pocit, že začínající hráč je na začátku hry v malé nevýhodě. Nicméně ukončení „náhlou smrtí“ ve Fort Clatsop to vyrovnává.

### NAJÍMÁNÍ

CHCETE-LI SI PŘIDAT DO RUKY KARTU POSTAVY Z DENÍKU, MUSÍTE ZAPLATIT:

- POČET KOŽEŠIN ODPOVÍDAJÍCÍ POZICI POSTAVY V DENÍKU
- A POČET VYBAVENÍ ODPOVÍDAJÍCÍ JEJÍ SÍLE.

ZAHOZENÍ KARTY POSTAVY Z RUKY BĚHEM NAJÍMÁNÍ VÁM UMOŽNÍ ZÍSKAT SLEVOU, KTERÁ SE ROVNÁ SÍLE ZAHOZENÉ POSTAVY.

### Rada pro začátečníky

Během vašich prvních her vám doporučujeme nezahazovat své Tlumočníky a Velitele (viz popis akcí počátečních postav). Bez těchto dvou karet a bez najatých potřebných postav nebudete moci zvítězit!



### Důležitá poznámka ohledně akcí (postav i vesnice)

Vždy je povoleno provést akci jen s částečným efektem nebo dokonce úplně bez efektu (sbírání surovin a Indiánů, pohyb, zahazení atd.). Nejste povinni vzít si všechny (nemusíte si vzít ani žádné!) suroviny, které vám akce poskytnou. Zrovna tak si nemusíte brát všechny (nemusíte si vzít ani žádného) Indiány pomocí Tlumočníka.

# POPIS AKCÍ POČÁTEČNÍCH POSTAV

## Sbírání primárních surovin

Dřevorubec, Lovec, Kovář a Obchodník s kožešinami vám umožňují sbírat suroviny (viz vpravo). Když zahrajete jednu z těchto postav, spočítejte značky příslušné suroviny, které jsou zobrazeny v horním rohu každé karty ve vaší herní ploše (včetně karet použitých k provedení této akce) a také karet v herních plochách vašich sousedů po levé a po pravé ruce (při hře 2 hráčů jen vašeho jediného souseda).

ZNAČKY SUROVIN



DŘEVO



JÍDLO



VYBAVENÍ



KOŽEŠINY

Vynásobte počet značek, které jste právě spočítali, hodnotou, kterou jste poskytli své akci. Vezměte si z odpovídající zásoby tolik kusů oné suroviny, kolik chcete, nejvýše však tolik, kolik značek jste právě napočítali. Položte si je na volná místa na svých člunech. Při sbírání nemůžete ze svých člunů zahazovat dříve nasbírané suroviny, dokud vaše čluny nejsou již plné. V takovém případě můžete vrátit do zásoby přebytečné suroviny dle svého výběru.

Suroviny si můžete přeorganizovávat, kdykoli chcete, ale nikdy nesmíte mít více surovin, než kolik si můžete uložit (ani dočasně).

*Karina (modrá) zabraje svého Dřevorubce a dodá mu celkovou sílu 2 z karty postavy, kterou umístí pod něj. Nyní je v její herní ploše a herních plochách jejích dvou sousedů, Julia (oranžový) a Čenda (zelený) celkem 5 viditelných značek dřeva. Karina si tedy může vzít  $2 \times 5 = 10$  dřev ze zásoby. Rozhodne se vzít si jen 7, která si umístí na své čluny. Zbývající suroviny zůstanou v zásobě.*

Julius (oranžový)



Karina (modrá)



Čenda (zelený)



## Posun dále po cestě

### Cesta

Cesta se skládá z několika částí:

- tři říční části (modré),
- dvě horské části (šedé),
- dvě políčka „horská řeka“, která jsou současně řekou i horou.



Velitel vám umožní posunovat svého zvěda dál po cestě.

- Zaplat' 1 jídlo ze svých člunů a postupte zvědem o 2 říční políčka dopředu;
- nebo zaplat' 1 kánoe ze svých člunů a postupte o 4 říční políčka dopředu;
- nebo zaplat' 1 koně ze svých člunů a postupte o 2 horská políčka dopředu.

Existují 2 políčka „horská řeka“, před a za první horskou oblastí. Na těchto políčkách můžete posunout svého zvěda dopředu pomocí libovolné z těchto tří surovin. Část pohybu však může být ztracena, jestliže se druh země změní na něco, co surovina nemůže normálně zvládnout (např. při přesunu po horské řece koněm se přesun zastaví, přijde-li dál políčko řeky).



Dřevorubec

Dřevo



Lovec

Jídlo



Kovář

Vybavení



Obchodník s  
kožešinami

Kožešiny

### SBÍRÁNÍ

**VEZMĚTE SI SUROVINY ZE ZÁSOPY, NEJVÝŠE TOLIK, KOLIK JE VIDITELNÝCH ZNAČEK TÉTO SUROVINY V HERNÍ PLOŠE VAŠÍ A VAŠICH DVOU SOUSEDŮ (PŘI HŘE DVOU HRÁČŮ JEN VAŠEHO JEDINÉHO SOUSEDA).**

**VARIANTA:** Poté, co jste si zabrali několik her, vám navrhujeme, abyste si vytvořili vlastní cestu! Můžete položit na některá políčka cesty na desce žetony Změna cesty. Tímto způsobem vám odlišné rozložení říčních a horských políček umožní zkusit některé nové strategie.



Velitel

### PŘESUN DOPŘEDU

**PŘESUŇTE SVÉHO ZVĚDA DOPŘEDU PO ŘECE NEBO PO HORÁCH A ZAPLAŤTE SUROVINY.**

## Pohyb zvěďů

Pohyb zvěďů nikdy nesmí skončit na políčku, na němž už stojí soupeřův zvěď, jelikož na cestě smí na každém políčku stát jen jeden zvěď (výjimkou je Saint Louis, což je počáteční políčko, a první políčko řeky). Pokud by se tak mělo stát, zvěď se posune dál dopředu na další volné políčko (během fáze utáboření se posune dozadu). Hráč však smí přes obsazené políčko přejít.

Pamatujte: když se váš zvěď pohybuje několikrát během téže akce (důsledkem aktivování karty 2- nebo 3krát), neberte v úvahu pozice soupeřových zvěďů, dokud se přesunujete, ale jen pozici zvěďů na posledním políčku vašeho pohybu.

Karina (modrá) zabraje svého Velitele s kartou postavy (síla 1) a dva Indiány (stejně jako u všech akcí postav, Velitelova vlastní síla není použita pro jeho vlastní akci!). To dodá jejímu Veliteli sílu 3 a umožní jí provést jeho akci až 3krát. Rozhodne se zaplatit dvě jídla a jednoho koně, což jí umožní posunout svého zvěďa o 4 (2+2) říční a 2 horská políčka dopředu. Na posledním políčku pohybu stojí Juliův zvěď (oranžový). Karina tedy posune svého zvěďa o jedno horské políčko dál!



## Vzetí Indiánů na palubu

Tlumočnick vám umožňuje přivítat ve své expedici nové Indiány.

Všechny Indiány ve vesnici (včetně Indiána v oblasti nováčků) shromáždíte do oblasti Powwow uprostřed vesnice (Powwow = shromáždění Indiánů, dříve označovalo jejich duchovního vůdce – pozn. překl.). Pak si vezmete z této oblasti tolik Indiánů, kolik chcete, a umístíte si je na čluny své expedice.

