

Lewis & Clark

A EXPEDIÇÃO

Em 30 de abril de 1803, os Estados Unidos da América compraram o Território da Louisiana de Napoleão por 15 milhões de dólares. Thomas Jefferson decidiu mandar dois aventureiros – Meriwether Lewis e William Clark – para explorar essa imensa terra desconhecida. A Expedição Lewis-Clark (1804 a 1806) foi a primeira expedição norte-americana a atravessar o que hoje é o Oeste dos Estados Unidos.

VISÃO GERAL

Vamos voltar a 1803 e imaginar que o presidente Jefferson não mandou uma, mas várias expedições para explorar o Oeste Selvagem. Você e os outros jogadores serão os líderes de cada um desses grupos. Seu objetivo será atravessar a América do Norte e, obviamente, chegar o quanto antes ao oceano Pacífico. Só entrará para a história a primeira expedição a chegar lá. Lewis & Clark é uma corrida com mecanismos de gerenciamento de mão e recursos. Você precisa administrar seus recursos, os integrantes da sua expedição – o Corps of Discovery [Corpo do Descobrimento] – e, particularmente, os caçadores de peles e indígenas norte-americanos que encontrará na viagem. O bom gerenciamento garante a travessia firme e constante do Oeste da América do Norte!

PREPARAÇÃO	<i>As Cartas de Personagem - Os Minitabuleiros de Expedição.....</i>	2-3
OBJETIVO.....		4
TURNO.....		4
AÇÃO.....		4-5
	<i>Observação Importante sobre as Ações.....</i>	5
RECRUTAMENTO	<i>Personagem Novo no Registro de Encontros.....</i>	5
ACAMPAMENTO	<i>O Acampamento.....</i>	6
FIM DA PARTIDA.....		6
DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DOS PERSONAGENS INICIAIS.....		7-8
	<i>Itinerário.....</i>	8
	<i>Movimentação dos Batedores.....</i>	8
DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DA ALDEIA.....		9
	<i>A História por Trás do Jogo.....</i>	10
OBSERVAÇÕES SOBRE OS PERSONAGENS.....		10
PERSONAGENS INICIAIS.....		11
PERSONAGENS ENCONTRADOS.....		12-14
VARIANTE SOLO.....		15
RESUMO DA PARTIDA.....		15

SUAS PRIMEIRAS PARTIDAS

Enquanto vocês estiverem aprendendo a jogar, recomendamos veementemente que joguem com 2 a 4 participantes, já que a partida com 5 pessoas é mais adequada para jogadores experientes. Não recomendamos jogar em 5 quando há na mesa jogadores que nunca experimentaram *Lewis & Clark*.

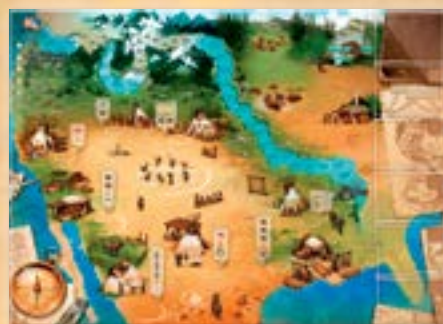
VARIANTES

Após jogar Lewis & Clark algumas vezes, vocês talvez queiram alterar um pouco as coisas com as fichas de Mudança de Itinerário.

E, para quem quer jogar sozinho, temos uma variante solo (p. 15).

COMPONENTES

1 Tabuleiro central



5 Batedores de cores diversas



24 Fichas de Tempo



100 Hexágonos de Recurso



8 Multiplicadores de Recursos



18 Índios



5 Tabuleiros de Expedição



10 peças de Barco dupla-face



84 Cartas de Personagem (30 Personagens Iniciais com o símbolo da cor do jogador no canto inferior direito + 54 Personagens Encontrados numerados)



10 Fichas de Mudança de Itinerário



8 fichas de Insígnia de Recurso (para a partida solo)



PREPARAÇÃO

- 1 Abra o tabuleiro central no meio da mesa.

Ele representa o território que você terá de atravessar e também a Aldeia Indígena onde você obterá ajuda no decorrer da viagem.

- 2 Coloque os hexágonos de recurso nos Estoques indicados no tabuleiro central:

Recursos Primários

- A1 20 Madeiras
A2 20 Peles
A3 15 Comidas
A4 15 Equipamentos



Durante a jornada, você vai precisar de diversos tipos de recurso. Alguns deles podem ser obtidos diretamente com o uso de uma ação (custo zero): esses são os Recursos Primários.

Recursos Convertidos

- B1 15 Canoas
B2 15 Cavalos



Outros recursos precisam ser "convertidos": você terá de ceder alguns recursos ou Índios para obtê-los.

Cada grupo de recursos forma um Estoque.

8 Multiplicadores de Recursos

Deixe-os ao lado do tabuleiro central. Se um Estoque acabar, o jogador poderá pegar um multiplicador, colocar em cima dele o hexágono pertinente e fazê-lo valer três unidades do recurso em questão.



Os recursos nunca se esgotam durante a partida. Os Multiplicadores de Recursos permitem compensar uma possível falta de hexágonos de recurso.

- 3 De acordo com o número de jogadores, pegue a quantidade indicada de Índios e coloque-os ao lado do tabuleiro central, formando um Estoque. Os Índios que sobrem serão devolvidos à caixa do jogo.



Número de Jogadores	Número de Índios Utilizados
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

Os Índios permitem a você executar ações na Aldeia ou ativar seus Personagens. Também podem potencializar suas ações. Quando você usa o "Intérprete", que é um dos seus Personagens Iniciais, novos Índios passam a ficar disponíveis. Gerencie-os com cuidado porque eles podem atrasar sua expedição.

- 4 Pegue 1 Índio do Estoque e coloque-o na área do Recém-Chegado C do tabuleiro central.

- 5 Coloque todas as fichas de Tempo no tabuleiro, logo abaixo de Fort Clatsop. D

- 6 Divida as 10 peças de Barco em duas pilhas de 5 cada e coloque-as no tabuleiro (em cima de Gulf of Mexico):



Frente



Verso

Acrescentando Barcos à sua Expedição, você aumenta sua capacidade de armazenamento e passageiros.



7

Cada jogador escolhe uma cor e forma sua mão de cartas com os 6 Personagens Iniciais da cor escolhida.

Havendo menos de 5 jogadores, as cartas de Personagem Inicial não utilizadas voltam para a caixa.



Essas 6 cartas representam personalidades históricas que realmente participaram da Expedição Lewis-Clark. Essa é sua mão inicial. No começo da partida, todos os jogadores têm mãos de cartas idênticas: a única diferença está nos nomes de seus respectivos exploradores.



CARTAS DE PERSONAGEM

Os Personagens podem executar ações, adquirir ou converter recursos, ou então fazer a Expedição avançar pelo Itinerário.

Lewis & Clark permite um grande número de estratégias, graças às combinações que você pode fazer com as cartas da sua mão.

Custo de recrutar o Personagem (em Equipamento) - também é a Força do Personagem

Ação do Personagem

Nome do Personagem

Número da carta ou símbolo na cor do jogador



Frente

Recurso fornecido



Verso

Lembrete de Tempo Acampado

Força do Personagem

Desconto no Recrutamento

84 cartas de Personagem, sendo:

- 30 cartas de Personagem Inicial (5 grupos de 6 Personagens) identificadas pelas cores dos jogadores no verso.

- 54 cartas de Personagem Encontrado, numeradas de 1 a 54, que os jogadores vão poder recrutar.

8

Embaralhe as 54 cartas de Personagens Encontrados, formando o monte de compra, e coloque-o virado para baixo sobre o tabuleiro central, no alto do Registro de Encontros. *F*

Revele e distribua no Registro de Encontros as 5 primeiras cartas do monte de compra, arranjando-as em ordem decrescente de Força (o número no canto superior esquerdo da carta) *G*.

A carta de Força mais baixa é colocada na base do Registro, perto de Gulf of Mexico, e a de Força mais alta fica lá em cima. Se duas cartas tiverem a mesma Força, posicione-as na ordem em que foram reveladas.



9

Cada jogador pega o minitabuleiro de Expedição da cor escolhida e o coloca à sua frente na mesa. Aí pega um Índio do Estoque e o coloca no quarto Barco de sua respectiva Expedição. *H*

10

Cada jogador pega 1 Pele, 1 Comida e 1 Equipamento dos Estoques e os posiciona no primeiro Barco *I* de sua respectiva Expedição.



VARIANTE: Pegue 4 recursos primários de cada tipo dos Estoques. Aleatoriamente, entregue 3 deles a cada um dos jogadores, que imediatamente vão posicioná-los no primeiro Barco de suas respectivas Expedições. Devolva os recursos remanescentes aos Estoques.

Dessa maneira, os jogadores começam com recursos diferentes a cada partida.

MINITABULEIROS DE EXPEDIÇÃO

Sua Expedição é representada pelo seu tabuleiro individual. É formada por Barcos nos quais:

- você vai armazenar os recursos que conseguir (espaços hexagonais);

ou

- vai colocar os Índios que se juntarem à Expedição (espaços circulares).

Alguns desses Barcos são “de fácil manejo”: não vão atrasar você na fase de Acampamento. Outros (com o símbolo de Tempo logo acima deles), caso tenham seus espaços ocupados, vão atrasar a Expedição na fase de Acampamento.

A qualquer momento da partida, você poderá reorganizar seus recursos e Índios da maneira que desejar, possibilitando que mais deles fiquem nos Barcos que consomem menos Tempo.

11

Cada jogador posiciona o Batedor da sua cor na casa inicial do Itinerário (Saint Louis). *J*



12

Escolham aleatoriamente o primeiro jogador. A partida começa com o turno dele ou dela.

