Lewis & Clark
The Expedition

Am 30. April 1803 wurde Napoleons Verkauf der Kolonie Lousiana an die USA für 15 Millionen Dollar besiegelt. Thomas Jefferson entsandte daraufhin zwei Entdecker – Meriwether Lewis und William Clark – , um diese gewaltige Terra Incognita zu erkunden und zu studieren. Die Expedition von Lewis und Clark (1804 bis 1806) war die erste erfolgreiche Expedition in den westlichen Teil der heutigen USA.

Überblick

Reisen wir zurück ins Jahr 1803 und stellen wir uns vor, dass Präsident Jefferson nicht eine, sondern mehrere Expeditionen ausgesandt hätte den Westen zu erforschen. Jeder Spieler leitet in diesem Spiel eine solche Expedition. Ziel ist es, Nordamerika zu durchqueren und so schnell wie möglich den Pazifik zu erreichen. Nur die erste Expedition, die dieses Ziel erreicht, wird in die Geschichtsbücher eingehen.
Lewis & Clark ist ein Wettrennen, in dem es gilt, die eigenen Ressourcen und Handkarten geschickt einzusetzen. Die Karten stellen dabei das Expeditionsteam sowie die Trapper und Indianer dar, die unterwegs zur Expedition stoßen. Je geschickter ihr diese Dinge verwaltet, umso besser kommt ihr auf eurer Reise nach Westen voran.

Inhalt

Spielvorbereitung — *Charakterkarten – Die Expeditionstafeln* 2-3
Ziel des Spiels 4
Der Spielzug 4
Aktion 4-5
Wichtiger Hinweis zu Aktionen 5
Anheuern — *Einen neuen Charakter ins Reisetagebuch legen* 5
Lager aufschlagen — *Das Lager* 6
Spielende 6
Aktionen der Startcharaktere 7-8
Die Route 8
Bewegung der Kundschafter 8
Aktionen im Indianerdorf 9
Geschichtlicher Hintergrund des Spiels 10
Hinweis zu den Charakteren 10
Startcharaktere im Detail 11
Angeheuerte Charaktere im Detail 12-14
Solo-Variante 15
Übersicht 15

Die ersten Partien

Für die ersten Partien empfehlen wir mit höchstens 4 Spielern zu spielen. Zu fünft sollte nur gespielt werden, wenn alle Spieler bereits ein oder zwei Partien Lewis & Clark hinter sich haben.

Varianten

Nach ein paar Partien kann der Spielverlauf mithilfe der Routenverlauf-Marker verändert werden, wenn die Spieler noch mehr Abwechslung möchten.

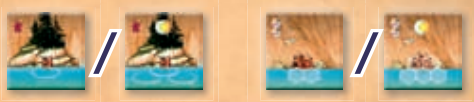
Wer alleine spielen möchte, findet auf Seite 15 eine Solo-Variante.

Spielmaterial

1 Spielplan

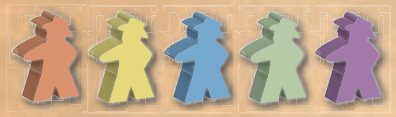
5 Expeditionstafeln

12 doppelseitige Bootplättchen



84 Charakterkarten (30 Startcharaktere mit dem Symbol in den Spielerfarben rechts unten + 54 nummerierte Begleitcharaktere)

5 Kundschafter-Figuren in 5 Farben



5 Lagermarker in 5 Farben

100 sechseckige Ressourcensteine

8 Multiplikator-Marker

18 Indianer-Figuren

10 Routenverlauf-Marker

8 Ressourcensymbol-Marker für die Solo-Variante

Spielvorbereitung

1 Der Spielplan wird ausgebreitet.

Er bildet einerseits das Gelände ab, durch das sich die Expeditionen kämpfen müssen, und außerdem noch das Indianerdorf, in dem die Spieler Hilfe während der Reise finden können.

2 Die Ressourcensteine werden als getrennte Vorräte auf den entsprechenden Feldern des Spielplans bereitgelegt. Jede Gruppe von Ressourcen bildet einen eigenen Vorrat.

Grundressourcen

A1 20 x Holz
A2 20 x Pelze
A3 15 x Nahrung
A4 15 x Ausrüstung

Während der Reise benötigen die Spieler unterschiedliche Ressourcen. Die Grundressourcen können kostenlos direkt durch eine Aktion aufgenommen werden.

Verarbeitete Ressourcen

B1 15 Kanus
B2 15 Pferde

Andere Ressourcen müssen zunächst verarbeitet werden: Sie müssen gegen Grundressourcen oder Indianer-Figuren eingetauscht werden.

8 Multiplikator-Marker
Sie werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Wenn ein Vorrat leer ist, kann ein Ressourcenstein auf einem solchen Marker platziert werden, um 3 solcher Ressourcen zu symbolisieren.

Die Ressourcen im Spiel sind nicht beschränkt. Sollte der Vorrat an Ressourcensteinen während des Spiels leer werden, können Multiplikator-Marker benutzt werden.

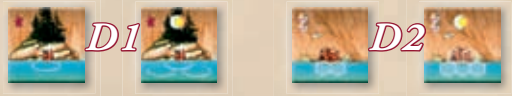
3 Je nach Anzahl der Spieler werden gemäß der folgenden Tabelle Indianerfiguren neben dem Spielplan als Vorrat bereitgelegt. Die übrigen Indianer werden zurück in die Schachtel gelegt.

Anzahl der Spieler	Anzahl der Indianer im Vorrat
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

Die Indianer ermöglichen Aktionen des Indianerdorfs oder der Charakterkarten auszuführen. Sie können auch Aktionen verstärken. Der Startcharakter „Dolmetscher" ermöglicht dem Spieler weitere Indianer aufzunehmen.
Indianer können Verzögerungen bewirken, daher sollten sie weise eingesetzt werden.

4 1 Indianer wird aus dem Vorrat genommen und auf dem Neuankömmlingsfeld C des Spielplans platziert.

5 Die 12 Bootplättchen werden in zwei Stapeln zu je 6 Plättchen auf den Spielplan (auf den Golf von Mexiko) gelegt:



Vorderseite Rückseite Vorderseite Rückseite

Diese Boote in die eigene Expedition aufzunehmen bringt mehr Platz für Ressourcen oder Indianer.

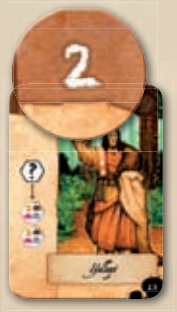
6 Jeder Spieler nimmt sich die 6 Startcharakterkarten einer Farbe.

Spielen weniger als 5 Spieler mit, werden die übrigen Startcharakterkarten zurück in die Schachtel gelegt.

Diese 6 Karten stellen historische Mitglieder der Expedition dar. Sie bilden die Starthand. Abgesehen vom Namen der Charaktere, haben alle Spieler zu Beginn des Spiels die gleiche Starthand.

7 Die 54 Karten der Begleitcharaktere werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Buchumschlag des Reisetagebuchs gelegt. *E*

Von diesem Stapel werden 5 Karten gezogen und offen – vom Stapel aus in absteigender Stärke (Zahl oben links auf der Karte) – auf das Reisetagebuch gelegt *F*. Haben zwei Karten dieselbe Stärke, werden sie in der Reihenfolge ausgelegt, in der sie gezogen wurden.



Charakterkarten

Charakterkarten können für Folgendes eingesetzt werden: Aktionen ausführen, Ressourcen aufnehmen oder die Expedition auf der Route vorwärts bewegen.

Dank der zahlreichen Kombinationen der Handkarten sind in Lewis & Clark viele Strategien möglich.

Vorderseite

Anheuerkosten des Charakters (in Ausrüstung) – diese geben auch die Stärke des Charakters an

Aktion des Charakters

Name des Charakters

Kartennummer oder Symbol in einer Spielerfarbe.

Ressource, die der Charakter einbringt

Rückseite

Lagerzeit

Stärke des Charakters

Anheuerbonus

84 Charakterkarten, davon:

- 30 Startcharakterkarten (5 Mannschaften aus je 6 Charakteren) mit den Farben der Spieler auf der Rückseite

- 54 Begleitcharaktere (von 1 bis 54 durchnummeriert), welche die Spieler anheuern können

8 Jeder Spieler nimmt sich die Expeditionstafel seiner Farbe. Dann nimmt er sich eine Indianer-Figur aus dem Vorrat und platziert sie auf dem vierten Boot *G* seiner Expedition.

9 Jeder Spieler nimmt sich 1 Pelz, 1 Nahrung und 1 Ausrüstung aus den Vorräten und legt sie auf das erste Boot *H* seiner Expedition.

VARIANTE: 4 Grundressourcen jeder Sorte werden aus ihren Vorräten genommen und gemischt. Aus ihnen zieht jeder Spieler 3 zufällige Ressourcen, die er wie üblich auf dem ersten Boot seiner Expedition platziert. Die restlichen dieser 16 Grundressourcen kommen zurück in ihre jeweiligen Vorräte.

Auf diese Weise beginnen die Spieler jede Partie mit verschiedenen Grundressourcen.

10 Jeder Spieler platziert seinen Kundschafter auf dem Startfeld der Route (St. Louis) und legt seinen Lagermarker so neben den Fluss, dass die Spitze auf das Startfeld (St. Louis) *I* zeigt. Kundschafter und Lager in Farben, die nicht mitspielen, werden zurück in die Schachtel gelegt.

11 Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Das Spiel beginnt mit dem Zug des Startspielers.

Die Expeditionstafeln

Die Expedition jedes Spielers wird durch seine Tafel dargestellt. Sie besteht aus zwei verschiedenen Arten von Booten:
- Boote mit sechseckigen Feldern, in denen Ressourcen transportiert werden; und
- Boote mit runden Feldern, die Platz für Indianer bieten, welche an der Expedition teilnehmen

Einige dieser Boote lassen sich leicht manövrieren. Sie kosten in der Lagerphase keine Zeit. Andere (die mit einem Zeitsymbol) kosten in der Lagerphase Zeit, wenn sie in dieser Phase nicht leer sind.

Ressourcen und Indianer-Figuren können (innerhalb der jeweiligen Bootsart) jederzeit beliebig verschoben werden, um in der Lagerphase weniger Zeit zu benötigen.

Ziel des Spiels

Während der Partie führen die Spieler hauptsächlich Aktionen aus, indem sie entweder Charakterkarten aus der Hand spielen oder Indianer aus ihrer Expedition ins Dorf schicken. Durch diese Aktionen kann der eigene Kundschafter auf der Route vorwärts bewegt werden. Jede Charakterkarte kann entweder eingesetzt werden, um eine Aktion auszuführen (für die Stärke benötigt wird) oder um einer anderen Charakterkarte Stärke zu verleihen.
Zwischendurch muss immer mal ein Lager aufgeschlagen werden, um die gespielten Charakterkarten wieder auf die Hand nehmen zu können. In dieser Phase muss der Kundschafter eventuell rückwärts bewegt werden, falls auf den Booten zu viele Ressourcen oder Indianer-Figuren sind. Die Spieler sollten versuchen möglichst wenig Zeit im Lager zu verbringen. Danach wird der Lagermarker zum eigenen Kundschafter bewegt.

Sobald ein Spieler sein Lager auf das Feld (oder ein Feld jenseits von) Fort Clatsop legt, endet das Spiel. Dieser Spieler gewinnt, da er als Erster den Pazifik erreicht hat.