**Zahodte** kartu postavy umístěnou na poslední straně (na spodku) Deníku setkání a položte ji lícem nahoru na zahazovací hromádku. Pak přidejte do Deníku vrchní kartu z dobíracího balíčku (viz „Přidání nové karty do Deníku setkání“ na str. 6).

Nakonec postavte do oblasti nováčků novou figurku Indiána, kterou vezmete ze zásoby. Je-li zásoba Indiánů prázdná, tento krok ignorujte.

Aktivujete-li akci Tlumočnicka se silou 2 nebo 3, opakujte tento proces 2krát nebo 3krát, přičemž pokaždé znovu doplňte Deník. To vám umožní získat 1 nebo 2 Indiány navíc.

Julius zabraje svého Tlumočnicka s kartou postavy, která má sílu 1. Shromáždí v oblasti Powwow všechny Indiány přítomné na desce (včetně jednoho v oblasti nováčků). Jsou tam celkem 4.

Julius se rozhodne přidat si je do své expedice všechny.



Jelikož dva zvěďové nemohou stát na stejném políčku, je možné ukončit pohyb na horském políčku po zabrání karty, která vám umožní pohyb jen po řece (a naopak)!

Filip (žlutý) zabraje svého Velitele s kartou postavy (síla 2). To mu umožní provést tuto akci dvakrát. Zaplatí 2 koně, aby svého zvěďa posunul o 2+2=4 horská políčka. Protože před jeho zvěďem zůstávají pouze 3 políčka, která koně mohou zvládnout (2 bory a 1 horská řeka), posune svého zvěďa dopředu pouze o 3 políčka. Jeden bod pohybu je ztracen.



Tlumočnick

### POWOW

**VEZMĚTE INDIÁNY NA HRACÍ DESCE A PŘIDEJTE SI JE DO SVÉ EXPEDICE. ZAHODTE POSLEDNÍ KARTU DENÍKU.**

Akce Tlumočnicka je v této hře klíčovou akcí. Je to jeden ze dvou způsobů (druhým je vesnická akce Vylepšení expedice), jak si můžete přidat Indiány do expedice. Navíc:

- znovu zpřístupní všechny vesnické akce,
- přinese nové karty do Deníku, což vám poskytne další možnosti najímání.

Pak zahodí spodní kartu Deníku setkání a dobere novou, kterou umístí do Deníku vedle dobíracího balíčku.



Nakonec vezme ze zásoby figurku Indiána a přidá ji do oblasti nováčků.



# POPIS AKCÍ VE VESNICI

Ve vesnici se nachází osm různých oblastí, které odpovídají osmi akcím, které mohou provádět všichni hráči:

- pět oblastí s pouze jedním políčkem (jeden kruh) pro akce Lov, Řemeslnictví, Dar, Sbohem a Šamanství
- jedna oblast se dvěma políčky (dva kruhy) pro akci Vylepšení expedice
- a dvě neomezené oblasti pro akce Výroba kánoí a Prodej koní.

## Lov



Vezměte si 1 jídlo **A** 1 kožešinu ze zásoby a umístěte si je na své čluny.

## Řemeslnictví



Vezměte si 1 vybavení **A** 1 dřevo ze zásoby a umístěte si je na své čluny.

## Dar



Vezměte si 2 kožešiny **NEBO** 2 dřeva ze zásoby a umístěte si je na své čluny.

## Sbohem



Zahodte 0 až 3 karty postav z ruky (položte je lícem nahoru na zahazovací hromádku).

Pak zahodte 5 karet postav z Deníku setkání. Zahozené karty položte lícem nahoru na zahazovací hromádku vedle hrací desky. Naplňte Deník dobráním 5 nových karet a jejich umístěním do Deníku v pořadí, v jakém byly dobrány.

*Karina položí Indiána do oblasti Sbohem. Zabodí 2 karty z ruky. Vyprázdní Deník setkání a dobere 5 nových karet, které položí na Deník.*

## Vylepšení expedice



Zaplat'te 3 dřeva a máte na výběr, zda si vezmete:



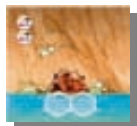
buď jednu destičku člunu (který může vézt suroviny) a 2 primární suroviny dle vašeho výběru ze zásoby,



nebo jednu destičku člunu (který může vézt Indiána) a 1 Indiána ze zásoby. Jestliže už v zásobě nezbyl žádný Indián, vezměte si pouze destičku.

Přidejte si tento člun do expedice společně s Indiánem nebo surovinami tak, že si položíte jeho destičku vedle své expedice.

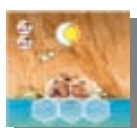
Pečlivě si zvolte, kterou stranou nahoru tento člun otočíte! Jakmile destičku položíte vedle své expedice, nemůžete ji už otočit na druhou stranu.



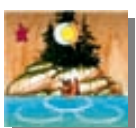
Tento člun může vézt až 2 suroviny a během táboření nestojí žádný čas.



Tento člun může vézt jednoho Indiána a během táboření nestojí žádný čas.



Tento člun může vézt až 5 surovin a během táboření stojí jeden čas, veze-li nejmeně jednu surovinu.



Tento člun může vézt až 3 Indiány a během táboření stojí jeden čas, veze-li nejmeně jednoho Indiána.

*Filip položí Indiána na jeden ze dvou kruhů na Vylepšení expedice. Zaplatí ze své expedice 3 dřeva. Pak si vezme destičku člunu a umístí si ji vedle své expedice stranou „3 Indiáni“ nahoru. Položí na ni jednoho Indiána, kterého si vezme ze zásoby. Tím tedy nabradil Indiána použitého ke vykonání této akce novým a navíc si snížil cenu za převoz Indiánů.*

*Akce ve vesnici jsou obecně méně hodnotné než akce potkaných postav, ale uchrání vás před nutností obětovat postavu z ruky a dávají vám příležitost získat suroviny, které nemusíte mít možnost získat jinde. Také vám umožní snížit počet Indiánů ve vaší expedici.*

## LOV, ŘEMESLNICTVÍ, DAR

**TŘI AKCE SLOUŽÍCÍ K PŘÍMÉMU ZISKU 2 SUROVIN NEZÁVISLE NA HERNÍCH PLOCHÁCH VAŠICH SOUSEDŮ A BEZ POMOCI KARTY POSTAVY.**

## SBOHEM

**ZAHODTE KARTY Z RUKY A OBNOVTE KARTY V DENÍKU SETKÁNÍ.**

*Tato akce může být užitečná, abyste:*

- si pročistili ruku a zbavili se karet, které už nejsou užitečné
- odhalili nové karty postav v Deníku a jednu z nich si pak najali.