OBJETIVO

Durante a partida, você vai, basicamente, executar ações usando cartas de Personagem da sua mão, mas também vai mandar Índios da sua Expedição para a Aldeia. Essas ações vão possibilitar que seu Batedor avance no Itinerário. As cartas de Personagem podem tanto executar ações (e, para isso, precisam receber Força) quanto fornecer Força para uma outra carta de Personagem.

De tempos em tempos, você vai ter de parar e Acampar para recuperar as cartas de Personagem que tiver baixado. Durante a fase de Acampamento, você perderá tempo se seus Barcos estiverem sobrecarregados de recursos ou se você estiver transportando muitos Índios. A quantidade de tempo que sua Expedição leva para montar Acampamento é crucial.

Quando um jogador montar Acampamento numa casa do Itinerário para além de Fort Clatsop, a partida estará encerrada. Esse jogador vencerá a partida porque foi o primeiro a chegar ao Pacífico.

TURNO

No seu turno, você é **obrigado** a executar **uma Ação**.


Além dessa Ação obrigatória, você pode montar Acampamento.

Também pode Recrutar um Personagem novo.

Essas duas últimas fases são opcionais e podem ocorrer a qualquer momento durante o turno do jogador, desde que seja antes ou depois da Ação obrigatória, nunca durante a fase de Ação.

AÇÃO (FASE OBRIGATÓRIA)

No seu turno, você é **obrigado** a executar **uma Ação**. São dois os tipos de Ação: as Ações das cartas de Personagem e as Ações da Aldeia Indígena no tabuleiro central.

Para que seja executada, a Ação precisa receber Força (representada por este símbolo ) , seja de Índios, de uma outra carta ou de ambos! As cartas de Personagem têm 1 a 3 de Força, e cada Índio tem Força 1. Num determinado turno, a Ação será executada tantas vezes quantos forem os pontos de Força recebidos.

AÇÕES DAS CARTAS DE PERSONAGEM

Para ativar a Ação de uma carta de Personagem na sua mão, primeiro você precisa baixá-la na mesa. Aí a carta precisa receber Força de uma outra fonte (NÃO se usa a Força da própria carta!), que pode ser:

- (A) uma outra carta de Personagem da sua mão: escolha uma carta e coloque-a virada para baixo sob a carta que você quer ativar; ou
- (B) um certo número de Índios provenientes da sua Expedição: pegue 1, 2 ou 3 Índios do seu minitabuleiro de Expedição e coloque-os sobre a carta que deseja ativar; ou
- (C) uma combinação de carta de Personagem da sua mão e 1 ou 2 Índios: escolha uma carta e coloque-a virada para baixo sob a carta que você quer ativar, aí coloque em cima desta 1 ou 2 Índios, sendo que o total de Força não pode ultrapassar 3.

Nos três casos, a Ação será executada tantas vezes quantos forem os pontos de Força usados para ativá-la.



A - Executa-se a Ação uma vez, usando-se uma carta de Personagem com Força 1.



B - Executa-se a Ação duas vezes, usando-se 2 Índios.



C - Executa-se a Ação três vezes, usando-se uma carta de Personagem de Força 1 e 2 Índios.

As cartas de Personagem baixadas por você permanecem à sua frente, formando sua Área de Jogo.

Cuidado! Nos casos A e C, a Ação da carta virada para baixo fica temporariamente indisponível (até o próximo Acampamento).

Nos casos B e C, os Índios empregados ainda pertencem à sua Expedição.

Costuma ajudar bastante executar uma determinada Ação mais de uma vez. Ter cartas de Personagem de Força 2 ou 3 na mão é uma grande vantagem, pois você poderá executar Ações sem empregar Índios.



AÇÕES DA ALDEIA INDÍGENA

As Ações da Aldeia (indicadas por ícones dentro de balões de fala) só podem ser ativadas por Índios posicionados em suas respectivas áreas.

- Num círculo desocupado, você coloca apenas um Índio proveniente da sua Expedição.
- Num semicírculo, você posiciona **simultaneamente 1, 2 ou 3 Índios** provenientes da sua Expedição, esteja a área ocupada ou livre.

Nos dois casos, execute a Ação tantas vezes quantos forem os Índios que você colocou na área em questão. Esses Índios não pertencem mais à sua Expedição.

Diferente do que acontece com as cartas de Personagem, essas Ações estão disponíveis a todos os jogadores.



Juliana posiciona 2 Índios e executa a Ação "Fabricação de Canoas" duas vezes, mesmo havendo 3 outros Índios nesse mesmo espaço (semicírculo).



Marlon posiciona 1 Índio e executa a Ação "Caça" uma vez (círculo desocupado).

As Ações da Aldeia às vezes são bem disputadas! Prever quando os outros jogadores vão tentar se apoderar desses espaços é fundamental para sua estratégia.

Observação Importante sobre as Ações (de Personagem e Aldeia)

Você sempre tem a opção de usar apenas uma parte da Força recebida por uma Ação (ou mesmo Força nenhuma). Por exemplo: é possível executar uma Ação que recebeu 3 pontos de Força apenas duas vezes, ou uma, ou nenhuma (e não três vezes, como seria de praxe). Você também pode ficar com apenas alguns (ou nenhum) dos benefícios gerados por uma Ação, em vez de aproveitar todos eles.

RECRUTAMENTO (FASE OPCIONAL)

Durante a aventura, você vai encontrar e conhecer Personagens que podem entrar para seu Corps of Discovery [Corpo do Descobrimento]. Eles aparecem no Registro de Encontros. Você só pode recrutar um Personagem por turno, seja antes ou depois de executar sua Ação obrigatória.

Pague o custo em Equipamentos e Peles correspondente ao Personagem que você quer recrutar:

- a quantidade de Peles indicada pela posição do Personagem no Registro de Encontros;
- uma quantidade de Equipamentos igual à Força do Personagem.

Você pode pagar em parte ou integralmente o custo em Equipamentos descartando uma (e apenas uma) carta da sua mão. Nesse caso, você vai poupar a quantidade de Equipamentos indicada pelo Desconto no Recrutamento que aparece no verso da carta que acabou de descartar. Essa carta segue virada para cima para um monte de descarte ao lado do tabuleiro central. Acrescente imediatamente o Personagem recrutado à sua mão de cartas.

Aí acrescente uma carta de Personagem nova ao Registro de Encontros.

No começo de seu turno, Diego quer recrutar Black Cat [Gato Preto]. Esse Personagem custa 4 Peles e 3 Equipamentos. Diego paga 4 hexágonos de Pele, aí coloca 2 Equipamentos no Estoque e descarta Hugh McNeal, que tem Força 1 (contando como 1 Equipamento). Ele acrescenta Black Cat à sua mão.



Recomendação aos Iniciantes

Nas primeiras partidas, recomendamos não descartar o Intérprete nem o Comandante (consulte a descrição das Ações dos Personagens Iniciais). Sem essas cartas e sem ter recrutado os Personagens necessários, você não terá como vencer a partida!

Acrescente uma carta nova ao Registro de Encontros

Assim que surgir uma vaga no Registro de Encontros, deslize para baixo todas as cartas de Personagens Encontrados. Revele uma carta de Personagem nova e coloque-a no primeiro espaço, o mais próximo do monte de compra. Não reorganize as cartas de acordo com a Força!




TODAS AS CARTAS DE PERSONAGEM ENCONTRADO SÃO DESCRITAS NAS ÚLTIMAS PÁGINAS DESTA MANUAL.

ACAMPAMENTO (FASE OPCIONAL)

Você pode **montar Acampamento** a qualquer momento do seu turno, antes ou depois de executar sua Ação obrigatória.

SE NÃO TIVER COMO EXECUTAR AÇÃO ALGUMA (DE PERSONAGEM OU ALDEIA) NO COMEÇO DO SEU TURNO, ENTÃO VOCÊ TERÁ DE MONTAR ACAMPAMENTO ANTES DE EXECUTAR SUA AÇÃO OBRIGATÓRIA.

Esta fase permite a você devolver à sua mão as cartas que havia baixado na sua Área de Jogo. Mas isso pode levar tempo e atrasar sua viagem. Esse tempo é representado pelo ícone “Tempo”  que aparece nas cartas e acima dos Barcos do seu Corps de Discovery.

Ao montar Acampamento,

1- Devolva todos os Índios usados para ativar suas cartas de Personagem aos Barcos da sua Expedição.

A qualquer momento da partida, você poderá reorganizar seus recursos e Índios da maneira que desejar, possibilitando que mais deles fiquem nos Barcos que consomem menos Tempo.

2- Calcule quanto Tempo você passará Acampado. Será igual à soma:

- das cartas de Personagem que você **ainda tem na mão**, e
- dos possíveis custos em Tempo dos Barcos da sua Expedição (que dependem dos recursos e Índios transportados pelas embarcações, como veremos a seguir).

Os Personagens que você deixou de utilizar desde o Acampamento anterior atrasam sua viagem: eles querem discutir com você as condições de trabalho.

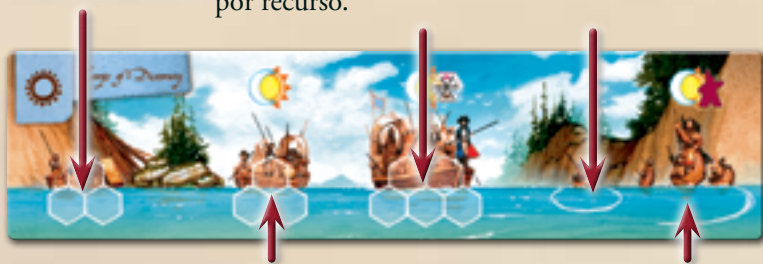
Descarregar os Barcos e voltar a embarcar a carga posteriormente consome um tempo precioso. Portanto, você terá de gerenciar seus recursos com muito cuidado para não ficar para trás.

