

# Discoveries

## The Journals of Lewis & Clark

De 1803 a 1806, Lewis e Clark lideraram a primeira expedição americana a atravessar o continente norte-americano partindo do rio Mississipi até alcançar o oceano Pacífico e voltando. Nesses três anos, os líderes da expedição, Meriwether Lewis e William Clark, junto do Sargento Gass e do Sargento Ordway, escreveram páginas e páginas em seus diários descrevendo novas espécies de plantas e animais que tinham descoberto, sem contar os desenhos de mapas de áreas até então desconhecidas para os americanos.

### Instruções do Presidente Jefferson - 20 de Junho de 1803

O objetivo de sua missão é explorar o rio Missouri ao longo do curso de suas águas até seu encontro com o oceano Pacífico... Que talvez seja uma das mais diretas e praticáveis vias de transporte atravessando o continente... isso para fins comerciais.

Partindo da foz do rio Missouri, vocês observarão a latitude e a longitude e quaisquer pontos dignos de nota ao longo do rio, especialmente nascentes, corredeiras, ilhas e demais localidades que se destaquem como marcos naturais por alguma característica especial e sua durabilidade, de modo que sejam pontos reconhecíveis De agora em diante. O curso do rio entre estes pontos pode ser determinado pela bússola, registros e pelo tempo de deslocamento, sendo ajustado conforme suas observações. Dever-se-á ainda tomar nota das mudanças indicadas pelas bússolas.

O comércio que puder ser estabelecido com os povos que habitam a região podem fornecer informações importantes sobre tais povos. Portanto, diante do quanto sua diligência e empenho nesta jornada lhes for permitido, vocês devem buscar tomar conhecimento:

- dos nomes dos povos e sua população;
- da extensão e limites de suas posses;
- das suas relações com outras tribos e nações;
- seus idiomas, tradições e monumentos;
- das suas ocupações ordinárias tais quais agricultura, pesca, caça, guerra, artes e demais implementações destas;
- de sua alimentação, vestuário e acomodações domésticas;

- das doenças que prevalecem em seu meio e os remédios usados por eles;
- de traços morais e físicos que os tornem distintos de outras tribos por nós conhecidas;
- de peculiaridades em suas leis, costumes e disposições;
- de artigos comerciais que eles podem precisar ou fornecer, e em que quantidades.

Outros pontos dignos de atenção serão:

- a paisagem e qualidade do solo do país, bem como o cultivo de vegetais, sobretudo aqueles estranhos aos Estados Unidos;
- os animais do país, em geral, e em especial as espécies estranhas aos Estados Unidos;
- o registro de tudo aquilo que puder ser considerado raro ou extinto, e ainda suas quantidades;
- as produções minerais de todo tipo; porém mais especificamente metais, pedras calcárias, carvão e salitre;
- águas salinas e minerais, tomando nota da temperatura e características peculiares;
- formações vulcânicas;
- o clima, conforme indicado pelos termômetros, pelas proporções de dias chuvosos, nublados e abertos; pela incidência de raios, granizo e gelo; pela formação e derretimento de áreas congeladas; pelos ventos predominantes em cada estação, as épocas em que as plantas particulares brotam folhas e flores; pela aparição de certos pássaros, répteis ou insetos.

### Sobre o termo "Índios Americanos"

Neste jogo, optou-se por usar o termo "índios americanos" em oposição a "nativos americanos". A pesquisa mais recente conduzida pelo US Census Bureau (1995) entre americanos considerados "índios" indicou que: quase 50% da população consultada prefere o termo "índios americanos"; mais de 37% prefere "nativos americanos"; aproximadamente 7% preferiu outros termos (incluindo aqueles que se autoidentificam como "nativos do Alasca"); e quase 6% não expressou nenhuma preferência. Escolhemos adotar o termo que a maior parte deste grupo usa para se definir: índios americanos.

 Cédrick Chaboussit  
Vincent Dutrait



Published by Ludonaute  
20 boulevard Dethez  
13800 Istres France  
www.ludonaute.fr

Distribuido no Brasil por: Meeple Br  
Jogos de Tabuleiro Ltda - Epp - CNPJ -  
22.558.292/0001-15 - Das Andorinhas, 197,  
Itarare, Embu-Guacu, SP, CEP 06900-000  
atendimento@meeplebrjogos.com.br  
www.meeplebrjogos.com.br

© 2018 Ludonaute, Todos os direitos Reservados.  
© 2018 Discoveries, Todos os direitos Reservados.

## 1 Tabuleiro (o Acampamento)

**1** Coloque o Acampamento (o tabuleiro do jogo) no centro da mesa.

O Acampamento é dividido em 4 áreas:

- A Área de Encontros, com 3 Cartas de Tribo disponíveis.
- A Área de Reconhecimento, com 3 Cartas de Descobertas para serem explorada



• A Margem Direita, onde ficam os dados de “Diário” e “Negociação” usados.

• A Margem Esquerda, onde ficam os dados de “Caminhada” ou “Cavalgada”.

## 30 dados customizados coloridos

Além dos oficiais, 30 homens também estavam alistados na Expedição.

Cada dado representa um dos membros da Expedição. Alguns são seus amigos próximos (os dados na sua cor), outros são “neutros” (os dados cinzas), outros são leais aos seus oponentes (os dados nas cores deles).