## VYLEPŠENÍ EXPEDICE

**ZAPLAŤTE 3 DŘEVA A PŘIDEJTE SI DO SVÉ EXPEDICE 1 ČLUN, ABYSTE ZVÝŠILI:**

- SVOU KAPACITU PRO PŘEVOZ INDIÁNŮ (JEDEN INDIÁN SE NAVÍC PŘIPOJÍ K VAŠÍ EXPEDICI)

**NEBO**

- SVOU KAPACITU PRO UKLÁDÁNÍ SUROVIN A VZALI SI 2 PRIMÁRNÍ SUROVINY DLE SVÉHO VÝBĚRU

*Tyto akce budou užitečnější, jestliže je provedete na počátku hry. Podle své strategie (surovinová nebo Indiánová) si zvolte jeden nebo druhý typ člunu.*

*Kromě toho vám tato akce poskytne 2 suroviny nebo Indiána. Je to jeden ze dvou způsobů (druhým je Tlumočnick), jak získat Indiány.*

## Šamanství



Zaplat'te jedno jídlo a aktivujte akci jedné postavy, která už leží lícem nahoru na stole (ve vaší herní ploše nebo v herní ploše kteréhokoli jiného hráče). Tuto akci smíte provést **pouze jednou**, bez ohledu na to, jaká síla byla původně použita k aktivování kopírované postavy.

Jestliže zkopírujete akci sbírání surovin, pak vezměte v úvahu svou herní plochu a herní plochy vašich dvou sousedů (ne herní plochu kopírovaného hráče a jeho sousedů, nejsou-li tytéž). Nelze zkopírovat kartu postavy s trvalým efektem, který je indikován symbolem ∞.

*Julius zadržel figurku Indiána na šamana. Zaplatí jedno jídlo a spouští akci Karinina Tlumovníka (pouze jednou). Získá několik figurek Indiánů včetně té, kterou umístil na šamana.*

*Karina ve svém tabu využije tobo, že šamanův kruh je nyní prázdný, a umístí tam svého Indiána. Zaplatí jedno jídlo a zkopíruje akci svého Velitele, kterého dříve zadržela do své herní plochy. Zaplatí jednu kánoí a posune svého zvěda o 4 políčka na řece dopředu.*

## Prodej koní



Zaplat'te 3 **různé** suroviny a vezměte si koně ze zásoby. Každá z těchto tří surovin se musí lišit od ostatních dvou!

*Julius hraje Indiána na toto místo. Zaplatí ze svých člunů jedno dřevo, jedno jídlo a jedno vybavení. Vezme si jednoho koně, kterého si umístí na své čluny.*

## Výroba kánoí



Zaplat'te 2 dřeva a vezměte si ze zásoby kánoi.

*Julius umístí na toto místo 2 Indiány. Zaplatí ze svých člunů 4 dřeva a vezme si 2 kánoe, které si umístí zpět na své čluny.*

## Příprava

Příprava se provádí obvyklým způsobem.

Pak položte jednoho ze zbývajících zvědů – kterému budeme říkat Alexander Mackenzie – na políčko cesty mezi políčky 0 (lehká úroveň) a 7 (expertní úroveň) po směru řeky od Saint Louis.

Na místa ve vesnici rozložte 8 žetonů se značkami surovin podle jejich rubů (musejí odpovídat ilustracím na desce).

Sólovou hru hrajte podle stejných pravidel jako hru více hráčů až na následující dvě výjimky:

### 1 – sbírání primárních surovin

V této variantě každé místo v indiánské vesnici, kde je přítomen Indián, poskytuje surovinu odpovídající své značce surovin.

Při sbírání přičtete počet značek sbírané suroviny, které jsou vidět ve vaší herní ploše a na **obsazených** místech vesnice.

*Čenda hraje Lovce s kartou postavy, která má sílu 3. Jsou obsazena místa Lov a Šamanství; každé poskytne 1 jídlo, které se přičte k jídlu poskytovanému značkami jídla v herní ploše. Čenda si tedy může v této akci vzít  $3 \times 3 = 9$  jídel.*

### 2 – váš protivník: Alexander Mackenzie

Po provedení akce (ať je její síla jakákoli) posuňte figurku Alexandera Mackenzieho o jedno políčko po cestě dopředu. Tato figurka je považována za zvěda.

Hru vyhrajete, jestliže se vám podaří postavit tábor ve Fort Clatsop (nebo za ním) předtím, než do Fort Clatsop dorazí Alexander Mackenzie.

## ŠAMANSTVÍ

**ZKOPÍRUJTE POUZE JEDNOU AKCI KARTY POSTAVY, KTEROU JSTE JIŽ ZAHRÁLI VY ANEBU NĚKTERÝ JINÝ HRÁČ.**

*Tato akce vám umožňuje zadržet akci postavy jiného hráče nebo zopakovat akci, kterou jste už zahráli vy.*

## PRODEJ KONÍ

**ZÍSKÁTE AŽ 3 KONĚ, KTERÍ VÁM UMOŽNÍ POHYBOVAT SE KUPŘEDU V HORÁCH POMOCÍ VELITELE.**

## VÝROBA KÁNOÍ

**ZÍSKÁTE AŽ 3 KÁNOE, KTERÉ VÁM UMOŽNÍ POHYBOVAT SE KUPŘEDU PO ŘECE POMOCÍ VELITELE.**

## SÓLOVÁ VARIANTA



*Alexander Mackenzie byl skotský průzkumník. V roce 1789 vyrazil na kánoí na řeku známou jako Dechbo (později přejmenovanou na jeho počest na Mackenzie River) a plul až k jejímu ústí v naději, že objeví severozápadní cestu ke Tichému oceánu. Dosáhl však Severního ledového oceánu. Znovu vyplul v roce 1792 a překročil Pobrežní hory. Sestupoval po řece Bella Coola a pacifického pobřeží dosáhl 22. července 1793. Tím dokončil první zaznamenanou cestu Severní Amerikou z východu na západ severně od Mexika.*

# HISTORIE ZA TOUTO HROU



Když se Thomas Jefferson v roce 1800 stal třetím prezidentem Spojených států, národ okupoval zhruba čtvercovou oblast, která se táhla přibližně 1000 mil (1600 km) od Atlantického oceánu na východě ke řece Mississippi na západě a od Velkých jezer na severu ke Mexickému zálivu na jihu. Silnice a cesty skrz zemi byly mizerné, a tak se preferovanými obchodními cestami staly řeky.

V roce 1803 pouhým škrtem pera Jefferson zdvojnásobil velikost Spojených států zakoupením území Louisiany od Francie za 15 miliónů dolarů.

Francie toto území před pouhými třemi lety odkoupila od Španělska. Spojené státy nyní měly přístup ke strategickému přístavu New Orleans a ke Divokému Západu za řekou Mississippi. Tuto obrovskou zemi doposud znali jen její domorodí obyvatelé a obchodníci s kožšinami. To byli statní a drsní muži, kteří pracovali pro North West Company nebo pro jejího konkurenta Hudson's Bay Company, obchodovali s bobřími kůžemi a mnozí z nich se ženili s Indiánkami.

Jefferson zadal úkol prozkoumat toto Terra Incognita 29letému Meriwetheru Lewisovi, svému osobnímu tajemníkovi od roku 1801. Jeho úkolem bylo najít vodní cestu spojující východ a západ území. Lewis prokázal svůj talent tím, že si jako společníka na toto fantastické dobrodružství vybral svého přítele Williama Clarka, o čtyři roky staršího muže, který s ním sdílel odpovědnost. Zatímco Lewis byl drobný intelektuál a introvertní snilek, Clark ho doplňoval tím, že v mnohém byl jeho opakem: velmi silný muž, vzdělávaný doma, pragmatický, s dobrým srdcem, zdravým rozumem a schopností vcítit se do druhých.