CUSTOS EM TEMPO DOS BARCOS DA EXPEDIÇÃO

Este Barco acomoda até três recursos e não custa Tempo algum.

Este Barco acomoda até cinco recursos. Custa uma unidade de Tempo por recurso.

Este Barco acomoda apenas um Índio e não custa Tempo algum.



Este Barco acomoda até três recursos. Custará uma unidade de Tempo se tiver ao menos um recurso.

Este Barco acomoda uma quantidade ilimitada de Índios, mas custa uma unidade de Tempo por Índio presente.

3- Pegue uma quantidade de **fichas de Tempo** igual ao tempo total que passou Acampado.

4- Devolva à sua mão todas as cartas que se encontram em sua Área de Jogo.

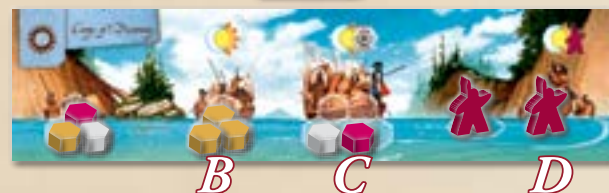


Juliana (Azul) precisa Acampar. Ela pega seus dois Índios (que estão em cima das cartas na sua Área de Jogo) e os acomoda nos Barcos da Expedição. Ai ela calcula o Tempo que passou Acampada. Na situação ilustrada a seguir, o Tempo que Juliana passou Acampada é igual a 5:

- 1 unidade pela carta de Personagem que sobrou em sua mão **A**
- +1 pelos 3 recursos presentes em seu Barco **B**
- +2 pelos 2 recursos presentes em seu Barco **C**
- +1 pelo Índio presente em seu Barco **D**. O que dá um total de 5 unidades de Tempo.
- Juliana, portanto, pega 5 fichas de Tempo.



A



B

C

D



FIM DA PARTIDA

Quando um jogador montar Acampamento na casa Fort Clatsop ou além e tiver fichas de Tempo no máximo igual ao valor indicado pela posição de seu Batedor no tabuleiro, a partida estará encerrada. Esse jogador vencerá a partida.

Nas suas primeiras partidas, pode ser que você fique com a impressão de que o primeiro jogador tem uma ligeira desvantagem no começo do jogo. No entanto, a “morte súbita” que encerra a partida em Fort Clatsop volta a equilibrar as coisas.

Portanto, o jogador que montar acampamento bem na frente da bandeira não poderá ter nenhuma ficha de Tempo se quiser vencer. Se montar acampamento 2 casas passada a bandeira, ele não poderá ter mais que 1 ficha de Tempo se quiser vencer; 3 casas depois da bandeira, ele não poderá ter mais que 2 fichas de Tempo, e assim por diante.



DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DOS PERSONAGENS INICIAIS

Coletar Recursos Primários



O Lenhador, o Caçador, o Ferreiro e o Negociante de Peles permitem a você coletar recursos (como acima). Ao baixar um desses Personagens, some a quantidade de insígnias de recurso pertinentes e visíveis no canto superior de cada carta em sua Área de Jogo (incluindo as cartas utilizadas para executar a Ação) e acrescente as insígnias que se encontram nas Áreas de Jogo dos jogadores à sua esquerda e direita (ou do único outro jogador à mesa se for uma partida entre 2 pessoas apenas).

INSÍGNIAS DE RECURSO



Multiplique o total de insígnias que você acabou de calcular pela Força que a Ação recebeu. Vá ao Estoque correspondente e pegue quantos recursos quiser, desde que não ultrapasse o total de insígnias que você obteve. Coloque esses recursos nos espaços desocupados dos seus Barcos. Durante a coleta, os recursos que você já tinha em seus Barcos só poderão ser descartados para abrir espaço para os novos recursos se as embarcações já estiverem lotadas. Se for esse o caso, você poderá escolher quais recursos excedentes devolver aos Estoques. Você poderá reorganizar os recursos sempre que desejar, mas não poderá ter mais recursos do que é capaz de armazenar (mesmo que seja temporariamente).

Juliana (Azul) baixa seu Lenhador e o ativa com uma segunda carta de Personagem de Força 2, colocada sob a carta dele. Existem, no momento, 5 insígnias de Madeira visíveis tanto na Área de Jogo de Juliana quanto nas Áreas de Jogo de seus vizinhos imediatos, Isabella (Laranja) e Diego (Verde). Portanto, ela pode pegar até $2 \times 5 = 10$ Madeiras do Estoque. Ela decide guardar apenas 7 e acomoda os recursos em seus Barcos. As Madeiras remanescentes voltam para o Estoque.



Aceitar Índios Novos



O Intérprete permite a você acolher Índios novos na sua Expedição.

1 – Reúna na área do Pow-wow (no centro da Aldeia) todos os Índios que se encontram na Aldeia (inclusive o Índio que está na área do Recém-Chegado).

2 – Em seguida, pegue quantos Índios quiser da área do Pow-wow. Coloque o(s) Índio(s) que você pegou nos Barcos da sua Expedição.

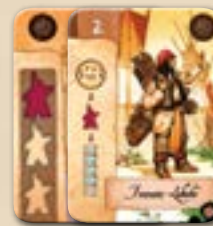
3 – **Descarte** o Personagem que se encontra na última página (a base) do Registro de Encontros (a carta fica virada para cima no topo do monte de descarte). Em seguida, revele a carta do topo do monte de compra e acrescente-a ao Registro (consulte “Acrescente uma carta nova ao Registro de Encontros”, p. 5).

4 – Por último, pegue um Índio do Estoque e coloque-o na área do Recém-Chegado. Ignore este passo se não houver mais Índios no Estoque.

Se você ativar a ação do Intérprete com Força 2 ou 3, repita o procedimento 2 ou 3 vezes, respectivamente, reabastecendo o Registro e a área do Recém-Chegado cada uma das vezes. Com isso, você vai obter mais 1 ou 2 Índios.

A Ação do Intérprete é importantíssima neste jogo. É a única maneira de acrescentar Índios à sua Expedição. Essa Ação também

- volta a disponibilizar todas as Ações da Aldeia,
- renova as cartas do Registro, o que oferece mais opções de recrutamento.



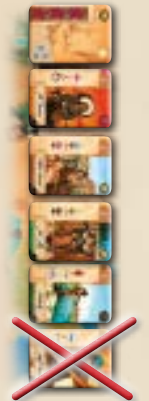
1 – Isabella ativa seu Intérprete com uma carta de Personagem de Força 1. Ela reúne na área do Pow-wow todos os Índios presentes no tabuleiro central (inclusive o Índio na área do Recém-Chegado). São 4 Índios no total.



2 – Isabella decide acrescentar todos eles à sua Expedição.



3 – **Aí ela descarta a carta mais próxima de Gulf of Mexico no Registro de Encontros, desliza as anteriores para baixo, revela uma nova e a coloca no topo do Registro de Encontros, perto do monte de compra.**



4 – Por último, ela pega um Índio do Estoque e o acrescenta à área do Recém-Chegado.



Fazer o Batedor Avançar no Itinerário

Itinerário

O Itinerário tem vários trechos:

- três trechos de Rio (em azul),
- dois trechos de Montanha (na cor cinza),
- duas casas de “Rio-Montanha” que são Rio e Montanha ao mesmo tempo.



VARIANTE: Após algumas partidas, sugerimos que você crie seu próprio Itinerário! Você pode acrescentar fichas de Mudança de Itinerário a algumas casas do Itinerário no tabuleiro central. Dessa maneira, uma distribuição diferente de casas de Rio e Montanha permitirá a você tentar estratégias novas.



O Comandante permite a você fazer seu Batedor avançar no Itinerário. Para cada ponto de Força utilizado para ativar a carta, escolha uma das opções a seguir:

- Pague 1 Comida dos seus Barcos e faça seu Batedor avançar 2 casas de Rio.
- OU pague 1 Canoa dos seus Barcos e faça seu Batedor avançar 4 casas de Rio.
- OU pague 1 Cavalo dos seus Barcos e faça seu Batedor avançar 2 casas de Montanha.

Existem 2 casas de “Rio-Montanha” antes e depois da primeira área de Montanhas. Nessas casas, você pode fazer seu Batedor avançar com qualquer um dos três recursos. No entanto, pode ser que você perca parte do movimento se o terreno mudar para outro tipo que o recurso não atende (por exemplo, após a travessia a Cavalo de uma casa de Rio-Montanha, a movimentação cessaria se a casa seguinte fosse Rio).

Movimentação dos Batedores

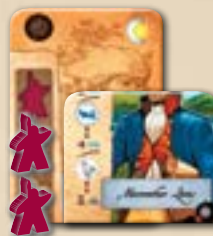
Ignoram-se as casas ocupadas. Portanto, se o Batedor de um oponente estiver bem à frente do seu, o próximo movimento que você fizer terá de ser para o tipo de casa logo à frente desse Batedor adversário. O Batedor incapaz de se mover para a próxima casa visível não sairá do lugar. Saint Louis é a única casa do Itinerário onde pode haver mais de um Batedor.

Fichas de Tempo

ATENÇÃO! O Batedor do jogador que tiver fichas de Tempo **não terá** como se mover. Cada movimentação potencial para a próxima casa visível à frente do seu Batedor (Rio ou Montanha) será usada para descartar uma ficha de Tempo. Você poderá voltar a se mover assim que tiver descartado todas as suas fichas de Tempo.