Der Spielzug

In seinem Zug **muss** jeder Spieler **eine Aktion** ausführen.

Zusätzlich zu dieser Pflichtaktion kann das Lager aufgeschlagen werden.

Außerdem kann ein neuer Charakter angeheuert werden.

Diese letzten beiden Phasen sind optional: Jede von ihnen kann vor oder nach der Pflichtaktion ausgeführt werden, aber nicht während der Pflichtaktion.

Aktion (Pflicht)

In seinem Zug **muss** jeder Spieler **eine Aktion** ausführen. Es gibt zwei Arten: Aktionen der Charakterkarten und Aktionen im Indianerdorf auf dem Spielplan.

Um ausgeführt zu werden, braucht eine Aktion Stärke (dargestellt durch dieses Symbol ★). Stärke kann der Aktion durch Indianer, durch eine andere Karte oder durch beides in Kombination verliehen werden. Charakterkarten haben eine Stärke zwischen 1 und 3. Jeder Indianer hat eine Stärke von 1. Die Aktion kann in diesem Zug so oft ausgeführt werden, wie ihr Stärke verliehen wurde.

Aktionen der Charakterkarten

Um die Aktion einer Charakterkarte auszuführen, muss die Charakterkarte in den eigenen Spielbereich gespielt werden. Dann muss ihr Stärke verliehen werden (der Stärkewert der Karte selbst wird ignoriert!), entweder durch:

- (A) eine andere Charakterkarte; diese wird mit der Rückseite nach oben versetzt unter die zuerst gespielte Karte gelegt; oder
- (B) durch Indianer aus der eigenen Expedition; dazu werden 1, 2 oder 3 Indianer von der Expeditionstafel genommen und auf die gespielte Karte gelegt; oder
- (C) durch eine Kombination aus einer anderen Charakterkarte und 1 oder 2 Indianern, deren Gesamtstärke höchstens 3 beträgt.

In allen drei Fällen wird die Aktion so oft ausgeführt, wie ihr Stärke verliehen wurde.

A – Durch eine andere Charakterkarte mit Stärke 1 wird die Aktion ein Mal ausgeführt.

B – Durch 2 Indianer wird die Aktion zwei Mal ausgeführt.

C – Durch eine andere Charakterkarte mit Stärke 1 + 2 Indianer wird die Aktion drei Mal ausgeführt.

Alle gespielten Charakterkarten bleiben vor dem jeweiligen Spieler liegen. Sie bilden den Spielbereich des Spielers.

Achtung! Im Fall A und C steht die Aktion der verdeckt liegenden Karte nicht mehr zur Verfügung (bis das nächste Mal das Lager aufgeschlagen wird).

Im Fall B und C gehören die Indianer noch zur Expedition des Spielers.

Oft ist es gut, die Aktion einer gespielten Karte mehr als ein Mal auszuführen. Charakterkarten mit Stärke 2 oder 3 auf der Hand zu haben ist also gut, da so Aktionen auch ohne Indianer mehrmals ausgeführt werden können.

Aktionen im Indianerdorf

Die Dorfaktionen (dargestellt durch Symbole in Sprechblasen) können nur durch Indianer aktiviert werden.

- Auf einem **leeren** Kreis kann **1 Indianer-Figur** aus der eigenen Expedition platziert werden.
- Auf einem Halbkreis (besetzt oder leer) können **gleichzeitig 1, 2 oder 3 Indianer-Figuren** aus der eigenen Expedition gesetzt werden.

In beiden Fällen wird die Aktion so oft ausgeführt, wie Indianer platziert wurden. Diese Indianer-Figuren gehören dann nicht mehr dem Spieler, der sie platziert hat. Anders als bei den Aktionen der Charakterkarten stehen diese Aktionen allen Spielern zur Verfügung.

Annika setzt 2 Indianer auf „Kanubau" und führt die Aktion zwei Mal aus, auch wenn auf dem Feld insgesamt 3 Indianer stehen (Halbkreis).

Georg setzt 1 Indianer auf Jagd und führt die Aktion ein Mal aus (leerer Kreis).

Die Dorfaktionen sind oft heiß umkämpft! Die Spieler sollten ein Auge darauf haben, wann die anderen wohl diese Aktionen nutzen wollen.

Wichtiger Hinweis zu Aktionen (Charaktere und Dorf)

Es ist jederzeit erlaubt, nur einen Teil der Stärke (oder gar keine) zu nutzen, die einer Aktion verliehen wurde. Z.B. darf ein Spieler eine Aktion, der er 3 Stärke verliehen hat, nur zwei Mal oder gar nicht oder drei Mal ausführen.
Ebenso ist es erlaubt, nur einen Teil der Effekte (oder gar keine) einer Aktion zu nutzen.

Anheuern (Optional)

Während der Reise treffen die Expeditionen auf Charaktere, die sie anheuern können. Sie liegen auf dem Reisetagebuch aus. Jeder Spieler kann pro Runde nur 1 Charakter anheuern, entweder vor oder nach der Pflichtaktion.

Dazu zahlt der Spieler die Kosten (Ausrüstung und Pelze) für den Charakter, den er anheuern möchte:

- so viele Pelze, wie die Position des Charakters im Reisetagebuch angibt
- und soviel Ausrüstung, wie der Charakter Stärke hat.

Die Kosten können ganz oder teilweise durch Abwerfen einer (und nur einer) Handkarte bezahlt werden. Das spart beim Anheuern so viel Ausrüstungen, wie der Anheuerbonus auf der Rückseite der abgeworfenen Karte angibt. Die abgeworfene Karte wird offen auf den gemeinsamen Ablagestapel neben dem Spielplan gelegt. Der angeheuerte Charakter wird sofort auf die Hand genommen.

Dann wird ein neuer Charakter vom Stapel ins Reisetagebuch gelegt.

Zu Beginn seines Zuges möchte Martin Black Cat anheuern. Das kostet 4 Pelze und 3 Ausrüstung. Martin legt 4 Pelze und 2 Ausrüstung zurück in den Vorrat und wirft Hugh McNeal ab, der eine Stärke von 1 hat (also die Anheuerkosten um 1 Ausrüstung senkt). Er nimmt Black Cat auf die Hand.

Tipp für Neulinge

Wir empfehlen für die ersten Spiele, weder den Dolmetscher noch den Expeditionsleiter abzuwerfen (siehe Beschreibung der Startcharaktere). Ohne diese beiden Karten und ohne die nötigen Charaktere angeheuert zu haben, ist es unmöglich, zu gewinnen.

Einen neuen Charakter vom Stapel ins Reisetagebuch legen

Sobald ein Platz im Reisetagebuch frei wird, rücken alle Karten davor nach. Dann wird ein neuer Charakter vom Stapel gezogen und auf die erste Position gleich neben dem Stapel gelegt. Die Karten werden jetzt nicht nach Stärke sortiert!

Wenn der Stapel leer ist, werden alle abgeworfenen Charakterkarten gemischt und als neuer verdeckter Stapel bereitgelegt.

Beschreibungen aller Begleitcharaktere finden sich am Ende dieses Regelhefts.

Lager aufschlagen (Optional)

In seinem Zug kann ein Spieler (vor oder nach der Pflichtaktion) sein **Lager aufschlagen**. In dieser Phase können der eigene Kundschafter und das eigene Lager auf demselben Feld enden.

Falls ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Aktion ausführen kann, hat er keine Wahl: Er muss zunächst sein Lager aufschlagen. Danach kann er eine Aktion ausführen.

Während dieser Phase können alle ausgespielten Karten aus dem eigenen Spielbereich wieder auf die Hand genommen werden. Nichtsdestotrotz kann die Phase aber auch Zeit kosten und so die Expedition aufhalten. Diese Zeit wird durch das Zeitsymbol auf den Karten und den Booten dargestellt.

Wenn ein Spieler sein Lager aufschlägt, handelt er die folgenden Schritte ab:
1. Alle Indianer auf gespielten Charakterkarten im eigenen Spielbereich kommen wieder auf die Boote der Expedition.

Ressourcen und Indianer-Figuren können (innerhalb der jeweiligen Bootsart) jederzeit beliebig verschoben werden, um in der Lagerphase weniger Zeit zu benötigen.

2. Zeit ermitteln, die im Lager benötigt wird. Sie ergibt sich aus:
- den Charakterkarten **auf der Hand**, plus
- Zeitkosten von Booten der eigenen Expedition (je nachdem, wie viele Ressourcen und Indianer an Bord sind; siehe unten).

Die Charaktere, die seit der letzten Lagerphase nicht benutzt wurden, kosten Zeit: Sie wollen über ihre Arbeitsbedingungen diskutieren.

Boote entladen, nur um sie später wieder zu beladen, kostet wertvolle Zeit.. Zu viele Ressourcen auf den Booten zu transportieren kann also ganz schön aufhalten.

Zeitkosten der Boote

In dieses Boot passen bis zu 3 Ressourcen; es kostet keine Zeit.

In dieses Boot passen bis zu 5 Ressourcen. Es kostet 1 Zeit pro Ressource, die es transportiert.

In diesem Boot ist nur Platz für 1 Indianer-Figur; es kostet keine Zeit.

In dieses Boot passen bis zu 3 Ressourcen. Es kostet 1 Zeit, wenn es mindestens 1 Ressource transportiert.

Auf diesem Boot können beliebig viele Indianer-Figuren platziert werden, jeder Indianer benötigt jedoch 1 Zeit

3. Den **eigenen Kundschafter** so viele Felder zurück bewegen, wie Zeit im Lager benötigt wird (Regeln für die Bewegung der Kundschafter beachten, siehe Seite 8).

Wenn der eigene Kundschafter weiter als 5 Felder hinter St. Louis zurück bewegt werden muss, bleibt er auf dem letzten Feld stehen, selbst wenn dort schon andere Kundschafter stehen.

4. Das Lager bis zum eigenen Kundschafter **nach vorne** bewegen und es so neben die Route legen, dass es auf das Feld mit dem eigenen Kundschafter zeigt. Befindet sich der Kundschafter hinter dem Lager, wird das Lager nicht bewegt.

5. Alle Karten aus dem eigenen Spielbereich wieder auf die Hand nehmen.

Das Lager

Lager werden auf der Route nie rückwärts bewegt. Am Ende der Lagerphase können mehrere Lager auf dasselbe Feld zeigen. Ein Kundschafter kann auf einem Feld stehen, auf das ein oder mehrere Lager zeigen.

Annika (Blau) muss ihr Lager aufschlagen. Sie legt die 2 Indianer-Figuren aus ihrem Spielbereich zurück in ihre Boote. Dann ermittelt sie, wie viel Zeit sie im Lager benötigt. Im unten abgebildeten Beispiel beträgt Annikas benötigte Zeit 5.
- *1 für die Charakterkarte, die sie noch auf der Hand hat A*
- *+1 für die 3 Ressourcen im zweiten Boot B*
- *+2 für die 2 Ressourcen im dritten Boot C*
- *+1 für den Indianer im fünften Boot D. Macht insgesamt eine Zeit von 5.*

Annika muss also ihren Kundschafter 5 Felder zurück bewegen. Dann legt sie ihr Lager neben die Route, sodass es auf das Feld mit ihrem Kundschafter zeigt und nimmt die Karten aus ihrem Spielbereich wieder auf die Hand.