V prosinci 1803 se Lewis a Clark připojili ke malému kontingentu v Camp Dubois nedaleko St. Louis, kam připluli na lodi postavené speciálně pro tuto expedici. Dva kapitáni se na zimu utábořili u ústí řeky Wood River a najímali mladé dobrovolníky včetně vojáků z amerických pevností. Na jaře expedice čítala 33 mužů: Corps of Discovery se zrodil.

14. května 1804 malá průzkumná flotila, složená z kýlové lodi a dvou kánoí, zahájila dlouhou plavbu proti proudu Missouri. Expedice vezla velké množství levných cetek, které měly být předány Indiánům jako dary: 2800 háčeků, přibližně 150 zrcátek, 22 rolí plachet, 130 rolí tabáku, stovky korálů, mosazné knoflíky, nože, sekyrky, nůžky, 400 sponek a náhrdelníků, 4600 jebel, medailóny s Jeffersonovým portrétem, stříbrný prach a zbraně.

Během dlouhého a horkého léta 1804 expedice pokračovala proti proudu a čelila hejnům moskytů, zrádným proudům a nebezpečným kládám, které jí pluly v cestě. Občas museli průzkumníci jít po břehu a táhnout čluny proti proudu na lanech. Někteří členové posádky byli posíláni na lov, aby obstarali potravu. V příznivém dni expedice dokázala urazit 15 mil (20 km). Skupina po-

tkala mnoho indiánských národů, například Missourie, Siouxy, Omahy a Lakoty. Kapitáni Lewis a Clark jim předali dary, sešli se s jejich náčelníky a posílili mír mezi nimi a jejich novým „otcem“, prezidentem Jeffersonem.

20. srpna zemřel seržant Charles Floyd, zřejmě na zánět slepého střeva. Na jeho počest po něm byla pojmenována řeka. Kupodivu to bylo jediné úmrtí v jednotce během celé dvouapůlleté expedice.

V říjnu oddíl dosáhl vesnic Mandan a Hidatsa v Severní Dakotě. Za 164 dní urazil 1600 mil (2500 km). Během čtyř týdnů postavil pevnost Fort Mandan a prožil v ní pět měsíců během zimy. Lovil a dozrívadal se o své další cestě od indiánských a kanadských lovců, kteří žili poblíž.



Oddíl si také najal Toussainta Charbonneau a jeho těhotnou šošonskou ženu Sacagawea, „Ptačí ženu“. Tato dívka byla ve 12 letech unesena Minitarií a Charbonneau ji vybral v kostkách! Byla to jediná žena v expedici. Přes její těhotenství měl Clark dost moudrosti, aby viděl, že jim Sacagawea pomůže překročit Skalisté hory tím, že získá koně od Šošonů.

7. dubna 1805 se malá skupina mužů vrátila na kýlové lodi do St. Louis se zprávou pro Jeffersona. Zbytek výpravy (32 lidí) pokračoval po Missouri.

Překonání Velkých vodopádů, trvajících od 13. června do 25. července, bylo epickou americkou cestou, která obcházela Velké vodopády na Missouri v současné Montaně. Přes hory na vzdálenost 18 mil (25 km) muselo být veškeré vybavení a čluny přeneseno v rukou nebo na provizorních vozech, přičemž bylo nutné se vyhýbat grizzlyům, chřestýšům a opuncím.

V červenci výprava dosáhla teritoria Šošonů. 17. srpna Sacagawea, která poznávala krajinu svého dětství, našla svůj kmen. Jako zázrakem byl jeho nynějším náčelníkem její bratr. Ochotně poskytl oddíl koně a mulu, bez nichž by expedice nemohla pokračovat. Jeden Šošon, Starý Toby, soublasil, že bude průvodcem přes Skalisté hory.

V zálí na hřebeni Bitterroot Range v Idahu se cesta přes průsmyk Lolo ukázala jako peklo plné sněhu a bahna, které trvalo 11 dní, kdy nebylo co jíst a vyčerpaní koně klopýtali a padali do strží. Výprava sestoupila po západních svazích hor a dosáhla vesnice Nez Perce. Indiáni jim nabídli lososy a kořínky, ale z neobvyklé stravy muži onemocněli.

Dorazili ke řece Clearwater River, darovali Nez Perce koně a postavili si kánoe, v nichž se plavili po rychlém proudu Hadí řeky a pak po Columbiu. Nedaleko po proudu byl oddíl znovu donucen pokračovat po souši, aby se vyhnul peřejím. Brzy zjistili, že jsou u ústí. Uprostřed listopadu 1805 dorazili ke Tichému oceánu. Oddíl cestoval 554 dní a ujel 4132 mil (6700 km).



Všechny karty zobrazují historické postavy, které hrály roli v úspěchu Lewisovy a Clarkovy výpravy. Efekt každé karty má vztah k historické roli její postavy. Níže naleznete úplný seznam 84 postav spolu s jejich popisem. **Pamatujte:** Akce postavy může být aktivována (současně) tolikrát, jaká síla jí byla poskytnuta.

**ZAPLATÍTE SUROVINU:** vezměte surovinu ze svého člunu a položte ji do zásoby.

**VEZMĚTE SI SUROVINU:** vezměte surovinu ze zásoby a položte si ji do svého člunu.

**POSBÍREJTE:** spočítejte viditelné značky této suroviny v horních rozích karet ve vaší herní ploše a v herní ploše vašich dvou sousedů (ve hře dvou hráčů jediného souseda). Tento počet vynásobte silou, kterou jste poskytli sbírací akci. Vezměte si výsledný počet surovin ze zásoby a pak si je položte do svých člunů.

**HERNÍ PLOCHA:** všechny karty, které hráč zahrál a vyložil před sebe, lícem nahoru i lícem dolů.

## POČATEČNÍ POSTAVY

### Velitelé

Posunují vašeho zvěda dopředu po zaplacení jídla, kánoe nebo koně (viz strana 7).



#### Meriwether Lewis (modrý)

Kapitán U.S. Army a prezidentův osobní tajemník. Byl vybrán prezidentem Jeffersonem, aby expedici vedl.



#### William Clark (oranžový)

Paručník během Severozápadní indiánské války. Když mu bylo 33 let, najal si ho jeho přítel Lewis, aby se podílel na velení nově vytvořených Corps of Discovery.



#### John Ordway (žlutý)

Seržant U.S. Army, pravá ruka kapitánů. Při plnění strážních povinností a zajišťování provize si vedl nejpodrobnější deník z celé expedice.



#### Nathaniel Pryor (zelený)

Kapitány popisován jako „muž charakteru a schopností“. Jeden z „devíti mladých mužů z Kentucky“. V Camp Dubois dohlážel na tesařinu.



#### Charles Floyd (fialový)

Proviantský důstojník. Zemřel v srpnu 1804 na zánět slepého střeva. Je pohřben na srázu nad řekou Missouri v Iowě. Byl jediným, kdo při expedici zemřel.

### Tlumočníci

Přidávají Indiány z vesnice k vaší expedici (viz strana 8).



#### Pierre Cruzatte (modrý)

Díky svému francouzskému otci a matce z Omahy ovládá tři jazyky a dobře zná znakovou řeč. Je odborníkem na říční plavbu. Baví ostatní průzkumníky hrou na housle.



#### François Labiche (oranžový)

Najat jako naverbovaný člen Corps. Zkušený převozník a obchodník s Indiány. Umí anglicky, francouzsky a několik indiánských jazyků.



