Lewis & Clark
The Expedition

Le 30 novembre 1803, les Etats-Unis achètent la Louisiane à Napoléon pour 15 millions de dollars. Thomas Jefferson décide d'envoyer les explorateurs Meriwether Lewis et William Clark à la découverte de ce territoire immense et mal connu. L'expédition Lewis et Clark (de 1804 à 1806) est la première expédition américaine à traverser les États-Unis d'Est en Ouest jusqu'à la côte pacifique.

Le Jeu

Replaçons-nous en 1803 et imaginons que le président Jefferson n'a pas envoyé une mais plusieurs expéditions à la découverte de l'Ouest sauvage. Vous, joueurs, mènerez chacun l'une de ces équipes. Votre but sera de traverser le continent américain et bien entendu d'atteindre au plus vite le Pacifique. L'Histoire ne retiendra que le premier arrivé.
Le jeu Lewis & Clark est une course mêlant optimisation, gestion de ressources et gestion de cartes (*handbuilding*). Vous devrez donc gérer au mieux vos ressources, votre Corps expéditionnaire et surtout collaborer avec les indiens et les trappeurs rencontrés en chemin afin de progresser le plus efficacement possible.

Sommaire

Mise en place — *Les cartes Personnage - Le mini-plateau Expédition* 2-3
Principe du jeu 4
Tour de jeu 4
Action 4-5
Note importante sur les Actions des Personnages et du Village 5
Recrutement — *Ajout d'une nouvelle carte au Journal des rencontres* 5
Campement — *Le Camp* 6
Fin de partie 6
Description des Actions des Personnages de départ 7-8
Le Parcours 8
Mouvement des Éclaireurs 8
Description des Actions du Village 9
L'Histoire de l'Expédition 10
Note sur les Personnages 10
Les Personnages de départ 11
Les Personnages rencontrés 12-14
Variante solitaire 15
Résumé des règles 15

Note pour vos premières parties

Pour une découverte facilitée du jeu, nous vous invitons fortement à jouer vos premières parties à 2, 3 ou 4 joueurs. Le jeu à 5 joueurs est, quant à lui, davantage destiné aux joueurs expérimentés. Nous vous déconseillons donc d'inclure des joueurs débutants dans des parties à 5 joueurs.

Variantes

Après plusieurs parties de Lewis et Clark, vous aurez la possibilité de renouveler votre expérience du jeu grâce aux jetons de modification de parcours.

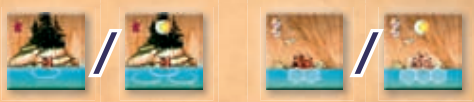
Enfin si vous souhaitez jouer seul, nous vous proposons une variante adaptée en page 15.

Matériel

1 plateau de jeu

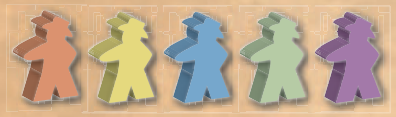
5 plateaux individuels Expédition

12 tuiles Bateau recto verso



84 cartes Personnage (30 Personnages de départ aux couleurs des 5 joueurs présentant un sigle en bas à droite + 54 Personnages rencontrés numérotés)

5 pions Éclaireur de couleurs différentes



5 jetons Camp de couleurs différentes

100 hexagones ressource

8 jetons multiplicateurs de ressource

18 pions Indien

10 jetons de modification de parcours

8 jetons macaron ressource
(pour le jeu en solitaire)

Mise en Place

1 Dépliez et posez le plateau au centre de la table.

Il représente le territoire américain que vous allez devoir traverser, ainsi qu'un village indien où vous pourrez obtenir de l'aide pour votre voyage.

2 Placez tous les hexagones ressource aux endroits prévus sur le plateau :

Les ressources primaires

A1 20 Bois
A2 20 Fourrure
A3 15 Nourriture
A4 15 Équipement

Au cours de votre voyage, vous aurez besoin de différentes ressources. Certaines s'obtiennent directement à l'aide d'une Action (sans rien donner en échange) ; ce sont les ressources primaires.

Les ressources transformées

B1 15 Pirogue
B2 15 Cheval

D'autres ressources nécessitent une «transformation» ; vous devrez défausser certaines ressources ou des Indiens pour les obtenir.

Chacun des groupes de ressources ainsi formés constitue un Stock.

8 marqueurs multiplicateurs de ressources

Posez-les à côté du plateau. En cas de besoin, vous placerez un hexagone de la ressource manquante sur le marqueur.
Cela équivaudra à 3 ressources.

Il ne devrait jamais manquer de ressources durant le jeu. Si cela arrivait, les marqueurs multiplicateurs vous permettront de pallier ce manque.

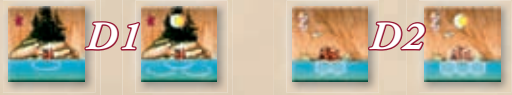
3 Prenez le nombre adéquat de pions Indien en fonction du nombre de joueurs, placez-les sur le côté du plateau pour former un Stock et remettez les Indiens restants dans la boite.