**2** Próximo à Área de Encontros, mantenha os dados cinzas conforme indicado na tabela abaixo. Em partidas de 2 jogadores, 4 dados são devolvidos à caixa; em partidas de 3 jogadores, 2 dados são devolvidos à caixa.

Número de jogadores	2	3	4
Número de dados cinzas disponíveis	6	8	10

5 dados em cada uma das 4 cores + 10 dados cinzas



Cada explorador (dado) ficará incumbido de 1 dentre 4 funções diferentes dependendo da face do dado que for rolada:

- Caminhada (2 faces)
- Cavalgada (1 face)
- Negociação com os índios americanos (1 face)
- Escrever no Diário (2 faces)



2

55 cartas impressas em ambos os lados: Tribos/Descobertas

**3** A tabela abaixo mostra quantas cartas são necessárias para cada partida, a depender do número de jogadores. Embaralhe as 55 cartas e crie um baralho com o número de cartas apropriado, removendo do jogo as cartas excedentes (por exemplo: em uma partida com 4 jogadores, 5 cartas são removidas).

Jogadores	2	3	4
Cartas	30	40	50

Os jogadores podem examinar livremente quais cartas estão sendo removidas no início do jogo antes delas serem colocadas de volta na caixa.

As cartas serão compradas do baralho e colocadas em jogo gradualmente no lado esquerdo (Área de Encontros) ou no lado direito (Área de Reconhecimento) do tabuleiro (o Acampamento): no lado esquerdo, vire para cima a face indicando as Tribos; no lado direito, a face indicando as Descobertas. Uma vez que uma carta tenha entrado em jogo, sua face não poderá mudar!

## Lado das Tribos

Cada carta contém uma Ação ou Efeito Permanente. Essas Ações podem ser ativadas pelos dados em posse do dono da carta.



# es e Preparação

**4** Coloque o baralho criado próximo ao tabuleiro. As cartas devem ficar com o lado das Descobertas virado para cima

**5** Compre 3 cartas do topo do baralho e coloque-as na Área de Encontros com o lado das Tribos virado para cima (conforme imagem).

**6** Compre mais 3 cartas e coloque-as na Área de Reconhecimento com o lado das Descobertas virado para cima.

*Na sua primeira partida, caso essas 3 cartas sejam cartas especiais (números maiores que 37), reembalhe-as e compre 3 cartas novamente.*

## Lado das Descobertas

Cada carta contém uma das áreas por onde a expedição vai passar, indicando um ou mais possíveis caminhos por onde passa, da parte inferior à parte superior da carta.

Possíveis caminhos pelos rios ou por montanhas.



Espécies que vivem na região

Tendas dos índios americanos

Pontos de Descoberta (vão de 2 a 10 pontos)

*Existem 4 tipos de espécies: Peixes (x4), Aves (x5), Mamíferos (x6) e Plantas (x7).*



**7** 4 tabuleiros individuais na cor de cada jogador.

**7** Cada jogador escolhe um personagem, pega o tabuleiro individual correspondente, o diário e os 5 dados da sua cor, e, em seguida, os coloca à sua frente atentando para que o lado correto do diário esteja virado para cima (um lado para 4 jogadores e outro para 2 ou 3).

*Dados e tabuleiros não utilizados (em partidas de 2 ou 3 jogadores) deverão ser retornados à caixa do jogo.*

O tabuleiro do jogador é dividido da seguinte forma:

- Zona de Exploração, onde fica a carta de Descobertas que você está explorando
- O estoque de Dados
- Zona do Diário, onde você mantém registro das Descobertas feitas ao longo do jogo
- Zona de Ação (tabuleiro individual + cartas de Tribos), que aumenta à medida que você adquire mais cartas de Tribo

**8** Os jogadores escolhem sua primeira carta de Descobertas

O primeiro jogador é escolhido aleatoriamente.

O primeiro jogador escolhe uma das 3 cartas de Descobertas disponíveis e a coloca em sua Zona de Exploração. Uma nova carta é comprada e colocada no espaço vazio na Área de Reconhecimento, com o lado de Descobertas virado para cima.

Então, seguindo em sentido horário, cada jogador faz o mesmo até que todos tenham 1 carta de Descobertas em suas respectivas Zonas de Exploração.

**9** Finalmente, cada jogador rola seus 5 dados e os coloca no Estoque de Dados em seus respectivos tabuleiros individuais.

Agora a partida está pronta para começar!

3

# Objetivo

Em Discoveries, você joga como um dos líderes da Expedição: Lewis, Clark, Gass ou Ordway. Seu objetivo é acumular o máximo possível de informações em seu diário, gerando, assim, avanço científico com as suas descobertas.

Você pode registrar 3 tipos de informação no seu Diário:

- **geográfica:** você mapeará os territórios por que passar,
- **biológica:** você descobrirá novas espécies de animais e plantas,
- **etnológica:** você conhecerá e aprender sobre tribos de índios americanos.

Durante a partida, você colocará cartas de Descobertas em seu Diário. No final, o jogador com o maior número de pontos de Descoberta é o vencedor.