#### Robert Frazer (žlutý)

Připojil se k Corps of Discovery dodatečně po zběhnutí Mosese Reeda. Vede si deník a kreslí cennou mapu.



#### George Gibson (zelený)

Naverbován v roce 1803 jako jeden z „devíti mladých mužů z Kentucky“. Dobrý lovec a jezdec na koni, umí také hrát na housle a trochu ovládá znakovou řeč.



#### J.-Baptiste Lepage (fialový)

Francouzsko-kanadský obchodník s kožšinami, který žije mezi minitarijskými a mandanskými Indiány, když tam vyprava r. 1804 dorazí. Nabrazuje propuštěného Newmana.

### Dřevorubci

Sbírají dřevo (viz strana 7).



#### Hugh McNeal (modrý)

Během romantické schůzky málem zabít tillamookým Indiánem. Na zpáteční cestě překvapil grizlyho a musel vyšplhat na vrbu a počkat, až medvěd odejde.



#### John B. Thompson (oranžový)

Pracuje jako kuchař a kreslí mapy. Vydává se s několika partami lovců losů, aby „konzervoval“ maso v poli – ve vlhkém klimatu téměř životně důležité umění.



#### Thomas P. Howard (žlutý)

Stálý člen expedice i přesto, že stál před polním soudem za vyšplhání na palisádu Fort Mandanu, když se vracel z návštěvy vesnice mandanských Indiánů.



#### Patrick Gass (zelený)

Po Floydově smrti zvolen seržantem. Jako tesař velí stavbě zimních obydlí Corps, tesá duté kánoe a staví vozy, které je převezou po souši.



#### Hugh Hall (fialový)

Má zálibu ve whisky, což spolu s jinými armádními přestupky vede k soudnímu potrestání, které však není natolik tvrdé, aby ho vyloučilo z výpravy.

### Lovci

Sbírají jídlo (viz strana 7).



#### Seaman (Námořník) (modrý)

Lewisova černá newfoundlandská doga. Jediné zvíře, které vydrželo celou výpravu. Loví zvěř a varuje ostatní.



#### York (oranžový)

Clarkův sluha. Hraje klíčovou roli v diplomatických vztazích. Kvůli jeho vzhledu mu Indiáni přisuzují magické schopnosti. Zachránil Lewise před medvědem grizlyho.



#### Silas Goodrich (žlutý)

Převelen ze své armádní jednotky pod Lewisovo a Clarkovo velení v roce 1804. Prvořadý rybář Corps. Umí obstarat i jinou potravu, je-li to nutné.



#### John Colter (zelený)

Jeden z nejlepších lovců ve skupině. Bývá často posílán sám, aby nacházel zvěř v okolní krajině. Je považován za jednoho z prvních horských mužů.



#### William Werner (fialový)

Pracuje jako kuchař. Narodil se pravděpodobně v Kentucky. Před expedicí byl trestán za rvačku s Johnem Pottsem a v roce 1804 stál před polním soudem za vzpouru.

## Kováři

Sbírají vybavení (viz strana 7).



### Alexander H. Willard (modrý)

Má dobrou fyzickou kondici a v expedici slouží jako kovář a zbrojíř. Umí opravovat vybavení a vyrábět nástroje pro obchodování s Indiány.



### Joseph Whitehouse (oranžový)

Slouží jako krejčí a vede deník. U Jeffersonovy řeky byl málem zabit.

## Obchodníci s kožešinami

Sbírají kožešiny (viz strana 7).

### Richard Windsor (modrý)



Skvělý lovec a zálesák. Při přechodu srázu uklouzl a začal padat přes okraj. Přiběhl Lewis a řekl mu, aby zabodl svůj nůž do země a vylezl na něj. Windsor to udělal a unikl smrti.



### Joseph & Ruben Fieldovi (oranžový)

Bratři, dva z „devíti mladých mužů z Kentucky“. Zdraví, mající štěstí, ti dva jsou předními lovci expedice.



### John Shields (žlutý)

Pochází z Virginie. Je nejstarším mužem výpravy, naverbován v roce 1803 ve 34 letech. Talentovaný muž, hlavní kovář, zbrojíř, stavitel lodí a všeobecný opravář.



### William Bratton (zelený)

Zručný kovář z Kentucky, vysoký přes šest stop (180 cm) a rozložitý. Měsíce trpěl extrémní bolestí v dolní části zad a léčil se v indiánské potírně.



### John Potts (fialový)

Německý imigrant, povoláním mlynář, důvěryhodný člen výpravy. Málem se utopil, při říznutí do noby málem vykřvácel a byl napaden medvědem grizzly.



### George Shannon (žlutý)

18letý, jeden z „devíti mladých mužů z Kentucky“. Dobrý zpěvák, lovec a jezdec na koni. Občas se ztratí, ale vždy se mu podaří najít cestu zpět.



### Peter Weiser (zelený)

Slouží jako proviantní důstojník, kuchař a lovec. Jeden z nejlepších střelců v Corps. Když expedice pobývá ve Fort Clatsop, je jedním z výrobců soli na oregonském pobřeží.



### John Collins (fialový)

Jmenován kuchařem v partě seržanta Pryora. Jeho hlavním přínosem je, že je jedním z nejlepších lovců expedice. Loví různé druhy, aby vědecky zdokumentoval divočinu na Západě.

## POTKANÉ POSTAVY



### 1. Hay (Seno)

Náčelník Arikariů, nezávislý, přátelský, odmítá přestat obchodovat s Tetonskými Siouxy.

Vezměte si tolik různých primárních surovin, kolik postav leží lícem nahoru ve vaší herní ploše (včetně Haje), nejvýše tedy 4 (každá se musí lišit od ostatních).

**Efekt této akce lze aplikovat pouze jednou.** Aktivovat tuto kartu silou větší než 1 nemá smysl (ale není zakázáno!).



### 2. Little Raven (Malý havran)

Mandanský druhý náčelník vesnice Matootonha. Expedice jej potkala při zastávce ve Fort Mandanu.

Zvolte si jednu ze čtyř primárních surovin. Vezměte si tolik surovin tohoto typu, kolik postav leží lícem nahoru ve vaší herní ploše (včetně Little Ravena).

**Efekt této akce lze aplikovat pouze jednou.** Aktivovat tuto kartu silou větší než 1 nemá smysl (ale není zakázáno!).



### 3. Buffalo Medicine (Bizoní léčitel)

Třetí náčelník Tetonských Siouxů, účastník boje o moc. Setkal se s expedicí u Bad River v září 1804.

Zaplat'te 1 jídlo a vezměte si 1 kánoi.



### 4. Ebenezer Tuttle

Vojín najatý na první část expedice až do Fort Mandanu. Poslán zpět do Saint Louis spolu se skupinou obchodníků s kožešinami Pierra Chouteaua.

Zaplat'te 1 dřevo a vezměte si 1 kánoi.

### 5. René Jessaume



Žije ve vesnici náčelníka Mandanů se svou indiánskou ženou a dětmi. Pomáhá kapitánům tím, že jim poskytuje informace o různých náčelnících a kmenové politice.

Zaplat'te 3 kožešiny a vezměte si 1 koně.



### 6. Big Horse (Velký kůň)

Náčelník Missouriů zapojený do obchodu, zejména s whisky. Lewis a Clark ho potkali na cestě zpět z lovu bizonů v srpnu 1804.