Marlon (Amarelo) baixa seu Comandante com uma carta de Personagem de Força 2, o que lhe permite executar a Ação duas vezes. Ele paga 2 Cavalos para fazer seu Batedor avançar $2 + 2 = 4$ casas de Montanha. Como restam diante de seu Batedor apenas 3 casas com as quais os Cavalos conseguem lidar (2 de Montanha e 1 de Rio-Montanha), ele avança seu Batedor apenas 3 casas. Perde-se uma casa de movimento.



Juliana (Azul) ativa seu Comandante com uma carta de Personagem de Força 1 e dois Índios (como acontece com todas as Ações de Personagem, a Força da carta do Comandante não é utilizada para ativar sua própria ação!). O Comandante recebe Força 3, portanto, o que permite a Juliana executar a Ação até 3 vezes. Ela decide pagar 2 Comidas e 1 Cavalo, o que lhe permite descartar 1 ficha de Tempo e avançar 3 casas de Rio e 2 casas de Montanha com seu Batedor. O Batedor de Isabella (Laranja) ocupa uma das casas de Montanha no caminho e, portanto, Juliana ganha uma casa nessa movimentação!



DESCRIÇÃO DAS AÇÕES DA ALDEIA

Na Aldeia, existem oito áreas distintas, correspondentes a oito Ações que podem ser executadas por todos os jogadores:

- cinco áreas com apenas um espaço (círculo) cada para as Ações Caça, Artesanato, Presente, Despedida e Xamanismo,
- uma área com dois espaços (círculos) para a Ação Melhoria da Expedição,
- e duas áreas ilimitadas para as Ações Fabricação de Canoas e Negociação de Cavalos.

As Ações da Aldeia são, em geral, menos interessantes que as dos Personagens Encontrados, mas evitam que você tenha de sacrificar um Personagem da sua mão, além de dar a você a oportunidade de conseguir recursos que não teria como obter de outra maneira. Também permitem que você reduza a quantidade de Índios na sua Expedição.

Caça



Pegue 1 Comida E 1 Pele dos Estoques e coloque-as nos seus Barcos.

Artesanato



Pegue 1 Equipamento E 1 Madeira dos Estoques e coloque-os nos seus Barcos.

Presente



Pegue 2 Peles OU 2 Madeiras dos Estoques e coloque-as nos seus Barcos.

Despedida



Descarte de 0 a 3 cartas de Personagem da sua mão (coloque-as viradas para cima no monte de descarte). Em seguida, descarte **todas** as cartas de Personagem do Registro de Encontros. As cartas seguem todas para o monte de descarte fora do tabuleiro central, onde ficarão viradas para cima. Reabasteça o Registro revelando 5 cartas novas do topo do monte de compra e posicionando-as no tabuleiro na ordem em que foram reveladas.

Juliana coloca 1 Índio na área de Despedida. Ela descarta 2 cartas de sua mão. Aí esvazia o Registro de Encontros e revela 5 cartas novas, que ela coloca no Registro.

Esta ação pode ajudar você a:

- reduzir a quantidade de cartas na sua mão e livrar-se daquelas que já não são mais úteis.
- renovar as cartas de Personagem do Registro, para em seguida recrutar uma delas.

Negociação de Cavalos



Pague 3 recursos **distintos** para pegar 1 Cavalo do Estoque. Cada recurso tem de ser, obrigatoriamente, diferente dos outros dois!

Isabella coloca 1 Índio neste espaço. Ela paga 1 Madeira, 1 Comida e 1 Equipamento provenientes de seus Barcos e pega 1 Cavalo, que ela acomoda em seus Barcos.

Fabricação de Canoas



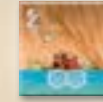
Pague 2 Madeiras para pegar 1 Canoa do Estoque.

Isabella coloca 2 Índios neste espaço. Ela paga 4 Madeiras provenientes de seus Barcos e pega 2 Canoas, que ela acomoda em seus Barcos.

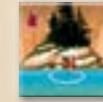
Melhoria da Expedição



Pague 3 Madeiras para poder pegar:



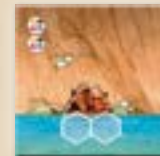
- uma peça de Barco (capaz de acomodar 2 recursos) e 2 recursos primários à sua escolha dos Estoques (Frente), ou



- uma peça de Barco (capaz de acomodar 1 Índio) e 1 Índio do Estoque. Se não restar Índio algum no Estoque, pegue apenas a peça (Verso).

Acrescente a nova peça de Barco a seu tabuleiro de Expedição, acompanhada pelo Índio ou pelos recursos.

Escolha com cuidado qual lado da peça de Barco ficará para cima! Posicionada a peça ao lado da sua Expedição, você não poderá mais virá-la.



Este Barco acomoda até dois recursos e não custa Tempo algum na fase de Acampamento.



Este Barco transporta 1 Índio e não custa Tempo algum durante a fase de Acampamento.

Marlon coloca 1 Índio num destes dois círculos de Melhoria da Expedição. Ele paga 3 Madeiras provenientes de sua Expedição. Aí ele pega uma peça de Barco e a coloca ao lado de sua Expedição, com a face "Índio" para cima. Em seguida, pega 1 Índio do Estoque e o coloca na peça. Assim, ele trocou o Índio usado para executar a Ação por um novo e reduziu o custo de transporte dos Índios.

Esta Ação é mais útil quando executada no começo da partida. Dependendo da sua estratégia (recurso ou Índio), você vai escolher um ou outro tipo de Barco. Além disso, esta Ação fornece 2 recursos ou 1 Índio.

Xamanismo



Pague 1 Comida para ativar a Ação de um Personagem virado para cima que esteja sobre a mesa (na sua Área de Jogo ou na de um outro jogador). A quantidade de pontos de Força investida originalmente na Ação não fará diferença alguma: você só poderá executá-la **uma vez**.

Se copiar uma Ação de seus oponentes, trate a carta em questão como se ela estivesse na **sua** Área de Jogo, **NÃO** na dos adversários, ao calcular as recompensas resultantes.

Isabella coloca um Índio no espaço da Ação Xamanismo. Ela paga 1 Comida e ativa a Ação do Intérprete de Juliana (apenas uma vez). Ela consegue vários Índios, inclusive aquele que posicionou no espaço do Xamã.

Em seu próprio turno, Juliana aproveita que o círculo do Xamã está desocupado e coloca ali um Índio. Ela paga 1 Comida para copiar a Ação de seu Comandante, que ela já havia baixado na sua Área de Jogo. Ela paga 1 Canoa e faz seu Batedor avançar 4 casas de Rio.

Esta Ação permite a você usar a Ação do Personagem de um outro jogador ou repetir uma Ação que você já tenha utilizado.

A HISTÓRIA POR TRÁS DO JOGO

Quando Thomas Jefferson se tornou o terceiro presidente dos Estados Unidos em 1800, a nação ocupava uma área aproximadamente quadrangular que se estendia por uns 1.600 quilômetros, desde o oceano Atlântico no leste ao rio Mississipi no oeste, e dos Grandes Lagos no norte ao golfo do México no sul. As estradas e trilhas que cruzavam o país eram precárias. Os rios, portanto, eram as rotas comerciais preferidas.

Em 1803, de uma só canetada, Jefferson dobrou o tamanho dos Estados Unidos ao comprar da França o Território da Louisiana pelo valor de 15 milhões de dólares. A França havia comprado o mesmo território da Espanha apenas três anos antes. Os Estados Unidos agora tinham acesso ao porto estratégico de Nova Orleans e ao Oeste Selvagem que se estendia para lá do Mississipi. Até então, esse território imenso só era conhecido por seus habitantes indígenas e pelos negociantes de peles. Esses sujeitos brutos e corpulentos, a serviço da Companhia do Noroeste ou de sua rival, a Companhia da Baía de Hudson, negociavam peles de castor. Muitos desses peleteiros casaram-se com mulheres indígenas.

Jefferson atribuiu a função de explorar essa terra desconhecida a Meriwether Lewis, de 29 anos, seu secretário pessoal desde 1801. O objetivo de Lewis era encontrar uma via fluvial que ligasse o leste e o oeste do território. Ele provou sua genialidade ao escolher como companheiro nessa aventura fantástica seu amigo William Clark, quatro anos mais velho e alguém com quem ele dividiria a responsabilidade. Se Lewis era um intelectual miúdo, um sonhador introvertido, Clark era justamente o oposto: um homem muito forte, educado em casa, pragmático, caloroso, de extremo bom senso e carismático.

Em dezembro de 1803, Lewis e Clark se uniram a um pequeno contingente em Camp Dubois perto de Saint Louis, chegando a bordo de um batelão construído especialmente para a expedição. Os dois capitães passaram o inverno acampados na foz do rio Wood [o rio do Bosque, ou du Bois] e recrutaram voluntários jovens, entre eles soldados dos fortes norte-americanos. Na primavera, a expedição tinha 33 homens: nascia o Corps of Discovery, ou Corpo do Descobrimento.

Em 14 de maio de 1804, a flotilha de exploração, formada pelo batelão e duas canoas, começou a longa subida do rio Missouri. A expedição carregava bugigangas em grande quantidade para oferecer aos índios como presente: 2.800 anzóis, uns 150 espelhos pequenos, 22 rolos de lona, 130 cordas de fumo, centenas de contas, botões de latão, facas, machadinhas, tesouras, 400 broches e braceletes, 4.600 agulhas, medalhas com o semblante de Jefferson, pólvora e armas.