Nombre de joueurs	Nombre d'Indiens utilisés
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

Les Indiens vous permettront d'effectuer des Actions sur le Village ou avec les Personnages. Ils augmentent votre capacité d'Action. Vous pourrez en obtenir grâce à l'Action d'un Personnage de votre main de départ. Mais leur gestion est cruciale car ils peuvent aussi vous pénaliser.

4 Prenez un pion Indien du Stock et posez-le sur l'emplacement Nouvel Arrivant *C* sur le plateau.

5 Placez les 12 tuiles Bateau sur le plateau (dans le Golfe du Mexique) en formant deux piles de 6 tuiles :



Recto Verso Recto Verso

En accolant ces tuiles à votre Expédition, vous l'équiperez de nouveaux Bateaux et augmenterez ainsi sa capacité de stockage ou d'occupation.

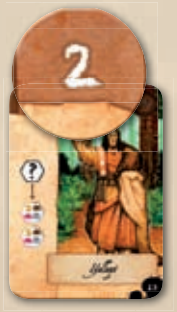
6 Chaque joueur choisit une couleur et prend en main les 6 cartes Personnage de départ de la couleur correspondante.

Si vous êtes moins de 5 joueurs, les cartes Personnage de départ inutilisées sont remises dans la boite.

Ces 6 cartes représentent les membres historiques de l'expédition. Elles constituent votre main de départ. En début de partie, tous les joueurs ont les mêmes Actions en main, seuls les noms des Personnages sont différents.

7 Mélangez les 54 cartes Personnages rencontrés numérotées pour constituer la pioche et placez celle-ci face cachée sur le plateau, en haut du Journal des rencontres *E*.

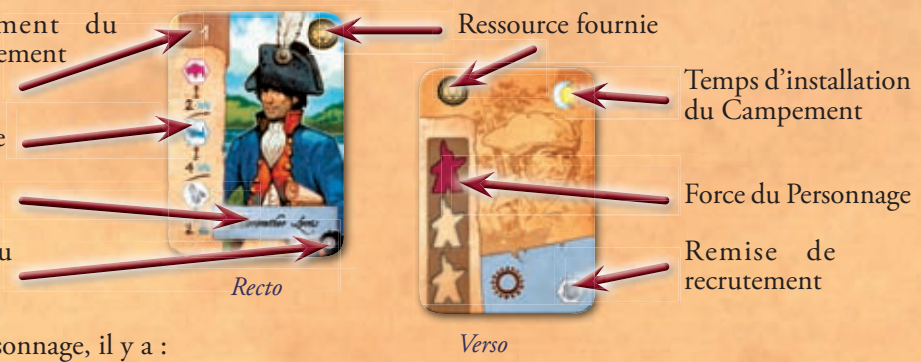
Piochez les 5 premières cartes et placez-les une par une sur les pages du Journal *F* en prenant soin de les ordonner suivant leur Force (chiffre en haut à gauche de la carte) : les Forces les plus faibles en bas du plateau, près du Golfe du Mexique, et les plus élevées en haut.



Les Cartes Personnage

Les Personnages sont les vecteurs d'Action. Ils vous permettront de récolter des ressources, de les transformer ou encore d'avancer sur le parcours.

Un grand nombre de stratégies est possible dans Lewis & Clark, liées aux combinaisons des cartes Personnage que vous aurez en main.



Parmi les 84 cartes Personnage, il y a :

- 30 cartes Personnage de départ (5 équipes de 6 Personnages), dont les dos correspondent à la couleur des joueurs.

- 54 cartes Personnage rencontré numérotées de 1 à 54 que les joueurs pourront recruter sur le Journal des rencontres.

8 Chaque joueur prend le mini-plateau Expédition de la couleur choisie et le pose devant lui. Il prend un pion Indien dans le Stock et le place sur le quatrième Bateau *G* de son Expédition .

9 Chaque joueur prend 1 Fourrure, 1 Nourriture, 1 Équipement dans le Stock et pose ces 3 ressources sur le premier Bateau *H* de son Expédition .

VARIANTE : Prenez 4 ressources primaires de chaque type dans le Stock. Donnez-en 3 au hasard à chaque joueur qui les place sur le premier Bateau de son Expédition. Retournez les ressources restantes dans le Stock.

De cette façon, les joueurs commencent la partie avec des ressources différentes et donc des options différentes.

10 Chaque joueur place le pion Éclaireur de sa couleur sur la case de départ du parcours (Saint Louis).

Il pose le jeton Camp de sa couleur à côté de la rivière de façon à ce qu'il pointe la case de départ (Saint Louis). *I*

Les Éclaireurs et les Camps inutilisés sont remis dans la boite.

11 Le Premier joueur est désigné aléatoirement. La partie peut alors débuter par le tour de jeu de ce joueur.

Les mini-plateaux Expédition

Sur votre plateau individuel est représentée votre Expédition. Elle est composée de Bateaux sur lesquels vous pourrez :

- stocker les ressources que vous récupérerez (cases hexagonales)
- placer les Indiens reçus (emplacements circulaires).