Položte 2 Indiány ze svých člunů do oblasti Powwow a vezměte si 1 koně.



### 7. Moses B. Reed

Vojín, propuštěn z Corps kvůli dezerci a krádeži zbraní.

Zaplat'te 2 dřeva a postupte svým zvědem o 2 políčka dopředu po řece.



### 8. John Robertson

Původně desátník, ale Clark ho degradoval, protože neměl u svých mužů „žádnou autoritu“ a nedokázal zabránit rvačce v Camp Dubois. Zřejmě první muž, který opustil expedici.

Zaplat'te 2 vybavení a postupte svým zvědem o 3 políčka dopředu po řece.



### 9. Joseph Barter

Znám také jako La Liberté. Vojín v U.S. Army, později mu byla přidělena práce převozníka. Krátce poté však dezertoval.

Zaplat'te 1 kánoi a postupte svým zvědem o 5 políček dopředu po řece.



### 10. Jean Baptiste Deschamps

Jako francouzský převozník byl ustanoven předákem francouzských převozníků v červené píroze. Byl mezi muži, kteří v dubnu 1805 navigovali loď po proudu do Saint Louis.

Zaplat'te 1 jídlo a 1 kánoi a postupte svým zvědem o 6 políček dopředu po řece.



### 11. John Newman

Naverbován ve Fort Massac. Vyloučen z expedice po polním soudu za „opakované pronášení výroků vysoce kriminální a vzpurné povahy“.

Zaplat'te 1 jídlo a postupte svým zvědem o 1 políčko dopředu po řece nebo po horách.



### 12. Charles Mackenzie

Obchodník s kožešinami, pracuje pro North West Company. Spolu s Larocquem často navštěvuje Fort Mandan v zimě 1804-05.

Zaplat'te 1 kožešinu a 1 koně a postupte svým zvědem o 3 políčka dopředu po horách.



### 13. John Dame

19letý, plavovlasý a modrooký. Připojil se ke Corps na první část cesty a na jaře 1805 se vrátil do Saint Louis. Zastřelil bílého pelikána.

Zaplat'te 2 dřeva a postupte svým zvědem o 1 políčko dopředu po horách.



### 14. Cuscalar

Náčelník Clatsop. Očekává, že během zimy bude s expedicí ve Fort Clatsop obchodovat. Dává Lewisovi a Clarkovi dary a nabízí jim ženy.

Zaplat'te 1 koně a vezměte si do ruky kartu postavy, kterou si vyberete z 5 karet v Deníku setkání. Pak přidejte novou kartu z dobíracího balíčku.



### 15. Toussaint Charbonneau

Francouzsko-kanadský obchodník s kožešinami, násilnický a zbabělý, známý jako Sacavagin manžel. Slouží jako tlumočnick. Lewis ho nazval „mužem bez zvláštních předností“.

Zaplat'te 1 surovinu dle svého výběru a proveďte akci kteréhokoli místa vesnice, které si vyberete, za předpokladu, že na zvoleném místě je aspoň jeden Indián. Jestliže tuto postavu aktivujete vícekrát, můžete provést akce na různých místech nebo několikrát jednu akci na stejném místě. Nesmíte však použít suroviny získané jako výsledek první (nebo druhé) aktivace při provádění další akce.



### 16. François-Antoine Larocque

Francouzsko-kanadský obchodník s kožešinami a průzkumník, zaměstnan u North West Company. Chce se přidat k expedici, ale Lewis ho odmítá kvůli jeho vztahům s Británií.

Tato postava nemá žádný efekt, když ji aktivujete. Ale je-li F-Antoine Larocque lícem nahoru ve vaší herní ploše, když se váš zvěd pohne (díky jiné postavě), „přeskočíte“ políčka, na nichž stojí jiní zvědové. Např. když postupujete o 4 políčka a v cestě vám stojí 2 zvědové, postoupíte ve skutečnosti o 6 políček, protože nepočítáte políčka, na nichž stojí zvědové!

**Efekt této akce může být aplikován pouze jednou.**



### 17. Joseph Gravelines

Francouzský Kanadán žijící 13 let u Arikarů. Byl najat k řízení loď jako lodivod. Později odvezl některé náčelníky Arikarů do Washingtonu.

Tato postava nemá žádný efekt, když ji aktivujete. Ale je-li Joseph Gravelines lícem nahoru ve vaší herní ploše, když si najímáte novou postavu, máte na její cenu slevu 2 kožešiny.



### 18. John Boley

Jeden ze spolehlivých cestovatelů v expedici. Byl najat na první

část expedice do Fort Mandanu a byl přidělen ke skupině, která se vrátila.

Tato postava nemá žádný efekt, když ji aktivujete. Ale je-li John Boley lícem nahoru ve vaší herní ploše, když stavíte tábor, sníží váš čas k utáboření o 1. Tato karta nemá žádný účinek, je-li váš čas k utáboření nulový. Čas k utáboření nemůže být nikdy záporný!



### 19. John Hay

Jako kupec, obchodník s kožešinami a poštmistr v Cabokii poskytuje informace. Protože umí francouzsky i anglicky, pomáhá jako tlumočnick.

Za každou sílu, která aktivovala tuto kartu, si zvolte a posbírejte jednu z těchto dvou surovin: kožešiny, dřevo. (Např. aktivováním této karty třikrát můžete posbírat třeba dvakrát kožešiny a jednou dřevo.)



### 20. Big White (Velký bílý)

Hlavní náčelník dolní mandanské vesnice. Svě jméno získal kvůli své velikosti a pleť. Po expedici se ve Washingtonu setkal s prezidentem Jeffersonem.

Za každou sílu, která aktivovala tuto kartu, si zvolte a posbírejte jednu z těchto dvou surovin: vybavení, dřevo. (Např. aktivováním této karty třikrát můžete posbírat třeba dvakrát vybavení a jednou dřevo.)



### 21. Dickson & Hancock

Lovci kožešin. S expedicí se setkali v září 1806, když se vracela do Washingtonu. Vyzvali Johna Coltera, aby se k nim přidal jako lovec.

Za každou sílu, která aktivovala tuto kartu, si zvolte a posbírejte jednu z těchto dvou surovin: jídlo, kožešiny. (Např. aktivováním této karty třikrát můžete posbírat třeba dvakrát jídlo a jednou kožešiny.)



### 22. Black Moccasin (Černý mokasín)

Náčelník Minitariů. Před několika lety unesl Sacavagen od Šošonů.

Za každou sílu, která aktivovala tuto kartu, si zvolte a posbírejte jednu z těchto dvou surovin: vybavení, jídlo. (Např. aktivováním této karty třikrát můžete posbírat třeba dvakrát vybavení a jednou jídlo.)



### 23. Yellept

Náčelník Walla Wallů. Vřele uvítal Corps of Discovery a obchodoval se zbožím. Clarkovi daroval elegantního bílého koně. Na oplátku dal Clark Yelleptovi svůj meč.

Zaplat'te 1 surovinu jakéhokoli druhu a vezměte si 2 primární suroviny dle svého výběru. Jestliže tuto postavu aktivujete několikrát, nesmíte k provedení další akce použít suroviny, které jste získali jako výsledek první (nebo druhé) aktivace. Musíte použít suroviny, které jste měli už předtím.