Durante o quente e longo verão de 1804, a expedição continuou a subir o rio, enfrentando hordas de mosquitos, correntezas traiçoeiras e perigosas toras de madeira que boiavam na água e cruzavam seu caminho. De vez em quando, os exploradores tinham de caminhar pela margem, puxando os barcos rio acima por meio de cordas. Parte do grupo saía para caçar e alimentar os demais. Num bom dia, a expedição chegava a percorrer uns vinte quilômetros. O grupo encontrou várias nações indígenas, como os missouri, sioux, omaha e lakota. Os capitães Lewis e Clark ofereciam presentes, reuniam-se com os chefes e promoviam a paz entre os indígenas e seu novo “pai”, o presidente Jefferson.

Em 20 de agosto, o sargento Charles Floyd morreu, provavelmente de apendicite. Deram seu nome a um rio como homenagem. Por incrível que pareça, foi a única baixa sofrida pelo Corps of Discovery durante os dois anos e meio de expedição.

Em outubro, eles chegaram às aldeias dos mandan e hidatsa na Dakota do Norte. Havia percorrido 2.500 quilômetros em 164 dias. Em quatro semanas, construíram Fort Mandan, e ali passaram os cinco meses de inverno, caçando e informando-se sobre o resto do itinerário com os peleteiros indígenas e canadenses que viviam na região.

Também contrataram Toussaint Charbonneau e sua esposa shoshone Sacagawea, ou “Mulher Pássaro”, que na ocasião estava grávida. A

adolescente fora sequestrada aos doze anos pelos minitari, e Charbonneau a ganhou num jogo de dados! Era a única mulher na expedição. Apesar da gravidez da moça, Clark teve o bom senso de cuidar para que Sacagawea ajudasse a expedição a atravessar as Rochosas, arranjando cavalos com os shoshone.

Em 7 de abril de 1805, um grupo pequeno voltou a Saint Louis a bordo do batelão, levando com eles um relatório para Jefferson. O resto da expedição (32 pessoas) continuou a subir o Missouri.

Contornar por terra as Cataratas do Missouri, no que hoje é o estado de Montana, foi uma das jornadas épicas dos norte-americanos e se estendeu de 13 de junho a 25 de julho. Por uma distância de 25 quilômetros através das montanhas, o equipamento e os barcos tiveram de ser carregados manualmente ou transportados em carroções improvisados. Ao mesmo tempo, era preciso evitar os ursos-cinzentos, as cascavéis e os cactos.

Em julho, eles chegaram ao território dos shoshone. Em 17 de agosto, Sacagawea, que ainda se lembrava dos pontos de referência de sua infância, encontrou sua tribo. Por milagre, o chefe era o irmão dela. Os shoshone providenciaram cavalos e uma mula para o Corps, sem os quais a expedição não teria como prosseguir. Um membro da tribo chamado Old Toby, ‘Velho Toby’, aceitou guiá-los na travessia das Rochosas.

Em setembro, no alto das montanhas Bitterroot em Idaho, a Trilha do Lolo revelou-se um inferno de neve e lama. Onze dias sem ter o que comer, marcados também pela queda dos cavalos cansados em ravinas. Descendo a encosta oeste das montanhas, eles chegaram a uma aldeia dos nez-percé. Os índios ofereceram a eles salmão e raízes, mas, desacostumados àquela dieta, eles passaram mal.

Chegando ao rio Clearwater, entregaram os cavalos aos nez-percé e construíram canoas, com as quais seguiram a forte correnteza do rio Snake e, em seguida, a do Colúmbia. Não muito mais adiante, o Corps foi obrigado a transportar os barcos por terra mais uma vez, para evitar as corredeiras. Não tardariam a perceber que estavam num estuário. Em meados de novembro de 1805, chegaram ao Pacífico. O Corps havia percorrido 6.700 quilômetros em 554 dias.

OBSERVAÇÕES SOBRE OS PERSONAGENS

Todas as cartas mostram personalidades históricas que contribuíram para o êxito da Expedição Lewis-Clark. O efeito de cada carta tem relação com o papel histórico desempenhado pelo personagem. Você encontrará a seguir a lista completa dos 84 Personagens e suas respectivas descrições. **Lembre-se:** A Ação de um Personagem pode ser ativada (simultaneamente) tantas vezes quantos forem os pontos de Força que ela recebeu.

GLOSSÁRIO

PAGAR UM RECURSO: pegue um recurso dos seus Barcos e coloque-o no Estoque.

PEGAR UM RECURSO: pegue um recurso do Estoque e coloque-o nos seus Barcos.

COLETAR: conte a quantidade de insígnias visíveis do recurso em questão no canto superior das cartas que se encontram em sua Área de Jogo e nas Áreas de Jogo de seus dois vizinhos imediatos (ou do seu único vizinho numa partida com dois jogadores). Pegue no Estoque uma quantidade de recursos igual ou menor ao total de insígnias, aí coloque os recursos coletados nos seus Barcos.

ÁREA DE JOGO: todas as cartas que um jogador tiver baixado e colocado diante dele ou dela, viradas para cima ou para baixo.

PERSONAGEM ATIVO: carta de Personagem que se encontra virada para cima na sua Área de Jogo e tem ou teve a Ação ativada neste turno.

PERSONAGENS INICIAIS

Comandantes

Faça seu Batedor avançar pagando Comida, Canoa ou Cavalos (p. 8).



Meriwether Lewis (Azul)

Capitão do Exército dos EUA e secretário pessoal do presidente, é escolhido por Jefferson para comandar a Expedição.



William Clark (Laranja)

Tenente durante a Guerra Indígena do Noroeste, é recrutado aos 33 anos por seu amigo Lewis para dividir com ele o comando do recém-formado Corps of Discovery.



John Ordway (Amarelo)

Sargento do Exército dos EUA, ele é o homem de confiança dos capitães. Encarregado da segurança e dos suprimentos, é ele quem mantém o registro mais detalhado da Expedição.



Nathaniel Pryor (Verde)

Descrito pelos capitães como “homem de caráter e habilidade”, ele é um dos “Nove Jovens do Kentucky”. Supervisiona as obras de carpintaria em Camp Dubois.



Charles Floyd (Violeta)

Intendente, morre em agosto de 1804 graças a uma apendicite fatal. É enterrado numa ribanceira com vista para o rio Missouri em Iowa. É a única pessoa a morrer na expedição.

Intérpretes

Pegue os Índios da Aldeia e acrescente-os à sua Expedição (p. 7).



Pierre Cruzatte (Azul)

Grças ao pai francês e à mãe omaha, ele fala 3 idiomas e usa bem a linguagem de sinais. É um barqueiro experiente. Ele diverte os exploradores tocando rabeca.



François Labiche (Laranja)

Recrutado como soldado do Corps, é um remador experiente e acostumado a negociar com os índios. Fala inglês, francês e várias línguas indígenas.



Robert Frazer (Amarelo)

Entra tardiamente para o Corps of Discovery, após a deserção de Moses Reed. Mantém um diário e um mapa inestimável.



George Gibson (Verde)

Alista-se como um dos “Nove Jovens do Kentucky” em 1803, é ótimo caçador e cavaleiro, além de tocar rabeca. Conhece um pouco a linguagem de sinais.



J. Baptiste Lepage (Violeta)

É um negociante de peles franco-canadense que a expedição encontra vivendo entre os índios minitari e mandan ao chegar à área em 1804. Substitui o exonerado praça John Newman.

Os Lenhadores

Colete Madeira (p. 7).



Hugh McNeal (Azul)

Quase foi morto por um tillamook durante um caso que teve com uma índia. Na viagem de volta, ele surpreende um urso-cinzento e se vê obrigado a subir num salgueiro e ali aguardar até o animal ir embora.



John B. Thompson (Laranja)

Trabalha como cozinheiro e faz os mapas. Acompanha os caçadores de uapiti para salgar a carne no mato, uma habilidade praticamente essencial em climas úmidos.



Thomas P. Howard (Amarelo)

É um dos membros permanentes da expedição, apesar de ter ido à corte marcial por escalar a paliçada de Fort Mandan quando voltava de uma visita à aldeia dos índios mandan



Patrick Gass (Verde)

É eleito sargento após a morte de Floyd. Carpinteiro, ele dirige a construção dos alojamentos de inverno do Corps, escava canoas em troncos de árvore e monta os carroções que transportam as canoas por terra.



Hugh Hall (Violeta)

Tem uma queda por uísque que, aliada a outras infrações às normas do exército, leva-o a sofrer sanções da corte marcial, mas não o suficiente para justificar sua exoneração.

Caçadores

Colete Comida (p. 7).



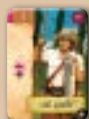
Seaman (Azul)

Seaman, ou Marujo, o terra-nova preto de Lewis, é o único animal a completar a viagem. Além de caçar, ele alerta o grupo quando algo se aproxima.



York (Laranja)

Escravo de Clark, ele desempenha um papel crucial nas relações diplomáticas. Por causa da aparência, os índios desconfiam que ele tenha poderes mágicos. Ele salva Lewis de um urso-cinzento.



Silas Goodrich (Amarelo)

É transferido de sua unidade no exército para o corpo de Lewis e Clark em 1804. É o principal pescador da expedição e, quando necessário, consegue outros alimentos.



John Colter (Verde)

É um dos melhores caçadores do grupo e vive recebendo ordens para sair sozinho e procurar caça nos arredores. É considerado um dos primeiros mountain men ou “homens das montanhas”.



William Werner (Violeta)

Trabalha como cozinheiro e provavelmente nasceu no Kentucky. Antes da expedição, foi disciplinado por brigar com John Potts e, em 1804, vai à corte marcial por motim.

Os Ferreiros

Colete Equipamento (p. 7).