Existem 3 formas de se pontuar. Ao final da partida, você deverá somar:

- os pontos indicados nas cartas de Descoberta em seu Diário,
- os pontos recebidos por grupo de animais ou plantas de tipos diferentes que você descreveu em seu Diário,
- pontos que correspondem ao seu nível de conhecimento das tribos, conforme as tendas em seu Diário e as cartas de Tribo em sua Zona de Ações. Essas tendas representam o seu conhecimento das tribos de índios americanos que habitam o Oeste.



O Presidente Jefferson escolheu seu brilhante secretário para liderar a expedição

pelo continente americano. A formação de Lewis, bem como seu treinamento militar e sua experiência como caçador, faziam dele a pessoa ideal para a tarefa. Ele foi um líder justo e sábio, com grande interesse por história natural. Os diários de Lewis trazem descrições incrivelmente detalhadas de sua jornada. Eles foram publicados postumamente

## Thomas Jefferson falando sobre a vida de seu ex-secretário

[Ele tinha] uma coragem inabalável, além de firmeza e perseverança em seus propósitos, de modo que nada a não ser de fato uma impossibilidade era capaz de desviá-lo de seus objetivos....



Enquanto sargento, John Ordway era responsável por três pelotões da expedição. Ele era

um habilidoso observador, tendo anotado os costumes e línguas dos índios americanos... E até mesmos seus jogos! Ele registrou fielmente detalhes do clima e das espécies de animais com que se deparava.

## Carta de J. Ordway a seus pais, 8 de abril de 1804

Subiremos o Rio Missouri com um barco, indo o mais longe que sua navegabilidade permitir. Depois seguiremos por terra até o oceano a oeste, se nada se opuser a nós [...]. Nossa expectativa é de que a expedição dure 18 meses ou dois anos [...]. Se fizermos grandes descobertas, como esperamos, os Estados Unidos prometeram nos recompensar com grandes retribuições, mais do que já nos foi prometido [...].

# Resumo do Jogo

Para vencer, você deve obter cartas de Tribo e Descobertas

## As rolagens dos dados determinarão as ações que você pode fazer

Você pode usar tanto os seus próprios dados quanto os dados de outros jogadores e os dados cinzas neutros.

## Turno do Jogo

O primeiro jogador começa, seguido dos demais jogadores em sentido horário. Isso se repete até o final da partida.

No seu turno, você deve escolher uma das duas opções:

**A-** Colocar dados em sua Zona de Ações e, às vezes, descartar alguns no tabuleiro principal. Isso permite que você: se prepare para uma Expedição ou termine uma Expedição; mude a face dos seus dados; ou talvez libere novas ações;

OU

**B-** Recolher dados do tabuleiro; ou da sua mão e dos tabuleiros individuais dos outros jogadores; ou ambos.

Nota: Neste jogo, os dados NÃO são rerolados a cada turno, mas apenas quando eles voltam ao seu Estoque. Você deve administrar seus dados como se fossem recurso.



William Clark foi convidado por seu amigo Lewis para dividir com ele a liderança da expedição.

Os dois confiavam um no outro sem restrições. Clark era o cartógrafo da expedição e produziu mapas detalhados. Depois da expedição, ele serviu como governador do Território de Missouri e superintendente dos índios.

## Carta de M. Lewis para W. Clark, 19 de junho de 1803

Se... houver qualquer coisa nas circunstâncias desta empreitada que te incite a tomar parte comigo na fadiga, nos perigos e nas honras que nos aguardam, acredite em mim, não há no mundo outro homem com o qual eu teria mais prazer em dividi-las do que com você.



Patrick Gass começou a expedição como um soldado. Após a morte de Floyd, ele

foi escolhido para substituí-lo através da primeira eleição democrática registrada ao oeste do Mississippi. Seu diário foi o primeiro a ser publicado, em 1807. Com quase 99 anos, ele foi o último membro da expedição a falecer em 1870.

## Ordens de Lewis, 26 de agosto de 1804

Os oficiais de comando tiveram confirmada sua altíssima opinião quanto à capacidade, diligência e integridade do Sargento Gass, através do desejo expressado pela grande maioria de seus pares favorável à sua indicação ao cargo de sargento.

# A- Ação

## Use os dados do seu Estoque na sua Zona de Ações

Os membros da Expedição vão para missões sob o comando de seus capitães e sargentos.

Escolha um tipo de símbolo disponível nos dados do seu Estoque. Pegue quantos dados quiser (no mínimo 1 dado) do Estoque que mostrem o símbolo escolhido e use-o(s) nos espaços correspondentes em sua Zona de Ações (tabuleiro individual + cartas de Tribo).

**Pontos Importantes:**

- Você deve usar pelo menos 1 dado.
- Você pode usar apenas 1 tipo de símbolo no seu turno! Por exemplo, não é permitido usar um dado de caminhada e um dado de negociação no mesmo turno.
- É possível que um jogador que tenha dados o suficiente complete múltiplas ações em um mesmo turno, porém cada ação só pode ser executada uma vez por turno!
- Você pode executar as ações na ordem que preferir.



Favor notar que os dois tipos diferentes de ação são executados de forma diferente em vários aspectos. As regras que dizem respeito a um tipo não necessariamente se aplicam ao outro.