### 24. Pierre-Antoine Tabeau

Francouzsko-kanadský obchodník s kožešinami a průzkumník; poskytuje užitečné informace o indiánských kmenech Arikarů.

Zaplat'te 1 dřevo a 1 jídlo a vezměte si 2 kánoe.



### 25. Three Eagles (Tři orli)

Náčelník Flatheadů. Potkal výpravu v září 1805. Corps of Discovery uvítal, nasytil a vyměnil si s nimi koně.

Zaplat'te 2 vybavení a vezměte si 1 koně.



### 26. Hawk's Feather (Sokolí pírkó)

Náčelník Arikariů. Soublasí s pokusem o mír s Mandany. Zaplat'te 1 jídlo a postupte svým zvědem o 3 políčka dopředu po řece.



### 27. Man Crow (Lidská vrána)

Náčelník Arikariů. Staví se proti autoritě Crow at Resta. Zaplat'te 3 dřeva a postupte svým zvědem o 4 políčka dopředu po řece.



### 28. Cutssahnem

Náčelník Wanapamů. Daroval Lewisovi mapu „řek a kmenů výše na velké řece a jejich vodách, na kterou zakreslil velký počet vesnic svého národa a přátel“.

Zaplat'te 3 libovolné suroviny a postupte svým zvědem o 5 políčka dopředu po řece. Každá surovina se musí lišit od všech ostatních.



### 29. Black Buffalo (Černý buvol)

Náčelník Tetonských Siouxů. Má dobrý charakter, ačkoli je prchlý a prudký. Prosí Lewise a Clarka o zboží a tabák.

Zaplat'te 1 jídlo a postupte svým zvědem o tolik políček dopředu po řece, kolik je viditelných značek jídla na kartách ve vaší herní ploše a v herních plochách vašich 2 sousedů (ve hře 2 hráčů vašeho jediného souseda). V sólové hře spočítejte značky jídla ve vaší herní ploše a na obsazených místech ve vesnici.



### 30. Half Man (Poloviční muž)

Náčelník Yanktonských Siouxů. Upozorňuje expedici na silné a nepřátelské kmeny.

Zaplat'te 1 jakoukoli surovinu a postupte svým zvědem o tolik políček dopředu po řece, kolik zvědů je na vašem táboře nebo před ním (včetně vašeho zvěda). V sólové hře se Alexander Mackenzie považuje za zvěda.



### 31. Richard Warfington

Jako schopný desátník vede posádku bílé pirohy, když se plaví dolů po řece Missouri, a vede skupinu zpět z mandanských vesnic.

Zaplat'te 2 libovolné suroviny a postupte svým zvědem o tolik políček dopředu po řece, kolik Indiánů je ve vašich člunech. Nepočítejte Indiány umístěné na kartách ve vaší herní ploše.



### 32. James Mackay

Obchodník s kožešinami, průzkumník, Skot, „z mnoha potkaných obchodníků asi ten nejzcestovalejší“. Autor nejdrobnější mapy řeky Missouri, kterou Lewis a Clark používali.

Zaplat'te 1 koně a postupte svým zvědem o 3 políčka dopředu, ať už po řece nebo po horách. Tato 3 políčka nemůžete rozdělit mezi řeku a hory současně.



### 33. Weuche

První náčelník Yanktonských Nakotů. Hovoří o chudobě svého lidu a o jeho potřebě obchodních partnerů, na něž by se mohl spolehnout. Za úplnou spolupráci požaduje zbraně a munici.

Zaplat'te 2 vybavení a postupte svým zvědem o tolik políček dopředu po horách, kolik je viditelných značek vybavení na kartách ve vaší herní ploše a v herních plochách vašich 2 sousedů (ve hře 2 hráčů vašeho jediného souseda). V sólové hře spočítejte značky jídla ve vaší herní ploše a na obsazených místech ve vesnici.



### 34. Pierre Dorion

Zenatý s yanktonskou ženou. K expedici se připojil jako tlumočnick. V dubnu 1805 poslán zpět do St. Louis s náčelníky kmenů Yanktonů, Omahů, Otů a Missouriů.

Zaplat'te 3 kožešiny a postupte svým zvědem o 2 políčka dopředu po horách.



### 35. The Partisan (Partyzán)

Náčelník Tetonských Siouxů. Temperamentní, bojuje o moc s Černým buvolem. S Lewisem a Clarkem se setkal v září 1804 v napjaté situaci na Missouri.

Zaplat'te 1 jídlo a aktivujte jednu postavu ležící lícem nahoru, ve vaší herní ploše nebo v herní ploše kteréhokoli jiného hráče, jednou, bez ohledu na to, jaká síla byla k aktivaci této postavy původně použita. Např. dáte-li Partisanovi sílu 2, můžete zkopírovat akce 2 postav lícem nahoru nebo zkopírovat akce 1 postavy lícem nahoru dvakrát. K provedení další akce nesmíte použít suroviny, které jste získali jako výsledek první (nebo druhé) aktivace.



### 36. Nicholas Jarrot

Francouzský občan. Pracoval jako Lewisův tlumočnick, když se setkal se španělským guvernérem. Nabídl svůj pozemek ke stavbě Camp Dubois. Prodává výstroj a zásoby na cestu.

Tato postava nemá žádný efekt, když ji aktivujete. Ale je-li Nicholas Jarrot lícem nahoru ve vaší herní ploše, když postupujete svým zvědem dopředu po řece (díky jiné postavě), přidejte si k jednomu posunu po řece 2 políčka (na síle poskytnuté oné postavě nezáleží).



### 37. Régis Loisel

Francouzsko-kanadský obchodník s kožešinami a průzkumník v La Charette na řece Missouri.

Za každou sílu, která aktivovala tuto kartu, si zvolte a posbírejte jednu z těchto tří surovin: vybavení, jídlo, dřevo. (Např. aktivováním této karty třikrát můžete posbírat třeba jednu vybavení, jednu jídlo a jednu dřevo.)



### 38. Hugh Heney

Kanadský obchodník s kožešinami, „velmi citlivý a inteligentní muž“, zná Tetonské Siouxy jako žádný jiný běloch. Posílá Lewisovi a Clarkovi léky proti badímu uštknutí.

Za každou sílu, která aktivovala tuto kartu, si zvolte a posbírejte jednu z těchto tří surovin: kožešiny, jídlo, dřevo. (Např. aktivováním této karty třikrát můžete posbírat třeba jednu kožešinu, jednu jídlo a jednu dřevo.)



### 39. Black Cat (Černý kocour)

Velký náčelník mandanských vesnic. Vládne „poctivostí, rozhodností a inteligencí“. Během zimy ve Fort Mandanu poskytuje Američanům jídlo.

Veźmte si 2 primární suroviny dle svého výběru. Mohou být stejné i různé.



### 40. Twisted Hair (Kudrnatý vlas)

Náčelník Nez Perceů. „Veselý, očividně upřímný muž.“ Pomáhá se stavbou dutých kánoí.

Zaplat'te 1 kánoi a veźmte si 2 kánoe. Jestliže tuto postavu aktivujete několikrát, nesmíte k provedení další akce použít suroviny, které jste získali jako výsledek první (nebo druhé) aktivace. Musíte použít kánoe, které jste měli už předtím.