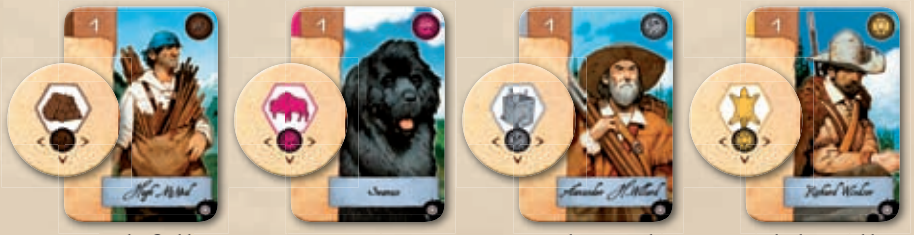
Spielende

Sobald ein Spieler sein Lager auf das Feld (oder ein Feld jenseits von) Fort Clatsop legt, endet das Spiel. Der Spieler hat gewonnen.

In den ersten Partien mag es scheinen, als hätte der Startspieler zu Beginn der Partie einen kleinen Nachteil. Die plötzliche Art des Spielendes gleicht diesen Effekt jedoch aus.

Aktionen der Startcharaktere

Grundressourcen aufnehmen



Holzfäller *Holz* — **Jäger** *Nahrung* — **Schmied** *Ausrüstung* — **Pelzhändler** *Pelz*

Mit dem Holzfäller, dem Jäger, dem Schmied und dem Pelzhändler können Grundressourcen aufgenommen werden (siehe rechts). Wenn ein Spieler einen dieser Charaktere ausspielt, zählt er alle Ressourcensymbole dieser Sorte zusammen, die in den Ecken der Karten (auch der, mit der die Aktion ausgeführt wurde) in seinem Spielbereich und in denen seiner beiden Nachbarn zu sehen sind (im Spiel zu zweit gibt es nur einen Nachbarn).

Die Ressourcensymbole

Holz — *Nahrung* — *Ausrüstung* — *Pelz*

Die Anzahl der Symbole wird mit der Stärke der Aktion multipliziert, um einen Gesamtwert zu erhalten. Der Spieler kann sich beliebig viele Ressourcen dieser Sorte **bis zu diesem Gesamtwert** aus dem Vorrat nehmen. Dann legt er sie auf freie Plätze in seinen Booten.
Ressourcen, dürfen nicht aus Booten abgeworfen werden, solange nicht alle Boote voll sind. Hat oder bekommt ein Spieler mehr Ressourcen, als er Platz in seinen Booten hat, darf er beliebige Ressourcen zurück in den Vorrat legen.
Ressourcen können auf den Booten jederzeit beliebig umgepackt werden, kein Spieler darf jedoch mehr Ressourcen haben, als er auf seinen Booten unterbringen kann (auch nicht vorübergehend).

Annika (Blau) spielt den Holzfäller und verleiht ihm Stärke 2 durch eine andere verdeckt unter ihn gespielte Charakterkarte. In ihrem Spielbereich und denen ihrer beiden Nachbarn (Ute/Orange und Martin/Grün) sind jetzt insgesamt 5 Holzsymbole zu sehen. Annika kann sich also 2x5=10 Holz aus dem Vorrat nehmen. Sie entscheidet sich nur 7 zu nehmen, und platziert diese auf ihren Booten. Die anderen drei lässt sie im Vorrat.

Ute (Orange) — *Annika (Blau)* — *Martin (Grün)*

Indianer an Bord nehmen

Mit dem Dolmetscher können Indianer in die Expedition aufgenommen werden.

1. Der Spieler nimmt alle Indianer-Figuren im Dorf (auch den auf dem Neuankömmlingsfeld) und platziert sie auf dem Versammlungsplatz (in der Mitte des Dorfes).

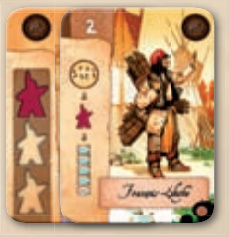
2. Dann nimmt er sich so viele Indianer-Figuren, wie er möchte, vom Versammlungsplatz und platziert sie auf seinen Booten.

3. Als nächstes wird die Charakterkarte auf der letzten Position des Reisetagebuchs **abgeworfen** und offen auf den gemeinsamen Ablagestapel gelegt. Anschließend wird das Reisetagebuch wieder aufgefüllt (siehe „Einen neuen Charakter vom Stapel ins Reisetagebuch legen“ auf Seite 6).

4. Zuletzt wird eine Indianer-Figur aus dem Vorrat (sofern noch vorhanden) auf dem Neuankömmlingsfeld platziert.

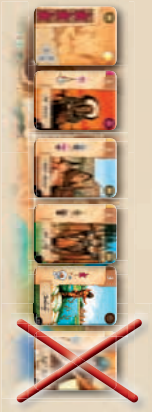
Wird der Dolmetscher mit einer Stärke von 2 oder 3 aktiviert, wird dieser komplette Ablauf 2 oder 3 Mal wiederholt. Dabei wird das Reisetagebuch jedes Mal wieder aufgefüllt und auf dem Neuankömmlingsfeld wird jedes Mal eine neue Indianer-Figur platziert. So können noch 1 oder 2 Indianer mehr an Bord genommen werden.

Der Dolmetscher ist eine zentrale Aktion im Spiel. Er ist die einzige Möglichkeit, Indianer in die Expedition aufzunehmen.
Außerdem werden durch den Dolmetscher
- alle Dorfaktionen wieder verfügbar
- neue Karten ins Reisetagebuch gelegt, was für die Anheuerphase interessant sein kann.



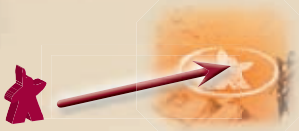
1. Ute spielt den Kundschafter mit einer anderen Charakterkarte der Stärke 1. Sie platziert alle Indianer-Figuren auf dem Spielfeld auf dem Versammlungsplatz (auch den auf dem Neuankömmlingsfeld). Dort stehen jetzt 4 Indianer.

2. Sie entscheidet sich alle Indianer in ihre Expedition aufzunehmen.



3. Dann wirft sie die letzte Karte des Reisetagebuchs ab, bewegt die anderen vier eine Position nach unten und füllt die erste Position mit einer neuen Karte vom Stapel.

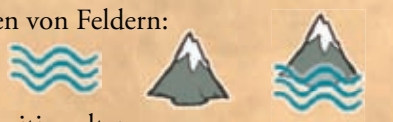
4. Schließlich nimmt sie eine Indianer-Figur aus dem Vorrat und platziert sie auf dem Neuankömmlingsfeld.



Vorwärts bewegen

Die Route

Die Route besteht aus drei unterschiedlichen Arten von Feldern:
- Flussfelder (blau)
- Bergfelder (grau)
- 2 Übergangsfelder, die als Berg und Fluss gleichzeitig gelten



VARIANTE: *Im Spiel mit erfahrenen Spielern kann der Verlauf der Route geändert werden. Dazu können vor einer Partie beliebig viele Routenverlauf-Marker auf die Felder der Route auf dem Spielplan gelegt werden. So entsteht bei jeder Partie eine neue Verteilung von Fluss- und Bergfeldern, die neue Strategien erfordert.*

Mit dem Expeditionsleiter kann der eigene Kundschafter auf der Route vorwärts bewegt werden. Für jede Stärke, welche diese Karte aktiviert, wird eine der folgenden Optionen ausgewählt:

• Der Spieler zahlt 1 Nahrung aus seinen Booten und bewegt den eigenen Kundschafter 2 Flussfelder vorwärts.

• ODER er zahlt 1 Kanu aus seinen Booten und bewegt den eigenen Kundschafter 4 Flussfelder vorwärts.

• ODER er zahlt 1 Pferd aus seinen Booten und bewegt den eigenen Kundschafter 2 Bergfelder vorwärts.

Am Anfang und am Ende des ersten Bergabschnitts liegt je ein Übergangsfeld. Auf diese Felder kann man den Kundschafter mit einer beliebigen dieser drei Ressourcen bewegen. Es kann passieren, dass nicht alle Felder der Bewegung ausgeführt werden können, wenn sich die Art der Felder ändert (z. B. verfällt nach dem ersten Schritt auf ein Übergangsfeld mit einem Pferd der zweite Schritt, wenn das darauf folgende Feld ein Flussfeld ist).

Bewegung der Kundschafter

Außer in **St. Louis** und auf dem **ersten Flussfeld** (5 Felder hinter St. Louis) dürfen nie mehrere Kundschafter gleichzeitig auf demselben Feld stehen. Kundschafter können sich aber problemlos durch besetzte Felder bewegen.
Würde ein Kundschafter seine Bewegung (vorwärts oder rückwärts) auf einem besetzten Feld beenden, bewegt er sich auf das nächste leere Feld in derselben Richtung weiter.
Wichtig: Wird ein Kundschafter mit einer Aktion mehrmals bewegt (Aktion der Stärke 2 oder mehr) ist es nur wichtig, ob das **letzte** Feld, auf das der Kundschafter mit dieser Aktion bewegt wird, besetzt ist. Alle besetzten Felder dazwischen werden ignoriert.

Da nie zwei Kundschafter auf demselben Feld stehen können, ist es möglich, mit einer Karte, die eine Bewegung auf Flussfeldern erlaubt, auf einem Bergfeld zu landen (und umgekehrt)!

Georg (Gelb) spielt seinen Expeditionsleiter mit einer anderen Charakterkarte der Stärke 2. Er kann die Aktion also bis zu zwei Mal ausführen. Er zahlt 2 Pferde, um seinen Kundschafter 2+2=4 Bergfelder vorwärts zu bewegen. Vor dem gelben Kundschafter sind nur 3 Felder, die mit Pferden betreten werden können (2 Bergfelder und 1 Übergangsfeld), also bewegt Georg seinen Kundschafter nur 3 Felder. Der vierte Bewegungspunkt ist verschenkt.

Annika (Blau) spielt ihren Expeditionsleiter mit einer anderen Charakterkarte der Stärke 1 und 2 Indianern (wie immer wird die Stärke der für die Aktion gespielten Karte selbst nicht mitgerechnet). Die Aktion hat somit eine Stärke von 3, kann also bis zu drei Mal ausgeführt werden. Sie zahlt 2 Nahrung und 1 Pferd, womit sie ihren Kundschafter 2+2=4 Flussfelder und 2 Bergfelder vorwärts bewegen kann. Auf dem letzten Feld dieser Bewegung steht Utes Kundschafter (Orange). Annika bewegt ihren Kundschafter also noch ein Feld weiter.

Aktionen im Indianerdorf

Im Indianerdorf gibt es 8 verschiedene Bereiche, über die 8 verschiedene Aktionen ausgeführt werden können:

- 5 Bereiche mit je einem Kreis (Platz für je 1 Indianer-Figur) für die Aktionen Jagd, Handwerk, Geschenk, Abschied und Schamanismus,
- 1 Bereich mit zwei Kreisen (Platz für insgesamt 2 Indianer-Figuren) für die Aktion „Expedition vergrößern“,
- und 2 Bereiche mit Halbkreisen (Platz für beliebig viele Indianer-Figuren) für die Aktionen Kanubau und Pferdehandel

Dorfaktionen sind meist weniger effektiv als Aktionen von angeheuerten Charakteren, für sie muss allerdings keine Handkarte ausgespielt werden. So können die Handkarten z. B. noch zum Aufnehmen von Ressourcen eingesetzt werden. Dorfaktionen verringern auch die Zahl der Indianer in der eigenen Expedition.