### ↻ Ações que requerem 1 turno

- Pegar uma carta de Tribo Amistosa



- Pegar uma carta de Tribo Hostil



- Mudar a face de dados

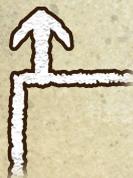


- Mudança de planos



Assim que o número requerido de dados for colocado sobre a ação, ela é ativada. O efeito deve ser executado imediatamente. Não é permitido adiar o efeito até um próximo turno.

Uma vez que o efeito da ação ativada for executado, descarte o(s) dado(s) utilizado(s) colocando-o(s) na margem apropriado no Acampamento (tabuleiro do jogo)



Este símbolo significa que o dado deve ser descartado para o Acampamento.



### ↻ Ações que requerem (geralmente) mais de 1 turno

- Cavalgar



- Escalar



- Explorar Montanha



- Assim como as ações das cartas de Tribo numeradas de 1 a 36

Todas essas são Ações de Exploração. Para ativar essas ações, múltiplos tipos de dado geralmente são requeridos. Portanto, são necessários múltiplos turnos para a ativação dessas ações, já que apenas um tipo de dado pode ser usado a cada turno.

Os dados de Diário devem ser colocados por último nas ações que os requerem, após os demais requisitos terem sido satisfeitos em turnos anteriores.



# Ações que requerem apenas 1 turno

## Pegar uma carta de Tribo Amistosa



Um explorador é enviado para pedir conselhos a uma Tribo Amistosa de índios americanos.

Ative esta ação colocando 1 dado de Negociação no espaço indicado. Descarte esse dado no lado direito do Acampamento.

### Efeito:

Pegue 1 carta de Tribo Amistosa (com um ícone de Sol) dentre as cartas de Tribo disponíveis na Área de Encontros e coloque-a em sua Zona de Ações.



Em seguida, pegue 1 dado cinza do estoque próximo ao tabuleiro.

Role o dado que você acabou de adquirir e coloque-o em seu Estoque.



## Pegar uma carta de Tribo Hostil



Dois exploradores são enviados para negociar com Tribos Hostis.

Ative esta ação colocando 2 dados de Negociação no espaço indicado. Descarte esses dados no lado direito do Acampamento.

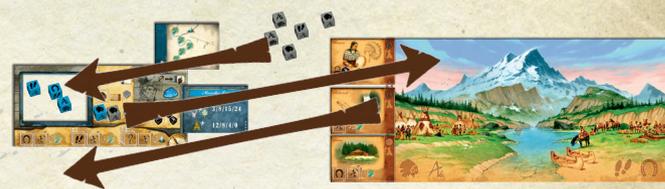
### Efeito:

Pegue 1 carta de Tribo Hostil (com um ícone de Flecha) dentre as cartas de Tribo disponíveis na Área de Encontros e coloque-a em sua Zona de Ações.



Em seguida, pegue 1 dado cinza do estoque próximo ao tabuleiro.

Role o dado que você acabou de adquirir e coloque-o em seu Estoque.



## Se não houver dados cinzas disponíveis...

Se você tiver que pegar um dado cinza e não houver mais nenhum disponível próximo ao tabuleiro, o jogador com a maior quantidade de dados cinza em seu Estoque deve te dar um de seus dados (em caso de empate, você escolhe qual dos jogadores empatados deve te dar o dado). O jogador que dará um dado a você pode escolher qualquer um de seus dados cinzas para a transação, quer esteja em seu Estoque ou em alguma ação. Se você for o jogador com o maior número de dados cinzas, você não recebe um dado adicional.

## Notas

- É possível pegar 2 cartas de Tribo em um único turno (uma Amistosa e uma Hostil). No entanto, você jamais pode pegar 2 Tribos Amistosas ou 2 Tribos Hostis, pois isso implicaria a ativação da mesma ação duas vezes em um mesmo turno, que nunca é permitido.
- Você não pode usar os dados cinzas no mesmo turno em que os adquire.
- A Área de Encontros só recebe novas cartas ao final do seu turno, nunca durante.
- Se não houver cartas de Tribo disponíveis, você não pode usar essas ações só para pegar um dado cinza.

## Mudar a face de dados



A missão desses exploradores foi redefinida.

Ative esta ação com qualquer dado que quiser, descartando-o em seguida no lugar apropriado no Acampamento.

### Efeito:

Escolha 1 ou 2 dados de seu Estoque e troque a face deles para a face de sua escolha (ambos devem ser trocados para a mesma face, não faces diferentes).

Nota: você não pode usar neste turno os dados cujas faces foram trocadas, mesmo que você tenha as trocado para a mesma face do dado usado para ativar a ação de mudança.

6

## Mudança de planos



Os exploradores decidiram mudar sua rota.

Ative esta ação com qualquer dado que quiser, descartando-o em seguida no lugar apropriado no Acampamento.

### Efeito:

Troque a carta de Descobertas em sua Zona de Exploração por qualquer carta de Descoberta na Área de Reconhecimento.

# Ações que geralmente requerem mais de 1 turno

## As Ações de Exploração

Essas ações te permitem adicionar cartas de Descobertas ao seu Diário para escondê-las de seus oponentes; mas você pode consultar livremente suas próprias cartas a qualquer momento da partida.