Alexander H. Willard (Azul)

De porte físico privilegiado, ele é o ferreiro e armeiro da expedição. Conserta o equipamento e fabrica ferramentas para trocar com os índios.



Joseph Whitehouse (Laranja)

Trabalha como alfaiate e mantém um diário. Quase morre no rio Jefferson.



John Shields (Amarelo)

É da Virgínia e também o homem mais velho do grupo, tendo se alistado em 1803 aos 34 anos de idade. Talentoso, ele é o principal ferreiro, armeiro, construtor de barcos e conserta-tudo.



William Bratton (Verde)

Ferreiro habilidoso do Kentucky, é um homem robusto com mais de 1,80 metro de altura. Sofre durante meses com uma forte dor na base das costas e é curado numa “tenda do suor” indígena.



John Potts (Violeta)

Imigrante das Alemanhas e moleiro de profissão, é um membro de confiança do grupo. Quase se afoga, quase sangra até morrer por causa de um corte na perna e é atacado por um urso-cinzento.

Negociantes de Peles

Colete Pele (p. 7).



Richard Windsor (Azul)

É um grande caçador e mateiro. Atravessando uma ribanceira, ele escorrega pela face do penhasco. Lewis o orienta a cravar a faca na encosta e usá-la como apoio para subir. Ele obedece e escapa da morte.



Joseph & Ruben Field (Laranja)

São irmãos, dois dos “Nove Jovens do Kentucky”. Vigorosos e abençoados pela sorte, estão entre os melhores caçadores da expedição.



George Shannon (Amarelo)

Dezoito anos apenas, um dos “Nove Jovens do Kentucky”. É um bom cantor, caçador e cavaleiro. Costuma se perder, mas sempre encontra o caminho de volta.



Peter Weiser (Verde)

Trabalha como intendente, cozinheiro e caçador. É um dos melhores atiradores do Corps. Durante a estada da expedição em Fort Clatsop, ele integra o destacamento encarregado de obter sal na costa do Oregon.



John Collins (Violeta)

Designado cozinheiro no rancho do sargento Pryor, sua principal contribuição é ser um dos melhores caçadores da expedição. Captura espécimes para documentar cientificamente a fauna do Oeste dos EUA.

PERSONAGENS ENCONTRADOS



Hay

“Feno” é um chefe arikara independente e amistoso. Ele se recusa a deixar de negociar com os sioux téton.

Pegue 1 recurso primário à sua escolha.



2

Little Raven

“Corvo Pequeno” é o segundo chefe mandan da aldeia Matootonha que a expedição conhecerá durante a temporada em Fort Mandan.

Pegue 1 Madeira e 1 Pele.



3

Buffalo Medicine

“Búfalo Santo” é o terceiro chefe dos sioux téton, envolvido numa disputa pelo poder. Ele encontra a Expedição no rio Bad em setembro de 1804.

Pague 1 Comida e pegue 1 Canoa.



4

Ebenezer Tuttle

Soldado, recrutado para a primeira parte da expedição até Fort Mandan. É mandado de volta a Saint Louis com o grupo de negociantes de peles de Pierre Chouteau.

Pague 1 Madeira e pegue 1 Canoa.



5

René Jessaume

Vivia com a esposa indígena e os filhos na aldeia do chefe mandan. Ajuda os capitães fornecendo informações sobre diversos chefes e a política tribal.

Pague 3 Peles e pegue 1 Cavalo.



6

Big Horse

“Cavalo Grande”, chefe missouri interessado em negociar com a expedição, principalmente em troca de uísque. Lewis e Clark o conheceram quando ele voltava da caça ao búfalo em agosto de 1804.

Coloque 2 Índios dos seus Barcos na área do Pow-wow e pegue 1 Cavalo.



7

Moses B. Reed

Soldado, exonerado do Corps por ter desertado e furtado armas.

Pague 2 Madeiras e faça seu Batedor avançar 2 casas no Rio.



8

John Robertson

No começo, era cabo, mas Clark o rebaixa por não ter “autoridade alguma” sobre seus homens e por não ter impedido uma briga em Camp Dubois. Provavelmente foi o primeiro homem a deixar a expedição.

Pague 2 Equipamentos e faça seu Batedor avançar 3 casas no Rio.



9

Joseph Barter

Também conhecido como “la Liberté”, era soldado do Exército dos EUA antes de ser designado remador. Mas ele deserta não muito depois disso.

Pague 1 Canoa e faça seu Batedor avançar 5 casas no Rio.



10

J. Baptiste Deschamps

Por ser remador e francês, é designado contramestre dos remadores franceses na piroga vermelha. É um dos homens que, em abril de 1805, desce com o batelão até Saint Louis.

Pague 1 Comida e 1 Canoa e faça seu Batedor avançar 6 casas no Rio.



11

John Newman

Recrutado em Fort Massac, é expulso da expedição logo após sua corte marcial por “ter proferido repetidas vezes expressões de caráter extremamente criminoso e sedicioso”.

Pague 1 Comida e faça seu Batedor avançar 1 casa no Rio ou nas Montanhas.



12

Charles Mackenzie

Negociante de peles, ele trabalha para a Companhia do Noroeste. Ele e Larocque são frequentadores assíduos de Fort Mandan no inverno de 1804-1805.

Pague 1 Pele e 1 Cavalo e faça seu Batedor avançar 3 casas nas Montanhas.



13

John Dame

Aos dezenove anos, de cabelos claros e olhos azuis, ele entra para o Corps na primeira parte da viagem e volta a Saint Louis na primavera de 1805. Atirou num pelicano-branco.

Pague 2 Madeiras e faça seu Batedor avançar 1 casa nas Montanhas.



14

Cuscular

Chefe clatsop, ele espera trocar mercadorias com a expedição durante o inverno em Fort Clatsop. Oferece presentes e mulheres para Lewis e Clark.

Para cada ponto de Força usado para ativar esta carta, pague 2 Comidas, pegue uma carta de Personagem à sua escolha do Registro de Encontros e a coloque em sua mão. Em seguida, reabasteça o Registro na ordem em que as cartas forem reveladas.



15

Toussaint Charbonneau

Negociante de peles franco-canadense, violento e covarde, é conhecido como o marido de Sacagawea. Trabalha como intérprete. Lewis se refere a ele como “um homem sem grandes virtudes”.

Pague 1 recurso à sua escolha e execute a Ação de um espaço na Aldeia à sua escolha, desde que esse lugar já esteja ocupado por pelo menos um Índio. Ativando este Personagem várias vezes, você pode executar as Ações de vários espaços ou a Ação de um único espaço várias vezes. Mas você não poderá usar nem considerar os recursos e Índios que obtiver com a primeira (ou segunda) ativação na ativação seguinte.



16

F. Antoine Larocque

Negociante de peles e explorador franco-canadense, está a serviço da Companhia do Noroeste. Quer entrar para a expedição, mas Lewis o rejeita por ter ligação com os britânicos.

Pague 1 Pele e descarte 1 ficha de Tempo.



17

Joseph Gravelines

É um franco-canadense que vive há treze anos com os arikara. É contratado como piloto do batelão. Posteriormente, levará alguns chefes arikara à capital dos EUA, Washington.

Para cada ponto de Força usado para ativar esta carta, pague 1 Canoa, pegue uma carta de Personagem à sua escolha do Registro de Encontros e a coloque em sua mão. Em seguida, reabasteça o Registro na ordem em que as cartas forem reveladas.



18

John Boley

É um dos artesãos de confiança da expedição. É recrutado para a primeira parte da expedição até Fort Mandan e recebe ordens para voltar a Saint Louis com uma parte do grupo.

Pague 1 Madeira e descarte 1 ficha de Tempo.

**19 John Hay**

Mercador, negociante de peles e agente do correio em Cahokia, Illinois, ele consegue informações. Por falar francês e inglês, ele ajuda servindo também como intérprete.

Para cada ponto de Força utilizado para ativar a carta, escolha e colete um destes dois recursos: Pele ou Madeira. (Ativando esta carta três vezes, você pode, por exemplo, coletar Pele duas vezes e Madeira uma vez.)

**20 Big White**

“Branco Grande” é o principal chefe da aldeia Mandan mais a jusante e recebeu esse apelido por causa do porte e da cor da pele. Ele vai a Washington conhecer o presidente Jefferson após a expedição.

Para cada ponto de Força utilizado para ativar a carta, escolha e colete um destes dois recursos: Equipamento ou Madeira. (Ativando esta carta três vezes, você pode, por exemplo, coletar Equipamento duas vezes e Madeira uma vez.)

**21 Dickson & Hancock**

Caçadores de peles, eles encontram a expedição em setembro de 1806, quando esta voltava para a capital, Washington. Convidam John Colter para caçar com eles.

Para cada ponto de Força utilizado para ativar a carta, escolha e colete um destes dois recursos: Comida ou Pele. (Ativando esta carta três vezes, você pode, por exemplo, coletar Comida duas vezes e Pele uma vez.)

**22 Black Moccasin**

“Mocassin Preto” é um chefe minitari. Foi ele quem capturou a shoshone Sacagawea alguns anos antes.

Para cada ponto de Força utilizado para ativar a carta, escolha e colete um destes dois recursos: Equipamento ou Comida. (Ativando esta carta três vezes, você pode, por exemplo, coletar Equipamento duas vezes e Comida uma vez.)

**23 Yellept**

Chefe walla walla, ele acolhe de bom grado o Corps of Discovery e troca mercadorias com os norte-americanos. Yellept dá a Clark um elegante cavalo branco. Em troca, Clark dá a Yellept sua espada.