Jagd

1 Nahrung **UND** 1 Pelz vom Vorrat auf den eigenen Booten platzieren.

Handwerk

1 Ausrüstung **UND** 1 Holz vom Vorrat auf den eigenen Booten platzieren.

Geschenk

2 Pelze **ODER** 2 Holz vom Vorrat auf den eigenen Booten platzieren.

Abschied

Der Spieler wirft 0-3 Charakterkarten aus der Hand ab. Dann wirft er alle fünf Karten aus dem Reisetagebuch ab. **Alle** abgeworfenen Karten werden offen auf den gemeinsamen Ablagestapel neben dem Spielplan gelegt. Schließlich legt er fünf Karten vom Stapel in der gezogenen Reihenfolge auf das Reisetagebuch.

Annika platziert eine Indianer-Figur auf „Abschied“. Dann wirft sie 2 ihrer Handkarten ab. Sie wirft alle Karten aus dem Reisetagebuch ab und füllt es mit 5 neuen Karten vom Stapel wieder auf.

Diese Aktion hat zweierlei Nutzen:
- Handkarten loswerden, die nicht mehr nützlich sind
- neue Charakterkarten ins Reisetagebuch bringen und einen davon anheuern

Pferdehandel

Der Spieler zahlt 3 **verschiedene** Ressourcen, um sich ein Pferd aus dem Vorrat zu nehmen.

Ute platziert 1 Indianer-Figur auf „Pferdehandel“. Sie zahlt 1 Holz, 1 Nahrung und 1 Ausrüstung und nimmt sich 1 Pferd, das sie in einem ihrer Boote platziert.

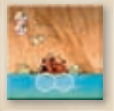
Kanubau

Der Spieler zahlt 2 Holz, um sich ein Kanu aus dem Vorrat zu nehmen.

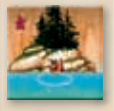
Ute setzt 2 Indianer-Figuren auf „Kanubau“. Sie zahlt 4 Holz und nimmt sich 2 Kanus, die sie in ihren Booten platziert.

Expedition vergrößern

Der Spieler zahlt 3 Holz und nimmt sich dann:



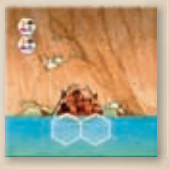
entweder ein Boot, das Ressourcen transportieren kann, und 2 Grundressourcen seiner Wahl aus dem Vorrat



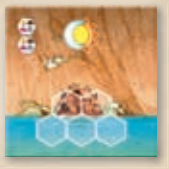
oder ein Boot, das Indianer mitnehmen kann, und 1 Indianer-Figur aus dem Vorrat. Ist der Indianervorrat leer, nimmt er sich nur das Boot.

Das neue Boot legt er neben seine Expeditionstafel und die Ressourcen bzw. den Indianer platziert er beliebig auf seine Boote.

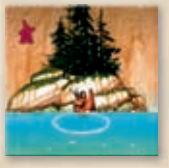
Bootplättchen haben zwei unterschiedliche Seiten. Wenn ein Boot einmal zur Expedition hinzugefügt wurde, kann es nicht mehr auf die andere Seite gedreht werden.



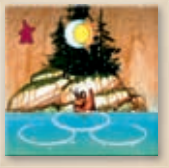
In dieses Boot passen bis zu 2 Ressourcen; es kostet keine Zeit im Lager.



In dieses Boot passen bis zu 5 Ressourcen; es kostet im Lager 1 Zeit, wenn es mindestens eine Ressource transportiert.



In dieses Boot passt 1 Indianer-Figur; es kostet keine Zeit im Lager.



In dieses Boot passen bis zu 3 Indianer-Figuren; es kostet im Lager 1 Zeit, wenn es mindestens einen Indianer mitnimmt.

Georg platziert eine Indianer-Figur auf „Expedition vergrößern“. Er zahlt 3 Holz. Dann nimmt er sich ein Bootplättchen und legt es mit der Seite „3 Indianer“ nach oben neben seine Expeditionstafel. Er nimmt eine Indianer-Figur aus dem Vorrat und platziert sie auf dem neuen Boot. Er hat also die Indianer-Figur, welche er für die Aktion abgegeben hat, durch eine neue ersetzt und zukünftige Zeitkosten für das Mitnehmen von Indianers reduziert.

Diese Aktion ist umso sinnvoller, je früher im Spiel sie ausgeführt wird. Je nach der eigenen Strategie (Indianer oder Ressourcen) bietet sich die eine oder andere Sorte Boote an. Außerdem bringt diese Aktion entweder 2 Ressourcen oder eine Indianerfigur ein.

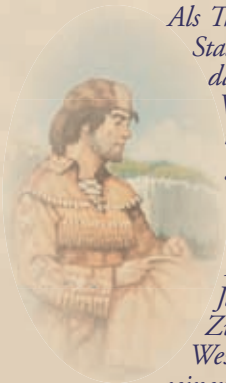
Schamanismus

Der Spieler zahlt 1 Nahrung, um eine Aktion eines Charakters auszuführen, der mit der Bildseite nach oben im Spielbereich eines beliebigen Spielers liegt. Er darf diese Aktion **nur ein Mal** ausführen, egal welche Stärke die Aktion ursprünglich hatte. **Wenn ein Spieler eine Aktion einer seiner Gegner kopiert, gelten die Symbole in seinem eigenen Spielbereich (und je nach kopierter Aktion die im Spielbereich seiner Nachbarn), nicht die im Spielbereich des Spielers, dessen Aktion er kopiert (und evtl. dessen Nachbarn). Charakterkarten mit einem andauernden Effekt (mit diesem Symbol ∞) können nicht kopiert werden.**

Ute platziert eine Indianer-Figur auf „Schamanismus“. Sie zahlt 1 Nahrung und kopiert die Aktion von Annikas Dolmetscher (nur ein Mal). Sie erhält mehrere Indianer-Figuren, darunter auch die, welche sie gerade auf „Schamanismus“ platziert hat.
In ihrem Zug nutzt Annika die Gelegenheit, dass die Aktion „Schamanismus“ wieder frei geworden ist, und setzt dort eine Indianer-Figur ein. Sie zahlt 1 Nahrung und kopiert die Aktion ihres Expeditionsleiters, den sie in einer früheren Runde gespielt hat. Sie zahlt 1 Kanu und bewegt ihren Kundschafter 4 Flussfelder vorwärts.

Mit dieser Aktion kann man die Charakteraktion eines anderen Spielers kopieren oder eine Charakteraktion wiederholen, die man selbst bereits gespielt hat.

Geschichtlicher Hintergrund des Spiels



Als Thomas Jefferson im Jahre 1800 der dritte Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika wurde, war das Land ein grob quadratisches Gebiet, das sich ca. 1600 km vom Atlantik im Osten bis zum Mississippi im Westen und von den Großen Seen im Norden bis zum Golf von Mexiko im Süden erstreckte. Straßen und Pfade durch das Land waren nicht gut ausgebaut. Flüsse waren daher die bevorzugten Handelsrouten.

Mit einem Federstrich verdoppelte Jefferson 1803 die Größe seines Landes, als er Frankreich für 15 Millionen Dollar das Territorium Louisiana abkaufte. Frankreich hatte das Territorium nur drei Jahre zuvor Spanien abgekauft. Jetzt hatten die Vereinigten Staaten Zugang zum strategischen Hafen von New Orleans und zum Wilden Westen jenseits des Mississippi. Bis dato war die riesige Region nur seinen ursprünglichen Bewohnern und Pelzhändlern bekannt. Diese rauen und vierschrötigen Gesellen, die für die North West Company oder ihre Konkurrenz, die Hudson's Bay Company, arbeiteten, handelten mit Biberfellen und viele von ihnen heirateten Indianerinnen.

Mit der Erforschung dieser Terra Incognita beauftragte Jefferson den 29-jährigen Meriwether Lewis, seit 1801 sein persönlicher Sekretär. Ziel war es, eine Wasserverbindung durch das Territorium an die Westküste zu finden. Lewis demonstrierte sein Genie, indem er für diese fantastische Unternehmung seinen Freund, den vier Jahre älteren William Clark ins Boot holte. Während Lewis ein schlanker Intellektueller und introvertierter Träumer war, war Clark ziemlich genau das Gegenteil: Ein sehr kräftiger Mann, im Hausunterricht erzogen, pragmatisch, warmherzig, mit großer Urteilskraft und gesundem Menschenverstand gesegnet.

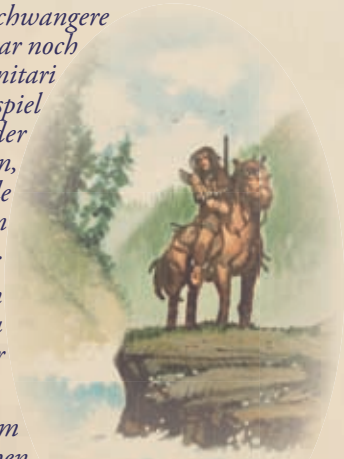
Im Dezember 1803 trafen Lewis und Clark auf eine kleine Gruppe Männer in Camp Dubois in der Nähe von St. Louis, wo sie mit einem speziell für die Expedition gebauten Kielboot eintrafen. Während des Winters lagerten die beiden Expeditionsleiter an der Mündung des Wood River und rekrutierten junge Freiwillige, darunter auch Soldaten aus US-Forts. Im Frühling 1804 machte sich die inzwischen 33-köpfige Expeditionstruppe startklar.

Am 14. Mai startete die kleine Entdeckerflotte, bestehend aus dem Kielboot und zwei Kanus, die lange Fahrt den Missouri hinauf. An Bord waren eine große Menge billiger Kleinigkeiten, die Indianern als Geschenk überreicht werden sollten. 2800 Angelhaken, ca. 150 kleine Spiegel, 22 Rollen Zelttuch, Hunderte von Perlenketten, Messingknöpfe, Messer, Beile, Scheren, 400 Anstecknadeln und Armreifen, 4600 Nadeln, Medaillons mit dem Abbild von Jefferson, Schießpulver und Waffen.

Während des langen, heißen Sommers 1804 setzte die Expedition ihre Fahrt stromaufwärts fort und kämpfte mit Schwärmen von Mücken, heimtückischen Stromschnellen und gefährlichen Baumstämmen, die ihnen entgegentrieben. Gelegentlich mussten die Entdecker am Ufer entlang gehen und die Boote mit Seilen den Fluss hinauf ziehen. Einige Besatzungsmitglieder wurden zum Jagen ausgesandt. An einem guten Tag machte die Expedition etwa 20 km Strecke. Die Truppe traf auf viele indianische Völker wie die Missouri, die Sioux, die Omaha und die Lakota. Lewis und Clark brachten ihre Geschenke dar, beratschlagten mit den Anführern und versuchten Frieden zwischen ihnen und ihrem neuen „Vater", Präsident Jefferson, zu schaffen.

Am 20. August starb Sergeant Charles Floyd, vermutlich an einer Blinddarmentzündung. Zum Gedenken wurde ein Fluss nach ihm benannt. Erstaunlicherweise war dies der einzige Todesfall während der gesamten zweieinhalb Jahre dauernden Expedition.

Im Oktober erreichten sie die Dörfer der Mandan und der Hidatsa im heutigen North Dakota. In 164 Tagen waren sie 2500 km weit gekommen. Innerhalb von vier Wochen hatten sie Fort Mandan errichtet, wo sie fünf Monate lang überwinterten, sich der Jagd widmeten und von den in der Umgebung lebenden Indianern und kanadischen Trappern Informationen über den bevorstehenden Abschnitt der Reise einholten.