Certains de ces Bateaux sont «maniables» ; ils ne vous retarderont pas lors des étapes de Campement. D'autres (au-dessus desquels figure un symbole Temps) retarderont l'installation de votre Campement en limitant votre avancée s'ils sont occupés lors de cette phase.

Vous pouvez à tout moment du jeu réorganiser les ressources et/ou Indiens de votre Expédition afin de les placer en priorité sur les Bateaux les plus maniables.

Principe du Jeu

Au cours de la partie, vous réaliserez des Actions principalement en jouant des cartes Personnage de votre main et ponctuellement en envoyant les Indiens de votre Expédition sur le Village. Ces Actions permettront à votre Éclaireur d'avancer sur le parcours. Vos cartes Personnage pourront être jouées soit pour effectuer des Actions (il faudra alors leur associer une Force), soit pour fournir une Force à une autre de vos cartes Personnage.

Régulièrement, vous devrez établir votre Campement afin de récupérer les cartes Personnage que vous avez jouées précédemment. Lors de cette phase, votre Éclaireur sera éventuellement amené à reculer sur le parcours, si vos Bateaux sont très chargés en ressources ou si vous transportez beaucoup d'Indiens. La gestion de votre Expédition sera donc cruciale. Votre jeton Camp avancera ensuite jusqu'à votre Éclaireur.

Dès qu'un joueur amène son Camp sur ou au-delà de Fort Clatsop, la partie est terminée. Ce joueur est immédiatement déclaré vainqueur car il a été le premier à atteindre la côte pacifique.

Tour de Jeu

À votre tour, vous **devez** réaliser **une Action.**

En plus de cette Action obligatoire, vous pouvez établir votre Campement.

Vous avez aussi la possibilité de Recruter un nouveau Personnage.

Ces deux dernières phases sont facultatives ; chacune d'elles peut être réalisée avant ou après l'Action du tour, mais jamais pendant l'Action.

Action (phase obligatoire)

À votre tour, vous **devez** réaliser **une Action**. Il y a deux types d'Action possibles : les Actions des cartes Personnage et les Actions au Village indien sur le plateau.

Pour réaliser une Action, vous devez lui associer une Force, représentée par ★ et fournie par les pions Indiens, ou par une autre carte, ou par la combinaison d'une autre carte et de pions Indien. Les cartes Personnage ont une Force comprise entre 1 et 3 et les pions Indien ont chacun une Force de 1. Cette Force associée à l'Action correspond au nombre de fois que cette Action est réalisée.

Actions des cartes Personnage

Pour déclencher l'Action d'une carte Personnage de votre main, vous devez jouer celle-ci devant vous et lui associer :

- soit (A) une autre carte Personnage de votre main : choisissez une carte et retournez-la sous la carte à activer,
- soit (B) des pions Indien pris sur votre Expédition : prenez 1, 2 ou 3 pions Indien sur votre mini-plateau Expédition et posez-les sur la carte à activer,
- soit (C) la combinaison d'une carte Personnage de votre main et d'un ou 2 pions Indien : retournez une carte de votre main sous la carte à activer et placez dessus 1 ou 2 pions Indien pris sur votre mini-plateau Expédition, dans la limite d'une Force totale de 3.

Dans les trois cas, appliquez l'Action autant de fois que la valeur de la Force associée.

A - L'Action est appliquée une fois grâce à une carte Personnage de Force 1.

B - L'Action est appliquée deux fois grâce à deux Indiens.

C - L'Action est appliquée trois fois grâce à une carte Personnage de Force 1 et deux Indiens.

Les cartes Personnage jouées devant vous forment votre plan de jeu.

Attention ! Dans les cas A et C, l'Action de la carte retournée n'est temporairement plus accessible (jusqu'au prochain Campement).

Dans les cas B et C, les Indiens joués appartiennent toujours à votre Expédition bien qu'ils ne soient plus disponibles.

Il est souvent intéressant d'appliquer une Action plusieurs fois. Avoir des cartes Personnage de Force 2 ou 3 en main est un grand avantage car cela permet de se passer de pions Indien.

Actions du Village indien

Les Actions du Village (iconographiées dans des bulles) sont déclenchées en posant des pions Indien sur les lieux correspondants.

- Sur un cercle vide, posez un seul pion Indien pris sur votre Expédition.
- Sur un arc de cercle, posez **simultanément 1, 2 ou 3 pions Indien** pris sur votre Expédition, que le lieu soit vide ou non.

Dans les deux cas, appliquez l'Action une fois pour chaque pion Indien que vous posez. Ces pions Indien ne vous appartiennent plus désormais.
Contrairement aux Actions des Personnages, ces Actions sont accessibles à tous les joueurs.

Karine pose 2 Indiens et effectue deux fois l'Action «Fabrication de Pirogue» même si 3 Indiens sont déjà présents (arc de cercle).

Philippe pose 1 Indien et effectue une fois l'Action «Chasse» (cercle vide).

Ces Actions au Village peuvent être âprement disputées. Anticiper leur occupation par les autres joueurs est une clé pour planifier sa propre stratégie.