Pague 1 recurso qualquer e pegue 2 recursos primários à sua escolha. Se ativar este Personagem várias vezes, você não poderá usar os recursos que obtiver com a primeira (ou segunda) ativação na ativação seguinte. Você é obrigado a usar os recursos que possuía antes.

**24 P. Antoine Tabeau**

Negociante de peles e explorador franco-canadense, ele fornece informações úteis sobre as tribos arikara.

Pague 1 Madeira e 1 Comida e pegue 2 Canoas.

**25 Three Eagles**

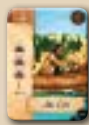
“Três Águias” é chefe dos cabeças-chatas e encontra o Corps of Discovery em setembro de 1805. Acolhe a expedição, alimenta-a e troca cavalos com ela.

Pague 2 Equipamentos e pegue 1 Cavalo.

**26 Hawk's Feather**

“Pena do Gavião”, chefe arikara, aceita tentar fazer as pazes com os mandan.

Pague 1 Comida e faça seu Batedor avançar 3 casas no Rio.

**27 Man Crow**

“Corvacho Homem” é o chefe arikara que desafia a autoridade civil de Crow at Rest, o “Corvacho Parado”.

Pague 3 Madeiras e faça seu Batedor avançar 4 casas no Rio.

**28 Cutssahnem**

Chefe wanapam, ele entrega a Lewis um mapa “dos rios e das Tribos a montante no grande rio e suas águas no qual ele localiza grande quantidade de aldeias de sua nação e [nações] amigas”.

Pague 3 recursos quaisquer e faça seu Batedor avançar 5 casas no Rio. Cada recurso tem de ser, obrigatoriamente, diferente dos outros dois.

**29 Black Buffalo**

“Búfalo Preto”, chefe sioux tétou, tem bom caráter, mas é feroz e se zanga com facilidade. Pedre mercadorias e fumo a Lewis e Clark.

Pague 1 Comida e faça seu Batedor avançar pelo Rio uma quantidade de casas igual à de insígnias de Comida visíveis nas cartas da sua Área de Jogo e nas Áreas de Jogo de seus dois vizinhos imediatos (ou do seu único vizinho numa partida com dois jogadores). Numa partida solo, considere as insígnias de Comida da sua Área de Jogo e as dos espaços ocupados na Aldeia.

**30 Half Man**

“Meio-homem”, chefe sioux yankton, alerta a Expedição de que há tribos poderosas e hostis rio acima.

Pague 1 recurso qualquer e faça seu Batedor avançar 2 casas no Rio.

**31 Richard Warfington**

Cabo eficiente, ele comanda a tripulação da piroga branca na subida do Missouri e lidera o grupo que parte das aldeias mandan de volta a Saint Louis.

Pague 2 recursos quaisquer e faça seu Batedor avançar pelo Rio uma quantidade de casas igual a de Índios nos seus Barcos. Não considere os Índios que se encontram sobre as cartas na sua Área de Jogo.

**32 James Mackay**

Negociante de peles e explorador escocês, “talvez o comerciante mais viajado” dentre os muitos que a expedição encontrou, coube a ele traçar o mapa mais completo do rio Missouri utilizado por Lewis e Clark.

Pague 1 Cavalo e faça seu Batedor avançar 3 casas no Rio ou nas Montanhas, mas não em ambos! Se a carta for ativada mais de uma vez, cada múltiplo de 3 pode ser Rio ou Montanha.

**33 Weuche**

Primeiro chefe nakota yankton, ele conta que seu povo é pobre e precisa de parceiros comerciais de confiança. Ele quer armas de fogo e munição em troca de sua plena cooperação.

Pague 2 Equipamentos e faça seu Batedor avançar pelas Montanhas uma quantidade de casas igual à de insígnias de Equipamento visíveis nas cartas da sua Área de Jogo e nas Áreas de Jogo de seus dois vizinhos imediatos (ou do seu único vizinho numa partida com dois jogadores). Numa partida solo, considere as insígnias de Equipamento da sua Área de Jogo e as dos espaços ocupados na Aldeia.

**34 Pierre Dorion**

Casado com uma mulher yankton, ele entra para a expedição como intérprete. Em abril de 1805, é mandado de volta a Saint Louis com os chefes das tribos yankton, omaha, oto e missouri.

Pague 3 Peles e faça seu Batedor avançar 2 casas nas Montanhas.

**35 The Partisan**

O Partisan é um chefe sioux tétou de temperamento volátil que disputa o poder com Black Buffalo, o “Búfalo Preto”. Conhece Lewis e Clark numa situação tensa no rio Missouri em setembro de 1804.

Pague 1 Comida e ative uma vez um Personagem virado para cima na sua Área de Jogo ou nas Áreas de Jogo dos seus oponentes (desconsidere a Força usada originalmente para ativar o Personagem; Ação idêntica a Xamanismo). Por exemplo, se o Partisan receber 2 de Força, você poderá copiar as Ações de dois Personagens virados para cima ou copiar duas vezes a Ação de um Personagem virado para cima. Você não poderá usar nem considerar os recursos e Índios que obtiver com a primeira (ou segunda) ativação na ativação seguinte.

**36 Nicholas Jarrot**

Cidadão francês, ele serve de intérprete para Lewis quando este encontra o governador espanhol da Louisiana. Oferece suas terras para a construção de Camp Dubois e vende equipamento e provisões para a viagem.

Faça seu Batedor avançar 1 casa no Rio.

**37****Régis Loisel**

Negociante de peles e explorador franco-canadense em La Charette, no rio Missouri.

Para cada ponto de Força utilizado para ativar a carta, escolha e colete um destes três recursos: Equipamento, Comida ou Madeira. (Ativando esta carta três vezes, você pode, por exemplo, coletar Equipamento uma vez, Comida uma vez e Madeira uma vez.)

**38****Hugh Heney**

Negociante de peles canadense, um "homem muito sensato e inteligente", ele conhece os sioux tétou melhor que qualquer outro branco. Heney manda para Lewis e Clark um pouco de remédio para picada de cobra.

Para cada ponto de Força utilizado para ativar a carta, escolha e colete um destes três recursos: Pele, Comida ou Madeira. (Ativando esta carta três vezes, você pode, por exemplo, coletar Pele uma vez, Comida uma vez e Madeira uma vez.)

**39****Black Cat**

"Gato Preto", grande chefe das aldeias mandan, dotado de "integridade, firmeza e inteligência". Ele fornece comida para os norte-americanos durante o inverno em Fort Mandan.

Pegue 2 recursos primários à sua escolha. Podem ser diferentes ou idênticos.

**40****Twisted Hair**

"Cabelo Torcido", chefe nez-percé, um "homem animado e de sinceridade evidente". Ajuda a expedição a fazer canoas.

Pague 1 Canoa e pegue 2 Canoas. Se ativar este Personagem várias vezes, você não poderá usar os recursos que obtiver com a primeira (ou segunda) ativação na ativação seguinte. Você é obrigado a usar Canoas que possuía antes.

**41****Cameahwait**

Chefe shoshone, é irmão de Sacagawea. Oferece hospitalidade e cavalos a Lewis e Clark como paga por ter possibilitado que ele reencontrasse a irmã perdida.

Pague 1 Canoa e pegue 1 Cavalo ou pague 1 Cavalo e pegue 1 Canoa.

**42****Broken Arm**

"Braço Quebrado" é um chefe nez-percé. Honesto e generoso, ele doa cavalos para o Corps e deseja fazer as pazes com os shoshone.

Pague 1 Equipamento e pegue 1 Cavalo.

**43****Comcomly**

Chefe chinook, o líder mais poderoso da foz do Colúmbia, ele é descrito como "um bruto velho, sagaz e caolho". Ele é afetuoso com os exploradores brancos.

Pague 1 Equipamento, 1 Comida, 1 Pele e 1 Madeira, aí faça seu Batedor avançar 7 casas no Rio.

**44****Little Thief**

"Ladrão Pequeno", principal líder dos oto, é um negociante sagaz e um diplomata talentoso. Em março de 1805, ele se encontra com o presidente Jefferson, que promete trocar mercadorias e diz torcer pela paz.

Coloque 1 Índio dos seus Barcos na área do Pow-wow e faça seu Batedor avançar pelo Rio 1 casa para cada Canoa que você tem nos seus Barcos. Não pague suas Canoas.

**45****Watkuweis**

Ela é uma nez-percé que viveu muito tempo com os negociantes brancos e foi sempre bem tratada. Ao ver que sua tribo planejava matar o Corps, ela pede que não façam mal aos exploradores.

Pague 1 recurso à sua escolha e faça seu Batedor avançar pelo Rio uma quantidade de casas igual a de Personagens virados para cima na sua Área de Jogo (incluindo Watkuweis).

**46****Daniel Boone**

Pioneiro lendário, ele é o primeiro colono branco do Kentucky. Ele abriu a Estrada do Sertão através dos Apalaches. Pode ter encontrado a Expedição.

Pague 2 recursos quaisquer e faça seu Batedor avançar pelo Rio uma quantidade de casas igual a de Índios na Aldeia (tabuleiro central).

**47****Old Toby**

O "Velho Toby" é o guia shoshone enviado por Cameahwait para conduzir a Expedição através das Rochosas. Ele é o guia do grupo avançado de Clark no rio Salmon.

Pague 1 Canoa e 1 Cavalo e faça seu Batedor avançar 6 casas no Rio ou nas Montanhas, mas não em ambos! Se a carta for ativada mais de uma vez, cada múltiplo de 6 pode ser Rio ou Montanha.

**48****Coboway**

Ele é o único líder clatsop que os registros confirmam ter feito contato com a Expedição. Troca mercadorias, entre elas a pele de uma lontra marinha, por anzóis e um saquinho de fumo shoshone.