Sie heuerten auch Toussaint Charbonneau und seine schwangere Schoschonen-Frau Sacagawea, „die Vogelfrau", an. Sie war noch ein Teenager und war im Alter von 12 Jahren von den Minitari entführt worden. Charbonneau hatte sie bei einem Würfelspiel gewonnen! Sie war das einzige weibliche Mitglied der Expedition. Clark besaß die Geistesgegenwart, zu erkennen, dass Sacagawea ihnen trotz ihrer Schwangerschaft würde helfen können, die Rocky Mountains zu überqueren, indem sie ihnen half Pferde von den Schoschonen zu bekommen.

Am 7. April 1805 kehrte eine kleine Gruppe Männer im Kielboot nach St. Louis zurück, um Jefferson Bericht zu erstatten. Der Rest der Expedition (32 Menschen) fuhr weiter den Missouri hinauf.

Die Portage um die großen Wasserfälle des Missouri im heutigen Montana war eines der großen amerikanischen Abenteuer und dauerte vom 13. Juni bis zum 25. Juli 1805. Über eine Strecke von 25 km mussten die Boote und die gesamte Ausrüstung per Hand oder auf rasch zusammengezimmerten Wagen durch die Berge transportiert werden, wobei sie Grizzlybären, Klapperschlangen und Feigenkakteen ausweichen mussten.

Im Juli gelangten sie ins Gebiet der Schoschonen. Am 17. August machte Sacagawea, welche die Landschaft ihrer Kindheit wiedererkannte, ihren Stamm ausfindig. Wie durch ein Wunder war ihr Bruder inzwischen Häuptling des Stammes geworden. Dieser war nur zu froh, der Expedition Pferde und einen Esel zur Verfügung zu stellen, ohne die sie nicht weiter voran gekommen wäre. Old Toby, ein Schoschone, erklärte sich bereit die Expedition durch die Rocky Mountains zu führen.

Im September entpuppte sich der Lolo-Pass durch die Bitterrootkette im heutigen Idaho als eine Hölle aus Schnee und Schlamm, in der 11 Tage lang nichts zu Essen zu finden war und in der die Pferde strauchelten und stürzten. Nach dem Abstieg über die westlichen Hänge erreichten sie ein Dorf der Nez Perce. Die Indianer gaben ihnen Lachs und Wurzeln zu essen, doch die ungewohnte Nahrung machte sie krank.

Bei ihrer Ankunft am Clearwater River gaben sie den Nez Perce ihre Pferde und bauten Kanus, mit denen sie dem schnellen Lauf des Snake River und anschließend des Columbia River folgten. Nicht weit flussabwärts war die Truppe wieder zu einer Portage gezwungen, um Stromschnellen zu umgehen. Bald bemerkten sie, dass sie im Mündungsgebiet des Flusses angekommen waren. Mitte November 1805 erreichten sie den Pazifik. Die Expedition war in 554 Tagen etwa 6700 km weit gereist.

Hinweis zu den Charakteren

Auf sämtlichen Karten sind historische Charaktere, die zum Erfolg der Expedition von Lewis & Clark beigetragen haben, abgebildet. Der Effekt jeder Karte steht im Zusammenhang mit der historischen Rolle dieser Person. Auf der nächsten Seite folgen die Beschreibungen aller 84 Charakterkarten. **Zur Erinnerung:** Die Aktion eines Charakters kann so oft (gleichzeitig) ausgeführt werden, wie ihr Stärke verliehen wurde.

Glossar

Ressourcen zahlen: Ressourcensteine von den eigenen Booten nehmen und in den jeweiligen Vorrat zurücklegen.

Ressourcen nehmen: Ressourcensteine aus dem Vorrat nehmen und auf den eigenen Booten platzieren.

Aufnehmen: Anzahl der sichtbaren Symbole dieser Ressource in den oberen Ecken der Karten im eigenen Spielbereich und in denen der beiden Nachbarn zusammenzählen (im Spiel zu zweit gibt es nur 1 Nachbarn). Ressourcen bis zu diesem Gesamtwert aus dem Vorrat nehmen und auf den eigenen Booten platzieren.

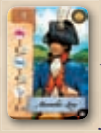
Spielbereich: Alle Karten, die ein Spieler vor sich liegen hat, egal mit welcher Seite nach oben.

Aktiver Charakter: Charakterkarte, die mit der Bildseite nach oben im Spielbereich eines Spielers liegt und dessen Aktion aktiviert wird oder bereits aktiviert worden ist.

Startcharaktere im Detail

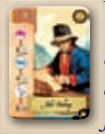
Die Expeditionsleiter

Nahrung, Kanus oder Pferde zahlen, um den eigenen Kundschafter vorwärts zu bewegen (siehe „Vorwärts bewegen“ oben).



Meriwether Lewis (Blau)
Als Captain der US-Armee und persönlicher Sekretär des Präsidenten wurde er von Präsident Jefferson ausgewählt die Expedition zu leiten.

William Clark (Orange)
Der Lieutenant während des Kriegs gegen die Nordwestindianer wurde im Alter von 33 Jahren von seinem Freund Lewis als Co-Leiter der Expedition angeheuert.



John Ordway (Gelb)
Sergeant der US-Armee und rechte Hand der Expeditionsleiter. Er war verantwortlich für Wachdienst und Proviant und führte das detaillierte Tagebuch der Expedition.

Nathaniel Pryor (Grün)
Einer der „Neun Jungen Männer aus Kentucky“ und laut Lewis & Clark „ein Mann von Charakter und Begabung“. Ihm unterstand die Schreinerei in Camp Dubois.

Charles Floyd (Lila)
Quartiermeister, der im August 1804 an einer Blinddarmentzündung starb. Er liegt auf einem Felsvorsprung am Missouri in Iowa begraben. Er war der Einzige, der während der Expedition ums Leben gekommen ist.

Die Dolmetscher

Indianer-Figuren vom Spielplan in die eigene Expedition aufnehmen.

Pierre Cruzatte (Blau)
Sein Vater war Franzose, seine Mutter eine Omaha. So sprach er drei Sprachen und beherrschte die Zeichensprache. Konnte gut mit Booten umgehen und erfreute die Mannschaft durch sein Geigenspiel.

François Labiche (Orange)
Ein Soldat, der sich mit Booten und dem Handel mit den Indianern auskannte. Sprach Englisch, Französisch und mehrere Indianersprachen.

Robert Frazer (Gelb)
Er stieß später erst zur Expedition, nachdem Moses Reed desertiert war. Er führte Tagebuch und fertigte eine Landkarte an.

George Gibson (Grün)
Heuerte als einer der „Neun Jungen Männer aus Kentucky“ an. Er war ein guter Reiter und Jäger und spielte außerdem Geige. Beherrschte Teile der Zeichensprache.

J. Baptiste Lepage (Lila)
Ein frankokanadischer Pelzhändler, der bei den Minitari und den Mandan lebte, als die Expedition dort 1804 eintraf. Er ersetzte den entlassenen Private John Newman.

Die Holzfäller

Holz aufnehmen.

Hugh McNeal (Blau)
Kam bei einem Rendezvous mit einer Tillamook-Indianerin fast ums Leben. Auf dem Heimweg überraschte ihn ein Grizzly. Er floh auf einen Baum und musste warten, bis der Bär abzog.

John B. Thompson (Orange)
Diente als Koch und fertigte Landkarten an. Begleitete mehrere Wapiti-Jagdtrupps, die Fleisch pökelten – eine sehr wichtige Fähigkeit in feuchten Klimazonen.

Thomas P. Howard (Gelb)
Ein treues Mitglied der Expedition, auch wenn er vor ein Militärgericht kam, weil er bei der Rückkehr von einem Besuch im Dorf der Mandan über die Palisade von Fort Mandan geklettert war.

Patrick Gass (Grün)
Wurde nach Floyds Tod zum Sergeant ernannt. Als Schreiner beaufsichtigte er die Errichtung des Winterlagers der Expedition, fertigte Einbäume und baute Wagen für die Portage von Kanus.

Hugh Hall (Lila)
Hatte eine Vorliebe für Whiskey, was ihn zusammen mit anderen Regelverstößen vor ein Militärgericht brachte, dessen Strafen jedoch nicht schwer genug waren, um ihn aus der Expedition zu entlassen.

Die Jäger

Nahrung aufnehmen.

Seaman (Blau)
Lewis' schwarzer Neufundländer war das einzige Tier, das während der gesamten Expedition dabei war. Er war ein guter Jagd- und Wachhund.

York (Orange)
Clarks Diener, der eine entscheidende Rolle in diplomatischen Verhandlungen spielte. Aufgrund seines Aussehens glaubten die Indianer, er hätte magische Kräfte. Er rettete Lewis vor einem Grizzly.

Silas Goodrich (Gelb)
Wurde von seinem Posten in der Armee in die Expedition versetzt. Der beste Angler der Truppe, der auch für die Beschaffung anderer Lebensmittel verantwortlich war.

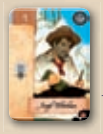
John Colter (Grün)
Einer der besten Jäger der Truppe, der regelmäßig alleine ausgeschickt wurde, um die Umgebung nach Wild abzusuchen. Er galt als einer der besten Bergsteiger.

William Werner (Lila)
Diente als Koch und stammte vermutlich aus Kentucky. Vor der Expedition wurde er wegen einer Rauferei mit John Potts gemaßregelt und landete 1804 wegen Meuterei vor einem Militärgericht.

Die Schmiede

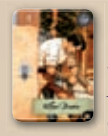
Ausrüstung aufnehmen.

Alexander H. Willard (Blau)
Er war breit gebaut und diente der Expedition als Grob- und Waffenschmied. Er konnte Ausrüstung reparieren und Werkzeuge herstellen, die bei den Indianern eingetauscht wurden.



Joseph Whitehouse (Orange)
Er diente als Schneider und führte ein Tagebuch. Auf dem Jefferson River kam er fast ums Leben

John Shields (Gelb)
Er stammte aus Virginia und war das älteste Expeditionsmitglied. Er heuerte 1803 im Alter von 34 Jahren an. Er war sehr talentiert und war der oberste Schmied, Waffenschmied, Bootsbauer und Reparateur der Expedition.



William Bratton (Grün)
Begabter Grobschmied aus Kentucky; ein fast zwei Meter großer Hüne. Er hatte monatelang starke Schmerzen im unteren Rücken, von denen er in einer indianischen Schwitzhütte geheilt wurde.

John Potts (Lila)
Deutscher Einwanderer und gelernter Müller; er genoss großes Vertrauen in der Expedition. Einmal ertrank er beinahe, verblutete fast nach einer Schnittwunde im Bein und einmal wurde er von einem Grizzly angefallen.

Die Pelzhändler

Pelze aufnehmen.

Richard Windsor (Blau)
Er kannte sich mit Wäldern und der Jagd aus. Während einer Kletterpartie rutschte er aus und drohte abzustürzen. Lewis stürzte herbei und sagte ihm, er solle sein Messer in den Fels rammen und sich daran hochziehen.

Joseph & Ruben Field (Orange)
Die beiden Brüder gehörten zu den „Neun Jungen Männern aus Kentucky“. Sie waren gesund und munter und zwei der besten Jäger der Expedition.

George Shannon (Gelb)
Mit nur 18 Jahren einer der „Neun Jungen Männer aus Kentucky“. Er reitete, jagte und sang gut. Ab und zu verlief er sich, fand aber immer wieder zur Expedition zurück.