Note importante sur les Actions des Personnages et du Village

Il est possible de ne pas réaliser toutes les activations jouées (par exemple une Action activée 3 fois peut n'être réalisée que 2 fois, voire ne pas être réalisée du tout).
Il est aussi possible de choisir de ne profiter que d'une partie des bénéfices (voire d'aucun bénéfice) d'une Action.

Recrutement (phase facultative)

Au cours de l'aventure, vous allez rencontrer des Personnages qui pourront compléter votre Corps expéditionnaire. Ils sont présents sur le Journal des rencontres. Vous ne pouvez recruter qu'un seul Personnage par tour, avant ou après votre Action.

Défaussez depuis vos Bateaux vers le Stock les Équipements et Fourrures correspondant au Personnage que vous voulez recruter, c'est-à-dire :

- autant de Fourrures qu'indiquées par sa position dans le Journal des rencontres
- et autant d'Équipements que la Force du Personnage.

Vous pouvez payer tout ou partie des Équipements requis en défaussant un (et un seul) Personnage de votre main. Vous économisez alors autant d'Équipements que la Force de la carte défaussée. La carte défaussée est placée face visible dans une pile de défausse, à côté du plateau.

Ajoutez immédiatement le Personnage recruté à votre main.

Ajoutez alors une nouvelle carte Personnage au Journal des rencontres.

Au début de son tour, Cédrick veut recruter Black Cat. Son coût est de 4 Fourrures et 3 Équipements. Cédrick défausse 4 Fourrures. Puis il défausse 2 Équipements ainsi que sa carte Patrick Gass de Force 1 (qui vaut comme un Équipement) et ajoute Black Cat à sa main.

Conseil aux débutants

Lors de vos premières parties, nous vous conseillons de ne pas défausser l'Interprète ni le Chef d'expédition (cf description des cartes Personnage de départ). En effet, sans ces deux cartes et sans avoir recruté les Personnages nécessaires à votre Expédition, il est possible que vous vous retrouviez dans l'incapacité d'avancer... et donc de gagner.

Ajout d'une nouvelle carte au Journal des rencontres

Dès qu'un emplacement se libère dans le Journal, déplacez toutes les cartes vers le bas du Journal. Piochez une nouvelle carte Personnage et posez-la sur le premier emplacement près de la pioche. Ne réordonnez pas les cartes suivant leur Force !

Si la pioche vient à être épuisée, mélangez toutes les cartes défaussées et formez une nouvelle pioche.

Toutes les cartes des Personnages rencontrés sont décrites dans les dernières pages de ce fascicule.

Campement (phase facultative)

Vous pouvez **établir votre Campement**, à tout moment de votre tour, avant ou après votre Action. C'est le moment où votre Camp avancera jusqu'à votre Éclaireur.

Notez que si, au début de votre tour, vous ne pouvez réaliser aucune Action (Personnage ou Village), vous n'avez pas le choix : vous **devez** *établir votre Campement. Ensuite vous pourrez faire votre Action.*

Cette phase de jeu vous permet de reprendre en main les cartes Personnage déjà jouées sur votre plan de jeu. Cela prend cependant du temps et peut retarder votre avancée. Ce temps est représenté par le symbole «Temps» présent sur les cartes et sur les Bateaux.

Quand vous établissez votre Campement,
1- Replacez sur les Bateaux de votre Expédition tous les Indiens joués sur les cartes Personnage de votre plan de jeu.

Vous pouvez à tout moment du jeu réorganiser les ressources et/ou Indiens de votre Expédition afin de les placer en priorité sur les Bateaux les plus maniables.

2- Calculez le Temps d'installation de votre Campement. Il est égal à la somme :
- des cartes Personnage que vous avez **encore en main** au moment du Campement
- et des symboles Temps requis par les Bateaux de votre Expédition, suivant leur chargement en ressources et en Indiens (voir ci-dessous).

Les Personnages que vous n'avez pas utilisés depuis le dernier Campement vous retardent car il faut «négocier» avec eux ce moment de pause.

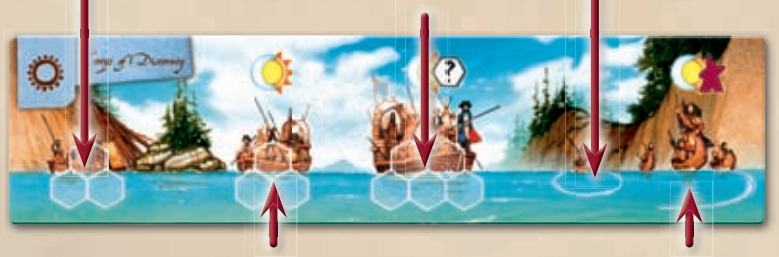
Décharger certains Bateaux prend du temps et retarde votre installation. Vous devrez donc gérer vos ressources au plus juste pour ne pas risquer de perdre votre avancée.

Temps requis par les Bateaux de l'Expédition

Ce Bateau peut contenir trois ressources, il ne requiert pas de Temps.

Ce Bateau peut contenir jusqu'à cinq ressources, il requiert un Temps par ressource présente.

Ce Bateau peut contenir un seul Indien, il ne requiert pas de Temps.