#### 41. Cameahwait

Náčelník Šošonů, Sacavagin bratr. Poskytuje Lewisovi a Clarkovi pobostinnost a koně, aby se jim odvděčil za opětovné shledání se svou dávno ztracenou sestrou.

Buď zaplatíte 1 kánoi a vezmete si 1 koně, nebo zaplatíte 1 koně a vezmete si 1 kánoi.



#### 42. Zlomená ruka

Náčelník Nez Perceů. Čestný, laskavý. Dává Corps koně a touží po uzavření míru s Šošony.

Zaplatíte 1 vybavení a vezmete si 1 koně.



#### 43. Comcomly

Náčelník Činůků, nejsilnější vůdce u ústí Columbie. Popisován jako „mazaný starý divoch s pouze jedním okem“. K bílým průzkumníkům je přátelský.

Zaplatíte 1 vybavení, 1 jídlo, 1 kožešinu a 1 dřevo a postupte svým zvědem o 7 políček dopředu po řece.



#### 44. Little Thief (Malý zloděj)

Jako vůdčí náčelník Otoeů je mazaný obchodník a chytrý diplomat. V březnu 1805 se sešel s prezidentem Jeffersonem, který mu slíbil obchod se zbožím a řekl, že doufá v mír.

Položte 1 Indiána ze svého člunu do oblasti Powwow a postupte svým zvědem o 1 políčko dopředu po řece **za každé dvě suroviny**, které máte na člunech. Tyto suroviny nemusejí být stejné. O tyto suroviny nepřijdete.



#### 45. Watkuweis

Žena z Nez Perce, která dlouhou dobu žila u bílých obchodníků, kteří s ní zacházeli dobře. Když viděla, jak její kmen plánuje zabít Corps, požádala ho, aby průzkumníkům „neublížoval“. Zaplatíte 1 surovinu dle svého výběru a postupte svým zvědem o tolik políček dopředu po řece, kolik postav leží lícem nahoru ve vaší herní ploše (včetně Watkuweis).



#### 46. Daniel Boone

Legendární pionýr, první bílý kolonista v Kentucky. Proklestil si svou cestu divočinou skrz Appalačské hory. Možná se setkal s expedicí.

Zaplatíte 2 libovolné suroviny a postupte svým zvědem o tolik políček dopředu po řece, kolik Indiánů je ve vesnici (na hrací desce).



#### 47. Old Toby (Starý Toby)

Šošonský průvodce. Poslán Cameahwaitem, aby vedl expedici přes Skalisté hory. Vede Clarkův průzkum Lososí řeky.

Zaplatíte 1 kánoi a 1 koně a postupte svým zvědem o 6 políček dopředu, ať už po řece nebo po horách. Těchto 6 políček nemůžete rozdělit mezi řeku a hory současně.



#### 48. Coboway

Jediný vůdce v Clatsop, který se prokazatelně setkal s expedicí. Vyměnil trochu zboží včetně kůže mořské vydry za rybářské háčky a pytlík šošonského tabáku.

Zaplatíte 1 vybavení, 1 jídlo, 1 kožešinu a 1 dřevo a postupte svým zvědem o 3 políčka dopředu po horách.



#### 49. Crow at Rest (Vrána na odpočinku)

Vrchbní náčelník Arikariů, má zájem o obchod s buvolí kůží. Ujistil Corps, že Arikarové je nechají bezpečně a volně cestovat a že mír s Mandanem je žádoucí.

Zaplatíte 2 kožešiny a 2 vybavení a postupte svým zvědem o 3 políčka dopředu po horách.



#### 50. George Drouillard

Syn francouzského Kanadana a shawnejské matky. Je znám jako zrůdný zvěd, zálesák a tlumočnick. Často vede zvláštní mise pro Lewis a Clarka.

Položte 1 Indiána ze svého člunu do oblasti Powwow a zaplatíte 1 libovolnou surovinu. Pak postupte svým zvědem o 2 políčka dopředu po horách.



#### 51. Tetoharsky

Náčelník Nez Perceů. Pomáhá Corps překročit Hadí řeku. Chová se jako zkušený člověk a tlumočnick. Pomáhá zajistit přátelské vztahy s Indiány na horním toku Columbie.

Položte 1 Indiána ze svého člunu do oblasti Powwow. Pak postupte svým zvědem o 1 políčko dopředu po horách **za každou skupinu 3 surovin** na vašich člunech. Tyto suroviny nemusejí být stejné. O tyto suroviny nepřijdete.



#### 52. One Eye (Jednooký)

One Eye alias Le Borgne byl nejproslulejší náčelník na horním Missouri. Měl špatnou pověst a byl popisován jako krutý, chlípny a vznětlivý.

Zaplatíte 2 suroviny libovolného druhu a postupte svým zvědem o tolik políček dopředu po horách, kolik zvědů je na vašem táboře nebo před ním (včetně vašeho zvěda). V sólové hře se Alexander Mackenzie považuje za zvěda.



#### 53. Sacawagea

Šošonská Indiánka. K expedici se přidala spolu se svým manželem Toussaintem Charbonneauem a během cesty porodila dítě. Ve skupině je průvodkyně a tlumočnick.

Proveďte jednu z akcí ve vesnici, ať už je místo této akce obsazeno Indiány anebo ne.

Jestliže tuto postavu aktivujete vícekrát, nesmíte k provedení další akce použít suroviny, které jste získali jako výsledek první (nebo druhé) aktivace. (Např. pokud ji aktivujete dvakrát, nemůžete si pomocí Řemeslnictví vzít 2 dřeva a pak si z těchto dřev postavit kánoi.)



#### 54. Cut Nose (Useknutý nos)

Náčelník Nez Perceů. Poskytl expedici tři průvodce, aby jí pomohli přejít hory.

Tato postava nemá žádný efekt, když ji aktivujete. Ale je-li Cut Nose lícem nahoru ve vaší herní ploše, když postupujete svým zvědem dopředu po horách (díky jiné postavě), přidejte si k jednomu posunu po horách 1 políčko (na síle poskytnuté oné postavě nezáleží).

Navštivte naše stránky [www.ludonaute.fr](http://www.ludonaute.fr) a prohlédněte si videa, FAQ...

### PODĚKOVÁNÍ

Rád bych poděkoval své ženě Karine za její podporu během dobrodružného vydávání hry Lewis & Clark. Velké díky Cédricovi a Anne-Cécile Lefebvrovým za jejich důvěru a laskavost. Vývoj „Vesnice 1900“ byl především týmová práce a já jsem si nemohl přát lepší spolupracovníky. Klobouk dolů před Vincentem Dutraitem, jehož zanícení pro tuto expedici nás uneslo. Děkuji také všem, kteří tuto hru testovali a podíleli se na jejím vývoji: tým Ludonaute (Philippe, Julien, Sébastien, Guillaume, Pierre...). členové herního klubu Niort (Patrick, François, Sébastien A., Sébastien F, Olivier, Éric...) a hráčům, které jsem potkal na různých setkáních. A v neposlední řadě děkuji Uwe Rosenbergovi za vytvoření Le Havru a Benoît Christenovi za to, že se mě zepal, zda chci hrát pošťáka v Toulouse.

Designér: Cédric Chaboussit

Ilustrace: Vincent Dutrait

Úpravy: Ludonaute

Překlad: Karine Chaboussit & Andrew McLeod

Překlad do češtiny: Otmar Onderek