*Ações de Exploração são ativadas em pelo menos 2 passos: primeiro, você explora (através de caminhadas ou cavalgadas, por exemplo); depois você registra suas descobertas em seu Diário. Você não pode escrever sobre descobertas que não descobriu ainda!*

**Todas essas Ações requerem que 1 ou mais dados sejam colocados antes da ativação. Mais tarde, em outro turno, você ativa a ação e aplica seu efeito colocando nela um dado de Diário.**

Quando uma Ação tem mais de 1 pré-requisito com faces diferentes, você pode satisfazê-los na ordem que desejar.

Você DEVE colocar os dados requeridos ANTES de colocar o dado de Diário para ativar a ação.

**Quando você coloca um dado em uma Ação de Exploração que pede que 1 ou mais dados sejam descartados, você deve descartá-los no momento que colocar o dado requerido na ação.**



## Ativando Ações de Exploração

Quando você ativa os efeitos de Ações de Exploração (após colocar o dado de Diário), o resultado total de suas ações deve ser o suficiente para que você cruze por completo, da parte inferior à parte superior da carta, o caminho indicado na carta de Descobertas em sua Zona de Exploração.

**As Ações de Exploração ativadas DEVEM corresponder aos tipos de terreno (ícones) nas cartas seguindo a ordem em que eles aparecem. Um movimento feito por uma Ação de Exploração não pode ser interrompido nem pode ser rearranjado.**

Uma Ação de Exploração nunca pode ser dividida em duas partes, sendo interrompida por uma outra Ação de Exploração.

Se uma carta de Descobertas tiver múltiplas rotas possíveis, você pode escolher por qual vai viajar, contanto que comece na parte inferior da carta e termine na parte superior. As demais rotas devem ser ignoradas.



*Você deve usar primeiro 2 dados de Caminhada (1): coloque 1 dado na ação com o símbolo de Caminhada e descarte o outro dado no Acampamento. Mais tarde, você usa um dado de Diário (2) para explorar 3 Montanhas.*

*Os dados pré-requisitados podem ser colocados na Ação na ordem que você preferir: (1) e depois (2) OU (2) e depois (1). Mais tarde, você usa um dado de Diário (3) para ativar a Ação de Exploração.*



*Por exemplo, esta Ação requer que 3 dados idênticos sejam usados: você deve simultaneamente colocar 1 dado no espaço apropriado na Ação e descartar outros 2 dados no Acampamento.*

**Ação**

**ativa o efeito da Ação de Exploração.**

Você pode escolher essa rota

ou esse rota.



## Ações de Exploração nos tabuleiros individuais

### Cavalgar



Um de seus homens explorou a cavalo duas trilhas ao longo do rio.

#### Condição

1 dado de Cavalgada. Coloque-o sobre o ícone apropriado na ação.

#### Efeito:

Explore até 2 Rios.



### Caminhar



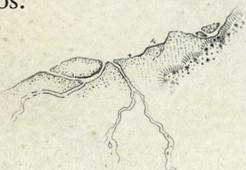
Dois de seus homens exploraram a pé três trilhas. No caminho de volta, um deles ficou no Acampamento descansando.

#### Condição

2 dados de Caminhada. Coloque 1 dado de Caminhada no espaço indicado na ação e descarte o outro dado no lado esquerdo do tabuleiro do Acampamento.

#### Efeito:

Explore até 3 Rios.



### Expedição pelas Montanhas



Os exploradores atravessaram duas trilhas pelas montanhas. Eles partiram em um grupo de 3 para vencerem juntos o terreno difícil. No caminho de volta, dois deles ficaram no Acampamento descansando.

#### Condição

3 dados, todos do mesmo tipo. Coloque 1 dado no espaço com uma interrogação na ação e descarte os outros dois (que devem ser do mesmo tipo que o colocado sobre a ação) no lugar apropriado no tabuleiro do Acampamento.

#### Efeito:

Explore até 2 Montanhas.



### Exemplo 1

Em seu turno, William usa 2 dados de Diário para ativar duas ações de exploração (Caminhada e Expedição pelas Montanhas). Em turnos anteriores, ele já tinha colocado os dados requeridos nas ações. Ele pode então explorar 3 Rios e 2 Montanhas ou 2 Montanhas e 3 Rios.



A Exploração é ativada imediatamente. A carta de Descobertas em sua Zona de Exploração (carta número 35) mostra um caminho com 2 Rios e 2 Montanhas. A carta, assim, é explorada e adicionada ao seu Diário.



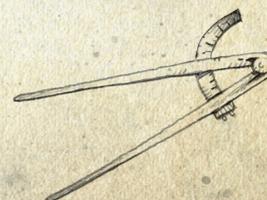
Em seguida, William escolhe uma nova carta de Descobertas dentre as 3 cartas disponíveis na Área de Reconhecimento, colocando-a em sua Zona de Exploração.

Nota: Com as Ações de Exploração usadas, William não poderia explorar a carta número 22 (à direita) embora nela exista um caminho com 3 Rios e 2 Montanhas no total: as 2 Montanhas não estão contíguas, e por isso devem ser exploradas usando duas Ações de Exploração diferentes.



**Nota: Você não é obrigado a usar TODOS os movimentos de uma ação. Por exemplo, você pode ativar uma ação que te permita explorar 3 Rios, embora você só precise explorar 2. No entanto, qualquer movimento que sobrar nas ações é perdido e não poderá ser usado mais tarde no mesmo turno!**

Nota: Se você tiver 4 dados de Diário, você consegue usar a ação de Expedição pelas Montanhas em um único turno.