Peter Weiser (Grün)
Er war Quartiermeister, Koch und Jäger. Einer der besten Schützen der Expedition. Während des Aufenthalts in Fort Clatsop war er einer der Salzmacher an der Küste Oregons.

John Collins (Lila)
Er wurde zum Koch für Sergeant Pryor ernannt, machte sich aber hauptsächlich als guter Jäger um die Expedition verdient. Er fing Tiere, um die Fauna des Westens wissenschaftlich zu dokumentieren.

Begleitcharaktere nächste zeile Detail

1 Hay

Häuptling der Arikara, unabhängig und freundlich. Er weigerte sich, den Handel mit den Teton Sioux abzubrechen.

So viele **verschiedene** Grundressourcen nehmen, wie Charaktere mit der Bildseite nach oben im eigenen Spielbereich liegen (Hay zählt mit), also bis zu 4.
Der Effekt dieser Karte kann nur ein Mal genutzt werden. Dieser Karte mehr als Stärke 1 zu verleihen bringt nichts (ist aber erlaubt).

2 Little Raven

Vizehäuptling der Mandan im Dorf Matootonha. Ihm begegnete die Expedition beim Aufenthalt in Fort Mandan.

Eine der vier Grundressourcen wählen. So viele Ressourcensteine nehmen, wie Charaktere mit der Bildseite nach oben im eigenen Spielbereich liegen (Little Raven zählt mit).
Der Effekt dieser Karte kann nur ein Mal genutzt werden. Dieser Karte mehr als Stärke 1 zu verleihen bringt nichts (ist aber erlaubt).

3 Buffalo Medicine

Dritter Häuptling der Teton Sioux. War in einen Machtkampf verwickelt. Traf die Expedition im September 1804 auf dem Bad River.

1 Nahrung zahlen, um 1 Kanu zu nehmen.

4 Ebenezer Tuttle

Ein Private, der für den ersten Teil der Reise bis Fort Mandan angeheuert wurde. Er wurde mit Pierre Chouteaus Pelzhändlern zurück nach Saint Louis geschickt.

1 Holz zahlen, um 1 Kanu zu nehmen.

5 René Jessaume

Er lebte mit seiner indianischen Frau im Dorf des Häuptlings der Mandan. Er half der Expedition durch Informationen über die verschiedenen Häuptlinge und die Stammespolitik.

3 Pelze zahlen, um 1 Pferd zu nehmen.

6 Big Horse

Häuptling der Missouri, sehr am Handel interessiert, vor allem für Whiskey. Lewis und Clark begegneten ihm im August 1804 auf ihrer Rückkehr von der Büffeljagd.

2 Indianer-Figuren aus eigenen Booten auf dem Versammlungsplatz platzieren, um 1 Pferd zu nehmen.

7 Moses B. Reed

Private, der wegen Fahnenflucht und Diebstahl von Waffen aus der Armee entlassen wurde.

2 Holz zahlen, um den eigenen Kundschafter 2 Flussfelder vorwärts zu bewegen.

8 John Robertson

Zunächst Corporal, wurde aber dann von Clark degradiert, weil er unter seinen Leuten „keine Autorität" hätte und unfähig war, eine Rauferei in Camp Dubois zu unterbinden. Vermutlich der erste, der die Expedition verließ.

2 Ausrüstung zahlen, um den eigenen Kundschafter 3 Flussfelder vorwärts zu bewegen.

9 Joseph Barter

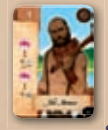
Auch als La Liberté bekannt. War Private in der US-Armee, bevor er als Bootsmann angeheuert wurde. Er desertiert jedoch bald wieder.

1 Kanu zahlen, um den eigenen Kundschafter 5 Flussfelder vorwärts zu bewegen.

10 J. Baptiste Deschamps

Der französische Bootsmann wurde zum Anführer der Mannschaft der roten Piroge ernannt. Im April 1805 fuhr er mit einer kleinen Truppe im Kielboot zurück nach St. Louis.

1 Nahrung und 1 Kanu zahlen, um den eigenen Kundschafter 6 Flussfelder vorwärts zu bewegen.



11 John Newman

Wurde in Fort Massac angeheuert und wieder entlassen, nachdem er vor ein Kriegsgericht gekommen war, weil er „wiederholt höchst kriminelle und aufrührerische Äußerungen gemacht hatte".

1 Nahrung zahlen, um den eigenen Kundschafter 1 Fluss- oder Bergfeld vorwärts zu bewegen.

12 Charles Mackenzie

Pelzhändler, der für die North West Company arbeitete. Mit Larocque war er im Winter 1804-1805 oft in Fort Mandan zu Besuch.

1 Pelz und 1 Pferd zahlen, um den eigenen Kundschafter 3 Bergfelder vorwärts zu bewegen.

13 John Dame

Ein neunzehnjähriger, blauäugiger Blondschopf, der während des ersten Abschnitts der Expedition dabei war und im Frühjahr 1805 nach St. Louis zurückkehrte. Er hatte einen weißen Pelikan geschossen.

2 Holz zahlen, um den eigenen Kundschafter 1 Bergfeld vorwärts zu bewegen.

14 Cuscalar

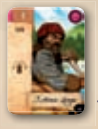
Ein Häuptling der Clatsop, der während des Winters in Fort Clatsop mit der Expedition Handel treiben wollte. Er brachte Lewis und Clark Geschenke und bot ihnen Frauen an.

Für jede Stärke, die dieser Charakter aktiviert, 1 Pferd zahlen, um einen Charakter aus dem Reisetagebuch auf die Hand zu nehmen. Dann das Reisetagebuch in der Reihenfolge, wie die Karten aufgenommen wurden, vom Stapel auffüllen.

15 Toussaint Charbonneau

Frankokanadischer Pelzhändler, brutal und feige. Seine Frau war die berühmte Sacagawea. Er dolmetschte für die Expedition. Lewis nannte ihn „einen Mann ohne besonderen Wert".

1 beliebige Ressource zahlen, um eine beliebige Dorfaktion auszuführen, vorausgesetzt, dass im entsprechenden Bereich mindestens 1 Indianer-Figur steht. Wird die Karte mehrmals aktiviert, kann eine Aktion mehrmals oder mehrere verschiedene Aktionen ausgeführt werden. Ressourcen, die durch die erste (oder zweite) Aktivierung dieses Charakters eingebracht werden, können nicht benutzt werden, um für die nächste Aktivierung zu zahlen.



16 F. Antoine Larocque

Frankokanadischer Pelzhändler und Entdecker, der für die North West Company arbeitete. Er wollte sich der Expedition anschließen, doch Lewis lehnte es wegen seiner Beziehungen zu den Briten ab.

Dieser Charakter hat keinen Effekt, wenn er ausgespielt wird. Wenn aber der Kundschafter (durch einen anderen Charakter) vorwärts bewegt wird und F. Antoine Larocque mit der Bildseite nach oben im eigenen Spielbereich liegt, werden besetzte Felder der Route während dieser Bewegung nicht mitgezählt. Z. B.: Wenn bei einer Bewegung von 4 Feldern 2 andere Kundschafter im Weg stehen, wird daraus effektiv eine Bewegung von 6 Feldern, da die beiden besetzten Felder nicht mitgezählt werden.
Der Effekt dieser Karte kann nur ein Mal genutzt werden.

17 Joseph Gravelines

Frankokanadier, der seit 13 Jahren bei den Arikara lebte. Er wurde als Kapitän des Kielboots angeheuert. Später begleitete er einige Häuptlinge der Arikara nach Washington.

Dieser Charakter hat keinen Effekt, wenn er ausgespielt wird. Wenn Joseph Gravelines aber beim Anheuern eines Charakters mit der Bildseite nach oben im eigenen Spielbereich liegt, kostet das Anheuern 2 Pelze weniger.

18 John Boley

Einer der zuverlässigsten Handwerksgesellen der Expedition. Er wurde für den ersten Teil der Expedition angeheuert und wurde dann dem Heimkehrtrupp zugeteilt.

Dieser Charakter hat keinen Effekt, wenn er ausgespielt wird. Wenn John Boley aber beim Lager-Aufschlagen mit der Bildseite nach oben im eigenen Spielbereich liegt, sinken die Zeitkosten um 1. John Boley hat keinen Effekt, wenn die Zeitkosten 0 sind. Lagerzeiten können nicht unter 0 liegen.

19 **John Hay**

Kaufmann, Pelzhändler und Postmeister der Cahokia. Er lieferte viele Informationen. Da er Französisch und Englisch sprach, half er auch als Dolmetscher aus.

Für jede Stärke, die diese Karte aktiviert, kann eine der beiden Ressourcen aufgenommen werden: Holz oder Pelz. (Wird die Karte also drei Mal aktiviert, kann z. B. zwei Mal Pelze und ein Mal Holz aufgenommen werden.)

20 **Big White**

Oberhäuptling des unteren Mandan-Dorfs, der seinen Spitznamen aufgrund seiner Größe und Hautfarbe trug. Nach der Expedition traf er Präsident Jefferson in Washington.

Für jede Stärke, die diese Karte aktiviert, kann eine der beiden Ressourcen aufgenommen werden: Holz oder Ausrüstung. (Wird die Karte also drei Mal aktiviert, kann z. B. zwei Mal Ausrüstung und ein Mal Holz aufgenommen werden.)

21 **Dickson & Hancock**

Trapper, die im September 1806 auf die Expedition trafen, während sie auf dem Rückweg nach Washington war. Sie luden John Colter ein, sich ihnen als Trapper anzuschließen.

Für jede Stärke, die diese Karte aktiviert, kann eine der beiden Ressourcen aufgenommen werden: Nahrung oder Pelze. (Wird die Karte also drei Mal aktiviert, kann z. B. zwei Mal Pelze und ein Mal Nahrung aufgenommen werden.)

22 **Black Moccasin**

Häuptling der Minitari, der vor einigen Jahren Sacagawea von den Schoschonen entführte.

Für jede Stärke, die diese Karte aktiviert, kann eine der beiden Ressourcen aufgenommen werden: Nahrung oder Ausrüstung. (Wird die Karte also drei Mal aktiviert, kann z. B. zwei Mal Ausrüstung und ein Mal Nahrung aufgenommen werden.)

23 **Yellept**

Häuptling der Walla Walla, der die Expedition herzlich empfing und Waren mit ihr tauschte. Er gab Clark ein prächtiges weißes Pferd. Im Gegenzug gab Clark ihm sein Schwert.

Ressourcen, die durch die erste (oder zweite) Aktivierung dieses Charakters eingebracht werden, können nicht benutzt werden, um für die nächste Aktivierung zu zahlen. Es müssen Ressourcen verwendet werden, die der Spieler bereits vor der Aktivierung besessen hat.

24 **P. Antoine Tabeau**

Frankokanadischer Pelzhändler und Entdecker, der nützliche Informationen über die Arikara-Stämme lieferte.

1 Holz und 1 Nahrung zahlen, um 2 Kanus zu nehmen.

25 **Three Eagles**

Häuptling der Flathead, der die Expedition im September 1805 traf und Nahrung und Pferde tauschte.

2 Ausrüstung zahlen, um 1 Pferd zu nehmen.

26 **Hawk's Feather**

Häuptling der Arikara, der gewillt war, Frieden mit den Mandan zu schließen.

1 Nahrung zahlen, um den eigenen Kundschafter 3 Flussfelder vorwärts zu bewegen.

27 **Man Crow**

Häuptling der Arikara. Forderte die Führung von Crow at Rest heraus.