Ce Bateau peut contenir jusqu'à trois ressources, il requiert un Temps s'il contient au moins une ressource.

Ce Bateau peut contenir un nombre illimité d'Indiens mais il requiert un Temps par Indien présent.

3- Reculez **votre Éclaireur** d'un nombre de cases égal au Temps d'installation de votre Expédition, en respectant la règle du mouvement des Éclaireurs (voir page 8).

Si un Éclaireur doit reculer de plus de 5 cases en aval de Saint Louis, il stoppe son mouvement de recul sur la première case de la rivière même si d'autres Éclaireurs y sont présents.

4- Amenez votre Camp à côté de votre Éclaireur **si ce dernier est devant** et pointez avec le jeton Camp la case où il se trouve. Ne déplacez pas votre Camp si votre Éclaireur est situé en arrière de celui-ci.

5- Enfin reprenez toutes les cartes de votre plan de jeu en main.

Le Camp

Un Camp ne recule jamais sur le parcours.
À la fin de la phase de Campement, plusieurs Camps peuvent pointer vers la même case. Un Éclaireur peut se trouver sur une case vers laquelle pointent un ou plusieurs Camps.

Karine (Bleu) doit Camper. Elle ramène ses deux pions Indien (présents sur son plan de jeu) sur ses Bateaux, puis calcule son Temps d'installation.
Dans la situation ci-dessous, le Temps d'installation du Campement de Karine est égal à 5 :
- *1 pour le Personnage qui lui reste en main* A
- *+1 pour les 3 ressources présentes sur son Bateau* B
- *+2 pour les 2 ressources présentes sur son Bateau* C
- *+1 pour l'Indien présent sur son Bateau.* D *Soit 5 Temps en tout.*

Karine recule donc son Éclaireur de 5 cases sur la Rivière. Karine amène alors son jeton Camp à côté de son Éclaireur et reprend ses cartes en main.

Fin de Partie

Lorsqu'un joueur amène son Camp sur, ou au-delà de, Fort Clatsop la partie s'achève et ce joueur est déclaré vainqueur. On ne termine pas le tour de table. En effet, comme vous pourrez le constater en jouant, les premiers joueurs ont un léger désavantage en début de partie. L'arrêt immédiat du jeu dès qu'un joueur arrive à Fort Clatsop rééquilibre ce point.

Description des Actions des Personnages de départ

Collecter des ressources primaires

Bûcheron *Bois* — **Chasseur** *Nourriture* — **Forgeron** *Équipement* — **Trappeur** *Fourrure*

Le Bûcheron, le Chasseur, le Forgeron et le Trappeur vous permettent de collecter des ressources (voir ci-dessus). Quand vous jouez l'un de ces Personnages, totalisez le nombre de macarons de la ressource concernée apparaissant dans le coin en haut de l'ensemble des cartes de votre plan de jeu (y compris la ou les cartes utilisées pour l'Action de Collecte) et celui de vos voisins de gauche et de droite (ou de votre unique adversaire à 2 joueurs).

Les macarons ressource

Bois — *Nourriture* — *Équipement* — *Fourrure*

Multipliez ce nombre par la Force associée à votre Action de Collecte puis prenez dans le Stock correspondant le total de ressources trouvées (ou moins si vous le souhaitez). Posez-les sur les cases libres de votre Expédition.
Lors d'une Collecte, vous ne pouvez pas défausser de ressources sauf si tous vos Bateaux sont remplis. Dans ce seul cas, vous pouvez vous défausser des ressources excédentaires parmi celles déja présente sur vos bateaux.
Les ressources peuvent à tout moment être réorganisées à votre convenance entre les différents Bateaux de votre Expédition.

Karine (Bleu) joue son Bûcheron avec un Personnage de Force 2. Il y a alors sur son plan de jeu et celui de ses deux voisins, Julien (Orange) et Cédrick (Vert), un total de 5 macarons Bois visibles. Karine peut donc prendre jusqu'à 2x5 = 10 Bois. Elle choisit de n'en prendre que 7 qu'elle pose sur ses Bateaux. Les 3 autres Bois restent dans le Stock.

Julien (Orange) — *Karine (Bleu)* — *Cédrick (Vert)*

Embarquer des Indiens

L'Interprète vous permet d'embarquer de nouveaux Indiens sur votre Expédition.

1- Rassemblez sur la zone de Pow-wow (au centre du Village) tous les Indiens présents sur le plateau (y compris l'Indien présent sur l'emplacement Nouvel Arrivant).

2- Puis prenez dans ce groupe autant d'Indiens que vous le souhaitez. Posez ce ou ces Indien(s) sur les Bateaux de votre Expédition.

3- **Défaussez** la carte Personnage située sur la dernière case (en bas) du Journal des rencontres et placez-la face visible dans la défausse. Puis ajoutez la première carte de la pioche au Journal (cf encadré «Ajout d'une nouvelle carte au Journal des rencontres» page 5).

4- Enfin, placez un pion Indien pris dans le Stock sur l'emplacement Nouvel Arrivant. Si le Stock est vide, passez cette étape.