## Explorando duas cartas de uma vez

Se você ainda tiver Ações de Exploração sobrando após completar uma carta de Descobertas, você pode (se tiver ícones de terreno o suficiente) explorar adicionalmente uma carta da Área de Reconhecimento no mesmo turno. Pegue a carta e coloque-a em seu Diário.

Se você decidir explorar uma segunda carta, os ícones da segunda carta contam como uma extensão da primeira. Em outras palavras, se você tiver ícones de terreno sobrando da primeira carta, eles podem ser **IMEDIATAMENTE** usados na segunda (contanto que sejam contíguos, conforme o exemplo ao lado). Lembre-se: a ordem dos ícones nunca pode ser rearranjada ou repartida.

Você pode explorar no máximo 2 cartas de Descobertas por turno.

**Bônus: se você conseguir explorar 2 cartas de Descobertas em um único turno, você pode realizar outro turno imediatamente após esse.**

## Fim da Exploração

Escolha 1 carta de Descobertas dentre as cartas disponíveis na Área de Reconhecimento e coloque-a em sua Zona de Exploração.

Pegue **TODOS** os dados em **TODAS** as ações ativadas de seu tabuleiro, independente se a ação foi utilizada ou não! Os jogadores não podem «guardar» para um próximo turno ações ativadas: use-as agora ou nunca!

Rerrole os dados e coloque-os em seu Estoque. Esses dados não serão utilizados de novo neste turno.



Esse ícone é uma lembrança de que, ao final da exploração, você deve rerrolar todos os dados usados nesta ação.

## Exemplo 2

Charles usa 4 dados de Diário para ativar as seguintes ações: (cartas de Tribo 1, 3, 9 e 34).



Ele explora a carta de Descobertas 22, que se encontra em sua Zona de Exploração, e em seguida explora a carta 55, na Área de Reconhecimento. Ele começa utilizando os 2 Rios, em seguida usa 3 Montanhas (embora apenas 2 sejam necessárias), e por último usa 3 Rios acrescidos de mais 1 (carta 3 + carta 34). Ele explorou duas cartas de uma vez, por isso terá outro turno após terminar o seu (ou seja, depois de escolher uma nova carta de Descobertas para sua Zona de Exploração, deve rerrolar os dados utilizados e comprar uma carta do baralho para preencher o espaço deixado na Área de Reconhecimento).



Nota: As duas Montanhas, apesar de estarem em cartas diferentes, são consideradas contíguas: elas vêm uma seguida da outra no caminho.

## Fim do Turno de Ações

Se necessário, compre cartas de Tribo ou de Descobertas e coloque-as nas Áreas de Encontro e Reconhecimento até que haja 3 cartas em cada Área.



# B - Descanso

## Pegue de volta dados para o seu Estoque

*Chegou a hora dos membros da expedição descansarem e aguardarem novas ordens.*

Escolha uma das seguintes opções:

- 1** Pegue TODOS os dados, independente da cor, do Lado Direito do tabuleiro do Acampamento;
- 2** OU pegue TODOS os dados, independente da cor, do Lado Esquerdo do tabuleiro do Acampamento;
- 3** OU pegue TODOS (ou quantos quiser) os dados da SUA COR, independente de onde estejam (exceto se já estiverem no seu Estoque), incluindo: dados em seu tabuleiro individual ou suas cartas de Tribo; dados no Acampamento; dados na posse de outros jogadores (quer estejam em Zonas de Ação ou em seus Estoques)! Você pode deixar alguns dados onde estão, se quiser.

**Role todos os dados que pegar e coloque-os em seu Estoque. Seu turno acabou.**

Nota: Não há limite de dados em seu Estoque.

Nota: Às vezes você terá como usar os dados de outros jogadores, mas cuidado! Eles podem pegá-los de volta no pior momento possível!

*Exemplo da Opção 3*

*Lola decide pegar os dados de sua cor de volta.*

*Ela pega 1 dado do Acampamento, 2 dados do Estoque de William e 2 dados da Zona de Ação de Charles.*



### Linha cronológica da Expedição

**14 de Maio de 1804, 1600** - A expedição Corps of Discovery começa sua jornada. Eles partiram do Camp Dubois em três embarcações: duas canoas levando respectivamente 6 e 7 tripulantes, e um barco de carga feito exclusivamente para a expedição. Seu destino: a costa do Pacífico.

**3 de Agosto de 1804** - A expedição, atuando como representante dos Estados Unidos da América, convoca a primeira assembleia entre os Estados Unidos e índios de Missouri e Oto, onde hoje fica Council Bluffs, em Iowa. Os americanos deram presentes aos líderes das tribos, incluindo medalhas e bandeiras dos Estados Unidos. A expedição fez ainda um desfile para seus anfitriões, e Lewis demonstrou o poder de sua «arma de ars».

**20 de Agosto de 1804** - Morre o Sargento Charles Floyd, único membro da expedição a falecer durante a missão, devido ao rompimento do apêndice.

**30 de Agosto de 1804** - Realiza-se uma assembleia pacífica com os Tankton Sioux. Diz a lenda que Lewis embrulhou um bebê em uma bandeira americana e declarou-o «um americano».