3 Holz zahlen, um den eigenen Kundschafter 4 Flussfelder vorwärts zu bewegen.

28 **Cutssahnem**

Häuptling der Wanapam. Er gab Lewis eine Landkarte „der Flüsse und Stämme oben auf dem großen Fluss und seinen Wassern", auf denen er eine Vielzahl von Dörfern seiner Nation und Freunde einzeichnete.

3 beliebige verschiedene Ressourcen zahlen, um den eigenen Kundschafter 5 Flussfelder vorwärts zu bewegen.

29 **Black Buffalo**

Häuptling der Teton Sioux von aufrechtem Charakter, wenn auch etwas grimmig und aufbrausend. Er bat Lewis und Clark um Waren und Tabak.

1 Nahrung zahlen, um den eigenen Kundschafter so viele Flussfelder vorwärts zu bewegen, wie Nahrungssymbole im eigenen Spielbereich und in denen der beiden Nachbarn zu sehen sind (im Spiel zu zweit gibt es nur einen Nachbarn). Im Solo-Spiel werden die Nahrungssymbole im eigenen Spielbereich und die der besetzten Dorfbereiche gezählt.

30 **Half Man**

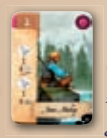
Häuptling der Yankton Sioux, der die Expedition vor mächtigen und feindlich gesinnten Stämmen warnte.

1 beliebige Ressource zahlen, um den eigenen Kundschafter so viele Flussfelder vorwärts zu bewegen, wie Kundschafter (inkl. dem eigenen) mindestens so weit vorne auf der Route sind, wie das eigene Lager. Im Solo-Spiel gilt Alexander Mackenzie als Kundschafter.

31 **Richard Warfington**

Als effizienter Corporal führte er die Mannschaft der weißen Piroge bei ihrer Fahrt den Missouri hinauf an und leitete die Rückreise von den Mandan-Dörfern.

2 beliebige Ressourcen zahlen, um den eigenen Kundschafter so viele Flussfelder vorwärts zu bewegen, wie Indianer-Figuren in den eigenen Booten sind. Indianer-Figuren auf Karten im eigenen Spielbereich zählen nicht mit.



32 **James Mackay**

Schottischer Pelzhändler und Entdecker und „vielleicht der weitgereisteste Händler, den wir getroffen haben". Er hat die vollständigste Karte des Missouri erstellt, die Lewis und Clark benutzt haben.

1 Pferd zahlen, um den eigenen Kundschafter **entweder** 3 Flussfelder **oder** 3 Bergfelder vorwärts zu bewegen. Wird er mehrmals aktiviert, kann jedes Vielfaches von 3 entweder Flussfeld oder Bergfeld sein.

33 **Weuche**

Oberhäuptling der Yankton, der von der Armut seines Volks und von seinem Bedarf an verlässlichen Handelspartnern sprach. Er verlangte Gewehre und Munition für seine Kooperation.

2 Ausrüstung zahlen, um den eigenen Kundschafter so viele Flussfelder vorwärts zu bewegen, wie Ausrüstungssymbole im eigenen Spielbereich und in denen der beiden Nachbarn zu sehen sind (im Spiel zu zweit gibt es nur einen Nachbarn). Im Solo-Spiel werden die Ausrüstungssymbole im eigenen Spielbereich und die der besetzten Dorfbereiche gezählt.

34 **Pierre Dorion**

Ehemann einer Yankton-Indianerin, der als Dolmetscher zur Expedition stieß. Im April 1805 wurde er mit Häuptlingen der Yankton, der Omaha, der Oto und der Missouri zurück nach St. Louis gesandt.

3 Pelze zahlen, um den eigenen Kundschafter 2 Bergfelder vorwärts zu bewegen.

35 **The Partisan**

Launenhafter Häuptling der Teton Sioux. Im Machtkampf mit Black Buffalo. Er traf Lewis und Clark im September 1804 in einer angespannten Situation am Missouri.

1 Nahrung zahlen und einen Charakter, der mit der Bildseite nach oben in einem beliebigen Spielbereich liegt, ein Mal aktivieren, egal mit welcher Stärke dieser Charakter ursprünglich gespielt wurde. Z. B.: Wenn The Partisan 2 Stärke verliehen wird, kann er die Aktion von 2 Charakteren kopieren oder die Aktion von einem Charakter zwei Mal. Ressourcen, die durch die erste (oder zweite) Aktivierung dieses Charakters eingebracht werden, können nicht benutzt werden, um für die nächste Aktivierung zu zahlen.

36 **Nicholas Jarrot**

Franzose, der Lewis beim Treffen mit dem spanischen Gouverneur als Dolmetscher begleitete. Er bot sein Land für den Bau von Camp Dubois an, verkaufte Gerätschaften und Proviant für die Reise.

Dieser Charakter hat keinen Effekt, wenn er ausgespielt wird. Wenn aber der Kundschafter (durch einen anderen Charakter) auf Flussfeldern vorwärts bewegt wird und Nicholas Jarrot mit der Bildseite nach oben im eigenen Spielbereich liegt, kann der Kundschafter 2 zusätzliche Flussfelder vorwärts bewegt werden, egal mit welcher Stärke der andere Charakter gespielt wurde.

37 Régis Loisel

Frankokanadischer Pelzhändler und Entdecker in La Charette am Missouri.

Für jede Stärke, die diese Karte aktiviert, kann eine der drei Ressourcen aufgenommen werden: Nahrung, Holz oder Ausrüstung. (Wird die Karte also drei Mal aktiviert, kann z. B. ein Mal Nahrung, ein Mal Ausrüstung und ein Mal Holz aufgenommen werden.)

38 Hugh Heney

Kanadischer Pelzhändler und ein „sehr vernünftiger und intelligenter Mann", der die Teton Sioux wie kein anderer Weißer kannte. Er schickte Lewis und Clark Medizin gegen Schlangenbisse.

Für jede Stärke, die diese Karte aktiviert, kann eine der drei Ressourcen aufgenommen werden: Pelz, Holz oder Nahrung. (Wird die Karte also drei Mal aktiviert, kann z. B. ein Mal Nahrung, ein Mal Pelz und ein Mal Holz aufgenommen werden.)

39 Black Cat

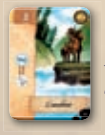
Oberhäuptling der Mandan-Dörfer, der „rechtschaffen, resolut und intelligent" war. Er half der Expedition mit Nahrung während des Winters in Fort Mandan aus.

2 beliebige Grundressourcen nehmen.

40 Twisted Hair

Häuptling der Nez Perce, ein „fröhlicher Mensch mit offensichtlicher Ehrlichkeit", der beim Kanubau half.

1 Kanu zahlen, um 2 Kanus zu nehmen. Ressourcen, die durch die erste (oder zweite) Aktivierung dieses Charakters eingebracht werden, können nicht benutzt werden, um für die nächste Aktivierung zu zahlen. Es müssen Ressourcen verwendet werden, die der Spieler bereits vor der Aktivierung besessen hat.



41 Cameahwait

Häuptling der Schoschonen und Bruder von Sacagawea. Er gewährte Lewis und Clark Gastfreundschaft und gab ihnen Pferde zum Dank dafür, dass sie ihm seine Schwester zurückbrachten.

1 Kanu zahlen, um 1 Pferd zu nehmen, oder 1 Pferd zahlen, um ein Kanu zu nehmen.

42 Broken Arm

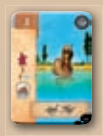
Häuptling der Nez Perce. Ein ehrlicher und großzügiger Mann, welcher der Expedition Pferde schenkte und Frieden mit den Schoschonen wollte.

1 Ausrüstung zahlen, um 1 Pferd zu nehmen.

43 Comcomly

Häuptling der Chinook und mächtigster Mann an der Mündung des Columbia Rivers. Er wurde als „gerissener alter Wilder mit nur einem Auge" beschrieben. Er war freundlich zu den weißen Entdeckern.

1 Ausrüstung, 1 Nahrung, 1 Pelz und 1 Holz zahlen, um den eigenen Kundschafter 7 Flussfelder vorwärts zu bewegen.



44 Little Thief

Oberhäuptling der Otoe, gerissener Händler und schlauer Diplomat. Im März 1805 traf er Präsident Jefferson, der ihm Warenhandel und Frieden versprach.

1 Indianer-Figur aus einem eigenen Boot auf dem Versammlungsplatz platzieren, um den eigenen Kundschafter pro **2 beliebiger Ressourcen** in den eigenen Booten ein Flussfeld vorwärts zu bewegen. Diese Ressourcen werden nicht gezahlt.

45 Watkuweis

Eine Nez Perce, die lange Zeit unter weißen Händlern gelebt hatte, die sie gut behandelt haben. Als sie bemerkte, dass ihr Stamm plante, die Mannschaft der Expedition umzubringen, bat sie ihn, den Entdeckern „kein Leid" anzutun.

1 beliebige Ressource zahlen, um den eigenen Kundschafter so viele Flussfelder vorwärts zu bewegen, wie Charaktere mit der Bildseite nach oben im eigenen Spielbereich liegen (Watkuweis zählt mit).

46 Daniel Boone

Legendärer Pionier, der als erster weißer Siedler von Kentucky gilt. Er hat die Wilderness Road durch die Appalachen erschlossen. Es kann sein, dass er mit der Expedition zusammentraf.

2 beliebige Ressourcen zahlen, um den eigenen Kundschafter so viele Flussfelder vorwärts zu bewegen, wie Indianer-Figuren im Dorf (auf dem Spielplan) sind.

47 Old Toby

Ein schoschonischer Kundschafter, der von Cameahwait ausgesandt wurde, um die Expedition über die Rocky Mountains zu führen. Ebenso leitete er Clarks Erkundung des Salmon River.

1 Kanu und 1 Pferd zahlen, um den eigenen Kundschafter **entweder** 6 Flussfelder **oder** 6 Bergfelder vorwärts zu bewegen. Wird er mehrmals aktiviert, kann jedes Vielfaches von 6 entweder Flussfeld oder Bergfeld sein.

48 Coboway

Er war der einzige Häuptling der Clatsop, der laut den Aufzeichnungen Kontakt mit der Expedition hatte. Er tauschte Waren, darunter ein Seeotterpelz, für Angelhaken und einen kleinen Beutel schoschonischen Tabak.

1 Ausrüstung, 1 Nahrung, 1 Pelz und 1 Holz zahlen, um den eigenen Kundschafter 4 Bergfelder vorwärts zu bewegen.

49 Crow at Rest

Oberhäuptling der Arikara, der Büffelfelle tauschen wollte. Er versicherte der Expedition, dass sie in Frieden weiter ziehen könnten, und dass sie Frieden mit den Mandan wollten.

2 Pelze und 2 Ausrüstung zahlen, um den eigenen Kundschafter 3 Bergfelder vorwärts zu bewegen.

50 George Drouillard

Sohn eines frankokanadischen Vaters und einer Shawnee-Mutter, der ein begabter Kundschafter, Pflanzenkundler und Dolmetscher war. Er unternahm oft Sondermissionen für Lewis und Clark.

1 Indianer-Figur aus eigenen Booten auf dem Versammlungsplatz platzieren und 1 beliebige Ressource zahlen, um den eigenen Kundschafter 2 Bergfelder vorwärts zu bewegen.

51 Tetoharsky

Häuptling der Nez Perce, welcher der Expedition bei der Überquerung des Snake Rivers half. Er diente als Kundschafter und Dolmetscher und half beim Aufbau freundschaftlicher Beziehungen mit den Indianern des oberen Columbia Rivers.