Pague 1 Equipamento, 1 Comida, 1 Pele e 1 Madeira, aí faça seu Batedor avançar 4 casas nas Montanhas.

**49****Crow at Rest**

"Corvacho Parado", grande chefe arikara, tem interesse em negociar peles de búfalo. Garante ao Corps que os arikara deixarão a expedição passar sã e salva e que a paz com os mandan é desejável.

Pague 2 Peles e 2 Equipamentos e faça seu Batedor avançar 3 casas nas Montanhas.

**50****George Drouillard**

Filho de um franco-canadense com uma shawnee, ele é sabidamente um batedor, mateiro e intérprete habilidoso. Costuma empreender missões especiais para Lewis e Clark.

Coloque 1 Índio dos seus Barcos na área do Pow-wow e pague 1 recurso qualquer. Em seguida, faça seu Batedor avançar 2 casas nas Montanhas.

**51****Tetoharsky**

Chefe nez-percé, ele ajuda o Corps a cruzar o rio Snake. Atua como preposto e tradutor e ajuda a garantir relações amistosas com os índios do alto Colúmbia.

Coloque 1 Índio dos seus Barcos na área do Pow-wow. Em seguida, faça seu Batedor avançar pelas Montanhas 1 casa para cada Cavalo que você tem nos seus Barcos. Não pague seus Cavalos.

**52****One Eye**

"Olho Só", vulgo "le Borgne", era o chefe mais famigerado do alto Missouri. Graças a essa má reputação, ele é descrito como cruel, lascivo e mal-humorado.

Pague 1 recurso qualquer e faça seu Batedor avançar 1 casa nas Montanhas.

**53****Sacagawea**

Índia shoshone, ela entra para a expedição com seu marido Toussaint Charbonneau e dá à luz um filho durante a viagem. É a guia e intérprete do grupo.

Execute uma das Ações da Aldeia, mesmo que o espaço em questão já se encontre ocupado por Índios. Você não poderá usar nem considerar os recursos e Índios que obtiver com a primeira (ou segunda) ativação na ativação seguinte. (Por exemplo, ativando Sacagawea duas vezes, você não poderá coletar 2 Madeiras usando a ação Artesanato e, em seguida, fazer uma Canoa com essas 2 Madeiras.)

**54****Cut Nose**

"Nariz Cortado", chefe dos nez-percé, fornece três guias para a expedição atravessar as montanhas.

Pague 1 recurso qualquer e descarte 2 fichas de Tempo.

VARIANTE SOLO

Preparação

A preparação se dá normalmente.

Aí você pega um dos Batedores que sobraram – que vamos chamar de Alexander Mackenzie – e o coloca numa casa do Itinerário entre 0 (novatos) e 7 (experientes) posições rio acima a partir de Saint Louis.

Coloque as 8 insígnias de recurso nos espaços da Aldeia de acordo com seus versos (que correspondem às ilustrações no tabuleiro central).



Na partida solo, aplicam-se as mesmas regras da partida com vários jogadores, com as duas diferenças a seguir:

1- Coleta de Recursos Primários

Nesta variante, todo espaço na Aldeia Indígena **onde houver um Índio** fornecerá o recurso correspondente à sua insígnia de recurso.

Ao coletar recursos, some a quantidade de insígnias do recurso em questão visíveis na sua Área de Jogo e nos espaços **ocupados** da Aldeia.

Diego baixa o Caçador, que recebe uma carta de Personagem de Força 3. Os espaços das Ações Caça e Xamanismo estão ocupados: eles fornecem 1 Comida cada, e esses dois recursos são somados à Comida fornecida pela insígnia de Comida na Área de Jogo. Diego, portanto, pode pegar 3 x 3 = 9 Comidas graças a essa Ação.

2- Seu Oponente: Alexander Mackenzie

Terminado seu turno, faça Alexander Mackenzie avançar 1 casa no Itinerário. Trate-o como se fosse um Batedor.

Você vencerá a partida se conseguir montar Acampamento em Fort Clatsop (ou além) antes de Alexander Mackenzie chegar a Fort Clatsop.

Alexander Mackenzie foi um explorador escocês. Em 1789, ele desceu de canoa o rio conhecido então como Dehcho (rebatizado posteriormente como rio Mackenzie em sua homenagem), no Canadá, seguindo até a foz e esperando encontrar a Passagem do Noroeste para o oceano Pacífico. Acabou chegando ao oceano Ártico. Partiu em viagem mais uma vez em 1792 e atravessou as Montanhas Costeiras. Descendo o rio Bella Coola, ele chegou à costa do Pacífico em 22 de julho de 1793. Completou, portanto, a primeira travessia transcontinental da América do Norte no sentido leste-oeste de que se tem notícia ao norte do México.

Visite nosso site www.meeplebr.com e descubra vídeos, F.A.Q. ...

Eu gostaria de agradecer minha esposa Karine pelo apoio no decorrer desta aventura de estreitar no mercado com a publicação de um jogo como Lewis & Clark.

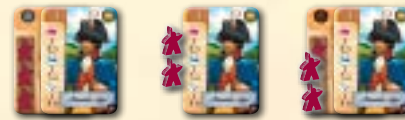
Muitíssimo obrigado a Cédric e Anne-Cécile Lefebvre pela confiança e gentileza. O desenvolvimento de "O Vilarejo 1900" foi, acima de tudo, um trabalho de equipe, e eu não poderia esperar colegas melhores. Temos de tirar o chapéu para Vincent Dutrait que, com seu entusiasmo por esta expedição, nos arrebatou a todos.

RESUMO DA PARTIDA

TURNO

EXECUTE 1 AÇÃO OBRIGATÓRIA:

Uma carta da sua mão, ativada pela Força de uma outra carta de Personagem virada para baixo e/ou por Índios



Ou uma Ação da Aldeia Indígena. Coloque:

- 1 Índio num círculo desocupado
- ou de 1 a 3 Índios num semicírculo, ocupado ou livre



Duas fases são opcionais. Pode-se fazer cada uma delas uma vez por turno, antes ou depois da Ação obrigatória:

- Recrute um Personagem novo
- Monte Acampamento

RECRUTE UM PERSONAGEM NOVO

Acrescente um Personagem do Registro à sua mão pagando o custo em Peles e Equipamentos (pode-se conseguir um desconto no custo em Equipamentos descartando-se uma carta da mão).

MONTE ACAMPAMENTO

1. Devolva todos os seus Índios aos Barcos da sua Expedição.
2. Calcule o Tempo que passará Acampado (soma-tória dos ícones de Tempo tanto nas cartas que sobraram na sua mão quanto nos seus Barcos carregados).
3. Pegue uma quantidade de fichas de Tempo igual ao tempo total que passou Acampado.
4. Devolva todas as cartas à sua mão.

Ignore as casas ocupadas ao avançar.

PERSONAGENS INICIAIS



Pegue no Estoque uma quantidade de recursos igual, no máximo, ao total de insígnias do recurso em questão visíveis na sua Área de Jogo e nas dos seus dois vizinhos imediatos.



Pegue os Índios que se encontram no tabuleiro central e acrescente-os à sua Expedição.

Descarte a última carta do Registro.



Faça seu Batedor avançar no Rio ou nas Montanhas e pague os recursos.

AÇÕES DA ALDEIA



Pegue 1 Comida e 1 Pele.



Pegue 1 Equipamento e 1 Madeira.



Pegue 2 Peles **ou** 2 Madeiras.



Pague 3 Madeiras e acrescente um Barco à sua Expedição.



Descarte cartas da sua mão e renove as cartas do Registro de Encontros.



Pague 1 Comida e, apenas uma vez, copie a Ação de uma carta de Personagem já baixada.



Pague 2 Madeiras e pegue 1 Canoa.



Pague 3 recursos **diferentes** e pegue 1 Cavalo.

AGRADECIMENTOS

Também quero agradecer todas as pessoas que testaram o jogo e participaram de sua evolução: a equipe da Ludonaute (Philippe, Julien, Sébastien, Guillaume, Pierre...), os sócios do clube de jogos Niort (Patrick, François, Sébastien A., Sébastien F., Olivier, Éric...) e todos os jogadores que conhecemos nas convenções. E, por último, quero agradecer Uwe Rosenberg por ter criado Le Havre, e Benoît Christen por me pedir para bancar o carteiro para ele lá em Toulouse.

Lewis & Clark

A EXPEDIÇÃO

COMPONENTES

1 tabuleiro central
5 tabuleiros individuais
12 peças de Barco
50 fichas diversas
5 Batedores
18 Índios
100 hexágonos de Recurso
84 cartas de Personagem
Manual de regras

Vença a corrida rumo ao Oeste e entre para a História!

A cada turno, escolha qual lado das cartas jogar.

A cada passo da jornada, gerencie com parcimônia os recursos da sua Expedição.

A cada partida, crie um novo grupo de Personagens.



30' / 1

1-5

14+



CÉDRICK CHABOUSSIT



VINCENT DUTRAIT



LUDONAUTE



Ludonaute - 20 boulevard Dethéz
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr



Distribuído por:
MBR Comércio de Jogos de Tabuleiro LTDA
CNPJ: 35.524.291/0001-00
Endereço: Rua Manoel Pires de Moraes Pedroso, 18,
Jardim Brasil, Embu Guaçu/SP
CEP: 06.900-000 - Brasil

PRODUZIDO
NA CHINA



ATENÇÃO: Não
recomendável para
menores de 3 anos por
conter partes pequenas
que podem ser engolidas.



TRADUTORA: MARIA DO CARMO ZANINI
REVISOR: MÁRCIO BOTELHO
DIAGRAMADOR: GERSON LOPES