**24 de Outubro de 1804** - A expedição chega às vilas dos Mandans e dos Hidatsas. Lewis e Clark decidem construir o Forte Mandan na margem do rio oposta à vila principal. Sacagawea se torna o intérprete e guia da expedição ali.

**7-25 de Abril de 1805** - A expedição viaja do Forte Mandan para o rio Yellowstone.

**25 de Abril-3 de Junho de 1805** - Eles saem de Yellowstone e seguem para o rio Marias. No dia 5 de maio, Clark e um caçador matam o primeiro Urso-cinzento que encontram na vida.

**3-20 de Junho de 1805** - Eles saem do rio Marias em direção às cachoeiras do rio Missouri.

**15 de Julho-11 de Agosto de 1805** - Jornada da expedição partindo das cachoeiras em direção às terras dos índios Shoshone. No dia 11 de Agosto, o Capitão Lewis encontra um homem Shoshone, o primeiro americano a ser encontrado desde a partida do Forte Mandan.

**17 de Agosto de 1805** - Uma assembleia com os Shoshone é convocada. O chefe dos Shoshone, Cameahwait, acaba por ser o irmão de Sacagawea. Após a oferta de vários presentes à tribo de Cameahwait, Lewis e Clark obtêm cavalos para montaria e alimentação. É nesse período que o Shoshone Old Toby se junta à expedição como guia.

**1 de Setembro-6 de Outubro de 1805** - Ao cruzar as Montanhas de Bitterroot, a expedição se depara com os índios Flathead e Nez Perce.

**9 de Outubro-7 de Dezembro de 1805** - Jornada pelos rios Clearwater, Snake e Columbia até o Oceano Pacífico.

**7 de Dezembro-22 de Março de 1806** - A expedição passa o inverno no Forte Clatsop, onde são feitos 338 pares de moccasins para a viagem de volta.

**23 de Março de 1806** - A expedição deixa o Forte Clatsop em direção ao leste.

**3 de Julho de 1806** - A expedição se divide em dois grupos: Lewis segue com um pelo rio Blackfoot, enquanto Clark comanda o outro pelo rio Bitterroot.

**16 de Julho de 1806** - Lewis sobe o rio Marias, deixando para trás alguns homens sob o comando de Gass, na boca do rio. Lewis diz Gass que seu propósito é se juntar de novo ao grupo até o dia 5 de Agosto, mas não havendo notícias suas até o dia 1 de Setembro, Gass é instruído a assumir que o pior aconteceu.

**27 de Julho de 1806** - Índios Blackfeet tentam roubar as armas do grupo de Lewis. Os homens combatem de volta e dois índios são mortos no confronto. Este foi o único incidente violento entre os membros da expedição e os índios americanos durante toda a missão.

**28 de Julho de 1806** - Reencontro entre Lewis e Gass, bem como Ordway (do grupo de Clark), que se juntara a Gass uma semana antes.

**12 de Agosto de 1806** - os grupos de Lewis e Clark são novamente reunidos no rio Missouri, onde hoje é a Dakota do Norte.

**23 de Setembro de 1806** - A expedição volta a St. Louis, após a missão que durou 2 anos, 4 meses e 10 dias.

# Fim da partida

Se um jogador precisar escolher uma carta para colocar em sua Zona de Exploração e não houver mais cartas disponíveis na Área de Reconhecimento (devido ao esgotamento do baralho), a partida termina.

Nota: Se você tiver uma ou ambas as cartas da Tribo Minnetaree, você não pode transferir as cartas de Descobertas postas nela para sua zona de Exploração para impedir o fim da partida: Continua sendo seu último turno!

Os demais jogadores (exceto o que terminou a partida) têm um último turno.

Cartas que permanecerem na Zona de Exploração sem serem exploradas não têm seus pontos contados.



## Contagem de Pontos de Descoberta

### ↻ Pontos de Cartografia

Some todos os pontos conferidos pelas cartas de Descobertas em seu Diário

### ↻ Pontos de Espécies Descobertas

Existem 4 tipos de espécies (Mamíferos, Aves, Peixes e Plantas). Organize suas cartas em conjuntos de 1 a 4 cartas com espécies diferentes (nenhum conjunto pode conter mais de uma carta com o mesmo símbolo). Quanto mais tipos de espécies diferentes, mais pontos o conjunto vale:

1 tipo	3 pontos
2 tipos diferentes	8 pontos
3 tipos diferentes	15 pontos
4 tipos diferentes	24 pontos

Nota: Nas 55 cartas de Descobertas no baralho, há:

• 7 Plantas



• 6 Mamíferos



• 5 Aves



• 4 Peixes



### ↻ Pontos de conhecimento das Tribos de Índios Americanos

Cada jogador conta o número de tendas de índios americanos nas cartas de Tribo de suas Zonas de Ação e nas cartas de Descobertas em seus Diários.



Os jogadores, então, recebem pontos de acordo com o seu desempenho em relação aos demais jogadores, baseado no número de tendas que possuem.

A quantidade de pontos distribuída varia conforme o número de jogadores (ver tabela). O jogador com o maior número de tendas é o primeiro colocado, seguindo a ordem decrescente conforme a tabela.