Si vous déclenchez l'Action de l'Interprète avec une Force de 2 ou 3, répétez la démarche respectivement 2 ou 3 fois, en prenant soin de compléter correctement le Journal et l'emplacement Nouvel Arrivant à chaque fois. Cela vous permet d'obtenir un ou deux Indiens supplémentaires.

L'Action de l'Interprète est une Action clé du jeu. C'est l'unique moyen d'ajouter des Indiens à votre Expédition. Elle permet aussi :
- de libérer les Actions du Village,
- de faire apparaître de nouvelles cartes dans le Journal afin d'avoir de nouveaux choix lors du Recrutement.

1- Julien joue son Interprète avec une carte de Force 1. Il rassemble sur la zone de Pow-wow tous les Indiens présents sur le plateau (y compris celui présent sur l'emplacement Nouvel Arrivant). Cela fait un total de 4 Indiens.

2- Il décide de tous les ajouter à son Expédition.

3- Il défausse ensuite la première carte du Journal des rencontres et pioche une nouvelle carte qu'il vient placer sur le Journal près de la pioche.

4- Il complète enfin l'emplacement Nouvel Arrivant avec un pion Indien pris dans le Stock.

Avancer sur le parcours

le Parcours

Le parcours comprend plusieurs parties :
- trois portions de Rivière (en bleu),
- deux portions de Montagne (en gris),
- deux cases «mixtes» considérées comme étant à la fois de la Rivière et de la Montagne.

VARIANTE : *Après plusieurs parties, nous vous proposons de personnaliser votre parcours en ajoutant des jetons de modification de parcours sur les cases du plateau. Ainsi une répartition différente des cases Montagne et Rivière vous permettra d'expérimenter de nouvelles stratégies.*

Le Chef d'expédition vous permet d'avancer votre Éclaireur sur le parcours. Pour chaque Force qui active cette carte, choisissez l'une des options suivantes :

• Défaussez une Nourriture de vos Bateaux vers le Stock et avancez votre Éclaireur de 2 cases Rivière.

• OU Défaussez une Pirogue de vos Bateaux vers le Stock et avancez votre Éclaireur de 4 cases Rivière.

• OU Défaussez un Cheval de vos Bateaux vers le Stock et avancez votre Éclaireur de 2 cases Montagne.

Deux cases du parcours (avant et après la première partie de montagne) sont «mixtes». Vous pouvez y avancer votre Éclaireur grâce à n'importe laquelle des trois ressources. Il est possible qu'une partie du déplacement soit perdue si l'Éclaireur est arrêté par un changement de terrain (par exemple, après avoir avancé sur une case mixte grâce à un Cheval, le mouvement de l'Éclaireur s'arrête si c'est une case Rivière qui suit).

Mouvement des Éclaireurs

Le mouvement de votre Éclaireur ne peut jamais **finir** sur un Éclaireur adverse car il ne peut **jamais** y avoir plusieurs Éclaireurs sur la même case (SAUF à Saint Louis qui est la case de départ et sur la première case de la rivière). Si c'est le cas, votre Éclaireur glisse jusqu'à la case disponible suivante selon le sens de déplacement (en avant ou en arrière lors du Campement). Lors de son mouvement, un Éclaireur peut cependant traverser une case occupée.
Attention ! Si votre Éclaireur avance plusieurs fois lors d'une même Action (grâce à une carte activée 2 ou 3 fois), seule la présence d'un Éclaireur adverse sur la **dernière** case de son dernier mouvement peut lui permettre d'avancer d'une case supplémentaire.

Comme deux Éclaireurs ne peuvent pas cohabiter sur la même case, il est possible de terminer son mouvement sur une case de Montagne en ayant joué une carte permettant d'avancer sur la Rivière (et réciproquement).

Philippe (jaune) joue son Chef d'expédition avec un Personnage de Force 2. Il défausse 2 Chevaux pour avancer de 2+2 = 4 cases dans la Montagne. Puisqu'il n'y a plus que 3 cases accessibles aux Chevaux devant lui (2 Montagne et 1 mixte), il n'avance son Éclaireur que de 3 cases. Une case de mouvement est donc perdue.

Karine (Bleu) joue son Chef d'expédition avec un Personnage de Force 1 et deux Indiens. Cela donne à son Chef d'expédition une Force de 3 et lui permet donc d'effectuer l'Action 3 fois. Elle défausse deux Nourritures et un Cheval. Puis elle avance son Éclaireur de 2+2=4 cases sur la Rivière et de 2 cases dans la Montagne. L'Éclaireur de Julien (Orange) occupe la case d'arrivée du mouvement. Karine avance alors son Éclaireur d'une case supplémentaire dans la Montagne !

Description des Actions du Village

Au Village, il y a huit lieux, correspondant à huit Actions réalisables par tous les joueurs :

- cinq lieux avec une seule place (un seul cercle) pour les Actions Chasse, Artisanat, Cadeau, Départ et Chamanisme
- un lieu avec deux places (deux cercles) pour l'Action Amélioration de l'Expédition
- et deux lieux illimités pour les Actions Fabrication de Pirogues et Troc de Chevaux.