1 Indianer-Figur aus einem eigenen Boot auf dem Versammlungsplatz platzieren, um den eigenen Kundschafter pro **3 beliebiger Ressourcen** in den eigenen Booten ein Bergfeld vorwärts zu bewegen. Diese Ressourcen werden nicht gezahlt.

52 One Eye

One Eye, auch Le Borne genannt, war der berüchtigtste Häuptling des oberen Missouri. Er hatte einen schlechten Ruf als grausamer, lüsterner und übellauniger Mensch.

2 beliebige Ressourcen zahlen, um den eigenen Kundschafter so viele Bergfelder vorwärts zu bewegen, wie Kundschafter (inkl. dem eigenen) mindestens so weit vorne auf der Route sind wie das eigene Lager. Im Solo-Spiel gilt Alexander Mackenzie als Kundschafter.

53 Sacagawea

Eine Schoschonin, die sich mit ihrem Mann Toussaint Charbonneau der Expedition anschloss und während der Reise ein Kind bekam. Sie diente den Entdeckern als Fremdenführerin und Dolmetscherin.

1 Dorfaktion ausführen, egal ob dort Indianer-Figuren stehen oder nicht.
Was auch immer eine Aktivierung dieses Charakters einbringt, kann nicht benutzt werden, um für eine weitere Aktivierung zu zahlen. (Wird der Charakter zwei Mal aktiviert, kann zum Beispiel nicht erst Holz aufgenommen werden und dann mit diesem Holz ein Kanu bezahlt werden.)

54 Cut Nose

Häuptling der Nez Perce, der der Expedition zur Überquerung der Berge drei Kundschafter zur Verfügung stellte.

Dieser Charakter hat keinen Effekt, wenn er ausgespielt wird. Wenn aber der Kundschafter (durch einen anderen Charakter) auf Bergfeldern vorwärts bewegt wird und Cut Nose mit der Bildseite nach oben im eigenen Spielbereich liegt, kann der Kundschafter 1 zusätzliches Bergfeld vorwärts bewegt werden, egal mit welcher Stärke der andere Charakter gespielt wurde.

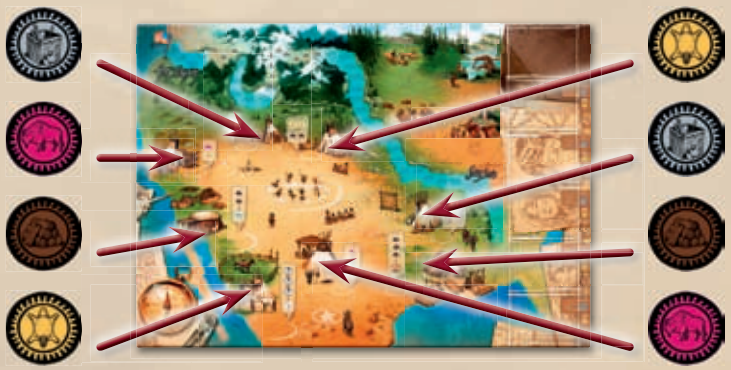
Solo-Variante

Spielvorbereitung

Das Spiel wird wie in der Mehrspielervariante vorbereitet.

Dann wird einer der übrigen Kundschafter – nennen wir ihn Alexander Mackenzie – 0 (leicht) bis 7 (schwer) Felder weiter vorne als St. Louis auf einem Feld der Route platziert.

Die 8 Ressourcensymbol-Marker werden auf die zu ihren Rückseiten passenden Bereiche im Indianerdorf gelegt.



Für das Solo-Spiel gelten dieselben Regeln wie für das Mehrspieler-Spiel. Es gibt nur zwei Unterschiede:

1 – Grundressourcen aufnehmen

In dieser Variante bringt jeder Bereich im Dorf, in dem ein Indianer steht, die Ressource, die auf dem dort liegenden Marker abgebildet ist.
Bei einer Aktion „Grundressourcen aufnehmen“ erhält der Spieler so viele Grundressourcen, wie Symbole dieser Art in seinem Spielbereich und in besetzten Dorfbereichen zu sehen sind.

Martin spielt den Jäger mit einer anderen Charakterkarte der Stärke 3. Die Bereiche „Jagd“ und „Schamanismus“ sind besetzt, bringen Martin also pro Aktivierung 1 Nahrung (wegen der dort liegenden Ressourcensymbol-Marker). Martin erhält folglich 3x3=9 Nahrung durch diese Aktion.

2 – Der Widersacher: Alexander Mackenzie

Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, wird Alexander Mackenzie ein Feld vorwärts bewegt. Er gilt als Kundschafter.

Der Spieler gewinnt die Partie, wenn er sein Lager auf das Feld (oder ein Feld jenseits von) Fort Clatsop legt, bevor Alexander Mackenzie Fort Clatsop erreicht.

Alexander Mackenzie war ein schottischer Entdecker. Im Jahr 1789 brach er in einem Kanu auf, um dem Fluss, der damals Dehcho hieß und später zu seinen Ehren in Mackenzie River umbenannt wurde, bis zu seiner Mündung zu folgen in der Hoffnung, die Nordwestpassage zum Pazifik zu finden. Letztendlich gelangte er zum Nordpolarmeer. 1792 brach er erneut auf und überquerte die Coast Mountains. Er folgte dem Bella Coola River flussabwärts und erreichte schließlich am 22. Juli 1793 den Pazifik. Damit vollbrachte er die erste bekannte Ost-West-Durchquerung Nordamerikas nördlich von Mexiko.

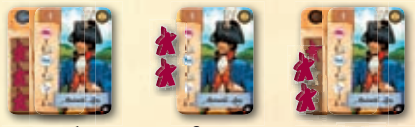
Übersicht

Spielzug

Aktionen ausführen (Pflicht)

Es kann aus drei verschiedenen Aktionen genau eine gewählt werden:

- 1 Handkarte ausspielen und ihr Stärke verleihen(andere verdeckte Handkarte darunter und/oder Indianer darauf)



- 1 Indianer auf einen leeren Kreis stellen

- 1-3 Indianer auf einen Halbkreis stellen (egal ob voll oder leer)

Optionale Phasen

Vor oder nach der Pflichtaktion können folgende optionale Phasen genutzt werden:

- **Neuen Charakter anheuern**
  Einen Charakter aus dem Reisetagebich auf die Hand nehmen. Seine Kosten in Pelzen und Ausrüstung zahlen. (Eine Handkarte darf abgeworfen werden, um Ausrüstung zu sparen – Anheuerbonus)
- **Lager aufschlagen**
  1. Alle eigenen Indianer auf die eigenen Boote stellen.
  2. Lagerzeit ermitteln (Summe der Zeitsymbole auf restlichen Handkarten und beladenen Booten)
  3. Kundschafter so viele Felder zurück bewegen, wie Lagerzeit beträgt. **Es dürfen nie mehrere Kundschafter gleichzeitig auf demselben Feld stehen.**
  4. Lager zum Kundschafter nach vorne bewegen.
  5. Alle Karten aus dem Spielbereich auf die Hand nehmen.

Aktionen

Startcharaktere

So viele Ressourcen aus dem Vorrat nehmen, wie insgesamt Ressourcensymbole im eigenen Spielbereich und denen der beiden Nachbarnzu sehen sind (im Spiel zu zweit gibt es nur einen Nachbarn).

Indianer vom Spielplan im die eigene Expedition aufnehmen. Letzte Karte des Reisetagebuchs abwerfen.

Ressourcen zahlen, um den eigenen Kundschafter auf Fluss- oder Bergfeldern vorwärts zu bewegen.

Indianerdorf

1 Nahrung **UND** 1 Pelz direkt nehmen.

1Ausrüstung **UND** 1 Holz direkt nehmen.

2 Pelze **ODER** 2 Holz direkt nehmen.

3 Holz zahlen und 1 Boot zur Expedition hinzufügen.

0-3 Handkarten abwerfen und das Reisetagebuch neu füllen.

1 Nahrung zahlen, um die Aktion einer Charakterkarte, die bereits gespielt worden ist, genau ein Mal zu kopieren.

2 Holz zahlen, um 1 Kanu zu nehmen.

3 verschiedene Ressourcen zahlen, um 1 Pferd zu nehmen.

Besucht uns im Web unter www.heidelbaer.de

Danksagung

Ich möchte meiner Frau Karine dafür danken, dass sie mir bei dem Abenteuer meines ersten veröffentlichten Spiels „Lewis & Clark“ zur Seite gestanden hat.
Großer Dank gebührt auch Cédric und Anne-Cécile Lefebvre für ihr Vertrauen und ihr Entgegenkommen. Die Entwicklung von „Village 1900“ war in erster Linie Team-Arbeit und ich könnte mir kein besseres Team erträumen.
Meinen Respekt auch an Vincent Dutrait, dessen Leidenschaft für dieses Unternehmen uns mitgerissen hat.

Danke ebenso an alle, die den Prototypen getestet und bei der Entstehung des Spiels mitgeholfen haben: Das Team von Ludonaute (Philippe, Julien, Sébastien, Guillaume, Pierre ...), die Mitglieder des Spieleclubs Niort (Patrick, François, Sébastien A., Sébastien F., Olivier, Éric ...) und alle Spieler, die wir auf Veranstaltungen getroffen haben. Und schließlich noch mein Dank an Uwe Rosenberg dafür, dass er „Le Havre“ erfunden hat und an Benoît Christen dafür, dass er mich gebeten hat, Postbote in Toulouse zu spielen.

Lewis & Clark
The Expedition

Spielmaterial

1 Spielplan
5 Expeditionstafeln
12 doppelseitige Bootplättchen
29 verschiedene Pappmarker
5 Kundschafter-Figuren
18 Indianer-Figuren
100 sechseckige Ressourcensteine
84 Charakterkarten
Regelheft

Gewinne das Rennen zum Pazifik und schreibe Geschichte!

Am 30. April 1803 wurde Napoleons Verkauf der Kolonie Lousiana an die USA für 15 Millionen Dollar besiegelt. Thomas Jefferson entsandte daraufhin zwei Entdecker – Meriwether Lewis und William Clark – , um diese gewaltige Terra Incognita zu erkunden und zu studieren. Die Expedition von Lewis und Clark (1804 bis 1806) war die erste erfolgreiche Expedition in den westlichen Teil der heutigen USA.

Stellen wir uns vor, dass Präsident Jefferson nicht eine, sondern mehrere Expeditionen ausgesandt hätte. Jeder Spieler leitet eine solche Expedition. Ziel ist es, so schnell wie möglich den Pazifik zu erreichen. Lewis & Clark ist ein Wettrennen, in dem die eigenen Ressourcen und Handkarten geschickt eingesetzt werden müssen. Nur die erste Expedition, der das gelingt, wird in die Geschichtsbücher eingehen. Die Karten stellen dabei das Expeditionsteam sowie die Trapper und Indianer dar, die unterwegs zur Expedition stoßen. Je geschickter die Spieler diese Dinge verwalten, umso besser kommen sie auf ihrer Reise nach Westen voran.

30'/
1-5
14+

Cédrick Chaboussit
Vincent Dutrait
Ludonaute
Stephan Rothschuh
Marco Reinartz

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

Heidelberger Spieleverlag
Heidelberger Spieleverlag
Dr. August-Stumpf-Strasse 7-9
74731 Walldürn, Germany
www.Heidelbaer.de

Made in China

0-3

4 015566 032835

HE567JAN14

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Enthält Kleinteile, die eingeatmet oder verschluckt werden könnten.