Em caso de empate, some os pontos da posição empatada e a seguinte e divida-os por 2.

Colocação	4 jogadores	3 jogadores	2 jogadores
1º	12 pontos	12 pontos	12 pontos
2º	8 pontos	6 pontos	6 pontos
3º	4 pontos	0 pontos	
4º	0 pontos		

Exemplo: Em um jogo com 4 jogadores, o Jogador A e o Jogador B têm o mesmo número de tendas. O Jogador C tem um pouco menos que eles e o Jogador D um pouco menos que o Jogador C. A e B ganham 10 pontos cada  $((12+8)/2)$ , C ganha 4 pontos e D ganha 0.

### ↻ Finalmente, some todos os pontos de cada jogador.

O jogador com o maior número de pontos é o vencedor. Em caso de empate, o jogador (dentre os empatados) que tiver o maior número de dados em seu tabuleiro individual é o vencedor (incluindo tanto os dados que estiverem na Zona de Ações quanto no Estoque). Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

# Efeitos das Cartas de Tribo

## Cartas de Exploração

**1 - 13** Estas cartas de Exploração funcionam da mesma forma que as ações nos tabuleiros individuais (cf. acima Ações de Exploração), porém são mais eficientes.

**14 - 21** Explore X Rios OU Y Montanhas (conforme indicado na carta). Você deve escolher um ou o outro.

**22 - 26** Explore X Rios E DEPOIS Y Montanhas (conforme indicado na carta), nesta ordem.

**27 - 31** Explore X Montanhas E DEPOIS Y Rios (conforme indicado na carta), nesta ordem.

### **32 - 33** *Clatsop*

Ao explorar uma carta de Descobertas, considere 1 (e apenas 1!) Rio como 1 Montanha ou vice versa.

### **34** *Tenino*

Acrescente 1 Rio ao total quando se mover por Rios. Este efeito só é válido se associado a uma outra Ação de Exploração que te permita se mover por Rios.

### **35** *Multnomah*

Acrescente 2 Rios ao total quando se mover por Rios. Este efeito só é válido se associado a uma outra Ação de Exploração que te permita se mover por Rios.

### **36** *Nez Perce*

Acrescente 1 Montanha ao total quando se mover por Montanhas. Este efeito só é válido se associado a uma outra Ação de Exploração que te permita se mover por Montanhas.



## Cartas de efeito imediato

### **37 - 38** *Minnetaree*

Ao pegar esta carta, escolha imediatamente uma das 3 cartas de Descobertas disponíveis na Área de Reconhecimento e coloque-a sobre a carta da Tribo Minnetaree. De agora em diante, você terá a opção de explorar esta carta de Descobertas ou a carta de Descobertas em sua Zona de Exploração. Depois que a carta sobre a Tribo Minnetaree for explorada, não compre outra para colocar em seu lugar. A carta da Tribo Minnetaree só pode ser usada UMA vez, e permanecerá vazia, portanto, pelo resto da partida.

Se a carta de Descobertas sobre a Tribo Minnetaree não for explorada até o final da partida, descarte-a sem explorá-la.

## Cartas com efeito permanente

**Algumas cartas de Tribo te dão um bônus permanente. Você não precisa ativá-las para usá-lo, o efeito pode ser automaticamente ativado UMA VEZ por turno.**

### **39 - 42** *Yankton Sioux*

No seu turno, você pode mudar a face de 1 dado qualquer para a face indicada na carta de Tribo. Você deve usar esse dado neste turno.

### **43 - 46** *Tetons Sioux*

No seu turno, você pode mudar a face de 1 dado da face indicada na carta de Tribo para uma outra face à sua escolha. Você deve usar esse dado neste turno.

### **47 - 48** *Flathead*

Se você quiser, você pode escolher usar 2 dados de faces diferentes no seu turno, mas, se você escolher fazer isso, você poderá usar APENAS esses 2 dados neste turno, nenhum dado a mais.

Se você tiver as duas cartas da Tribo Flathead, você pode usar 3 dados de 3 faces diferentes em seu turno (mas APENAS esses 3 dados).

### **49 - 50** *Blackfeet*

Toda vez que se fizer a contagem de dados cinzas de cada jogador durante a ação de pegar uma carta de Tribo, considere que você tenha 1 dado a menos do que o seu total.

### **51** *Arikara*

Você pode ignorar o tipo de Tribo (Amistosa ou Hostil) ao pegar cartas de Tribo. Você pode, portanto, negociar com uma Tribo Hostil usando a ação de negociação com uma Tribo Amistosa e vice versa. Você também pode pegar 2 cartas de Tribo do mesmo tipo se ativar as duas ações em um mesmo turno.

### **52 - 53** *Wishram*

Ao usar a ação de Mudar a face de dados, as faces escolhidas não precisam ser iguais.

### **54 - 55** *Wanapum*

Ao usar a ação de Mudar a face de dados, você pode mudar a face de um dado adicional (mas todos os dados devem ser mudados para a mesma face, A NÃO SER que você também tenha uma carta da tribo Wishram, conforme explicado acima).



Tradução: Guilherme Duque  
Revisão: Vinicius Carlos Vieira  
Diagramação: Fábio Ribeiro/  
Victor Cost  
Supervisão: Fábio Ribeiro