Les Actions du Village sont globalement moins avantageuses que celles des Personnages rencontrés, mais elles permettent de temporiser dans le jeu ou d'obtenir des ressources qui vous sont autrement inaccessibles.
Elles permettent aussi de réduire le nombre d'Indiens de votre Expédition.

Chasse

Prenez 1 Nourriture **ET** 1 Fourrure dans le Stock et placez-les sur vos Bateaux.

Artisanat

Prenez 1 Équipement **ET** 1 Bois dans le Stock et placez-les sur vos Bateaux.

Cadeau

Prenez 2 Fourrures **OU** 2 Bois dans le Stock et placez-les sur vos Bateaux.

Départ

Défaussez définitivement entre 0 et 3 cartes Personnage de votre main.
Puis défaussez **toutes** les cartes Personnage du Journal des rencontres dans la pile de défausse à côté du plateau. Remplissez à nouveau le Journal en piochant 5 nouvelles cartes et en les disposant de bas en haut du Journal dans l'ordre de leur pioche.

Karine pose un Indien sur le cercle du lieu de Départ. Elle défausse alors 2 cartes de sa main. Elle vide ensuite le Journal des rencontres et pioche 5 nouvelles cartes qu'elle pose sur le Journal.

Cette Action peut être utile pour :
- diminuer votre main et vous débarrasser de cartes devenues inutiles
- faire apparaître de nouveaux Personnages dans le Journal des rencontres pour en recruter un.

Troc de Chevaux

Défaussez 3 ressources **toutes différentes** de vos Bateaux vers le Stock et prenez un Cheval dans le Stock.

Julien joue un Indien sur ce lieu. Il défausse un Bois, une Nourriture et un Équipement pris sur ses Bateaux et reçoit un Cheval qu'il pose sur ses Bateaux.

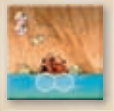
Fabrication de Pirogues

Défaussez 2 Bois de vos Bateaux vers le Stock et prenez une Pirogue dans le Stock.

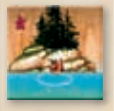
Julien joue 2 Indiens sur ce lieu. Il défausse 4 Bois pris sur ses Bateaux et reçoit 2 Pirogues qu'il pose sur ses Bateaux.

Amélioration de l'Expédition

Défaussez 3 Bois de vos Bateaux et prenez au choix :



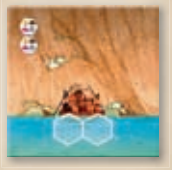
un Bateau (pouvant contenir des ressources) accompagné des 2 ressources primaires de votre choix prises dans le Stock,



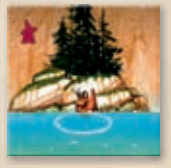
ou un Bateau (pouvant accueillir des indiens) accompagné d'un Indien pris dans le Stock. S'il n'y a plus d'Indiens dans le Stock, ne prenez que la tuile seule.

Ajoutez immédiatement à votre Expédition ce Bateau ainsi que l'Indien ou les ressources qui l'accompagnent en le posant à côté de votre Expédition, sur la face de votre choix.

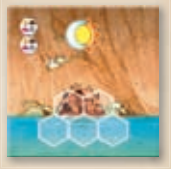
Une fois posées sur la face choisie près de votre plateau individuel, ces tuiles ne pourront plus jamais être retournées.



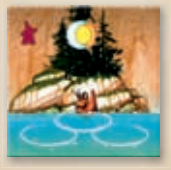
Ce Bateau peut contenir jusqu'à 2 ressources, il ne requiert pas de Temps lors du Campement.



Ce Bateau peut contenir un seul Indien, il ne requiert pas de Temps lors du Campement.



Ce Bateau peut contenir jusqu'à 5 ressources, il requiert un Temps s'il contient au moins une ressource lors du Campement.



Ce Bateau peut contenir jusqu'à 3 Indiens, il requiert un Temps s'il contient au moins un Indien lors du Campement.

Philippe place un Indien sur l'un des deux cercles de l'Amélioration de l'Expédition. Il défausse 3 Bois de son Expédition vers le Stock. Puis il prend une tuile Bateau qu'il place près de son Expédition, sur la face «3 Indiens». Il pose ensuite dessus un Indien pris dans le Stock. Il a ainsi remplacé l'Indien utilisé pour cette Action par un nouvel Indien et réduit le coût d'accueil des Indiens sur son Expédition.

Cette Action sera d'autant plus intéressante que vous la ferez tôt dans la partie. Suivant votre stratégie (ressource ou Indien), vous choisirez l'un ou l'autre des deux types de Bateaux.
Au passage, cette Action du Village vous fournit 2 ressources ou un Indien.

Chamanisme

Défaussez une Nourriture de vos Bateaux vers le Stock. Puis activez l'Action d'un Personnage actif (de votre plan de jeu ou celui d'un autre joueur). Réalisez alors cette Action **une seule fois**, indépendamment de la Force qui lui a été précédemment associée.
Lorsque vous copiez l'Action d'un adversaire, prenez en compte votre propre plan de jeu (et non le plan de jeu du joueur copié).

Les cartes Personnage à effet permanent, avec le symbole ∞ ne peuvent pas être copiées.

Julien place un pion Indien chez le Chaman. Il défausse une Nourriture et déclenche l'Action de l'Interprète de Karine (une seule fois). Il récupère ainsi des pions Indien, y compris celui qu'il a posé chez le Chaman.

À son tour, Karine profite du fait que le cercle du Chaman soit à nouveau libre pour y placer un Indien. Elle défausse une Nourriture et copie l'Action de son Chef d'expédition présent sur son plan de jeu. Elle défausse une Pirogue et avance son Éclaireur de 4 cases sur la Rivière.

Cette Action permet de jouer l'Action d'un Personnage d'un adversaire ou de répéter une Action que vous auriez déjà réalisée.

L'Histoire de l'Expédition

Lorsque Thomas Jefferson devient le troisième président des Etats-Unis en 1800, la nation occupe un carré d'environ 1600 kilomètres de côté, de l'océan Atlantique à l'Est, à la rivière Mississipi à l'Ouest ; des grands lacs au Nord au golfe du Mexique au Sud. Les routes et les pistes qui traversent le territoire sont en mauvais état. Les rivières apparaissent donc comme des voies commerciales privilégiées.

En 1803, d'un trait de plume, Thomas Jefferson double la superficie des États-Unis avec l'acquisition, pour 15 millions de dollars, de la Louisiane à la France qui l'a achetée à peine trois ans plus tôt à l'Espagne. Les Etats-Unis accèdent ainsi au port stratégique de la Nouvelle-Orléans et à l'Ouest sauvage, au-delà de la Frontière. En dehors des indiens, ces espaces immenses ne sont fréquentés que par des trappeurs, de rudes et solides gaillards qui vendent les peaux de castor à la Compagnie du Nord-Ouest ou à sa rivale, la Compagnie de la Baie d'Hudson. Beaucoup sont mariés à des indiennes.

Jefferson confie l'exploration de cette Terra Incognita à Meriwether Lewis, alors âgé de 29 ans, son secrétaire particulier depuis 1801. Son objectif : trouver une voie fluviale de communication entre l'Est et l'Ouest du territoire. Le génie de Lewis est de choisir comme compagnon William Clark, son ami de quatre ans son aîné, pour partager à égalité de responsabilités cette fantastique aventure. Autant Lewis est intellectuel, mince, rêveur, introverti, autant Clark est puissamment charpenté, homme du peuple, peu instruit, pragmatique, chaleureux, au contact facile et au jugement sûr.

En décembre 1803, Lewis et un petit contingent rejoignent Clark à Camp Dubois près de Saint Louis à bord du bateau à quille spécialement construit pour l'occasion. Les deux capitaines campent pendant l'hiver à l'embouchure de la rivière Wood et recrutent des jeunes hommes de la région ainsi que des soldats qui se portent volontaires. Au printemps, l'expédition compte une trentaine d'hommes ; le Corps of Discovery est né.

Le 14 mai 1804, la petite flotte d'exploration, composée d'un bateau à quille et de deux pirogues, entame la longue remontée du Missouri. Elle emporte avec elle un bric à brac invraisemblable, principalement des cadeaux destinés aux indiens : 2 800 hameçons, près de 150 miroirs de poche, 22 rouleaux de toiles, 130 carottes de tabac, des centaines de chapelets de perles, des boutons de cuivre, des couteaux, des hachettes, des ciseaux, 400 broches et bracelets, 4 600 aiguilles, des médailles à l'effigie de Jefferson, de la poudre, des armes.

Au cours du long et chaud été 1804, ils remontent la rivière et sont confrontés aux nuées de moustiques, aux berges qui s'effondrent, aux dangereux bois flottants. Ils doivent parfois tirer les bateaux depuis la rive. Les hommes vivent dehors, chassent pour se nourrir. Les meilleurs jours, ils avancent d'une vingtaine de kilomètres. Le groupe entre en contact avec les indiens : les Missouris, les Sioux, les Omahas, les Lakotas. Les deux capitaines leur offrent des cadeaux, rencontrent leurs chefs et les encouragent à faire la paix entre eux et avec leur nouveau «Père», le président Jefferson.

Le 20 août 1804, le sergent Charles Floyd meurt, sans doute d'une appendicite. On baptise une rivière de son nom. Ce sera l'unique décès survenu pendant les deux ans et demi que durera l'expédition.

En octobre 1804, ils atteignent les villages des indiens Mandan et Hidatsa dans le Nord Dakota. Ils ont parcouru 2500 kilomètres en 164 jours. En quatre semaines, ils construisent Fort Mandan et y passent les cinq mois d'hiver, chassant et récoltant des informations sur leur future route auprès des indiens et des trappeurs canadiens qui vivent aux alentours.

Ils embauchent Toussaint Charbonneau et Sacagawea « la Femme Oiseau », son épouse Shoshone enceinte. C'est une adolescente, kidnappée à l'âge de 12 ans et qu'il a gagnée aux dés ! Elle est la seule femme de l'expédition. En dépit du handicap de la future maman, Clark a le génie prémonitoire de voir en Sacagawea celle qui va leur permettre de traverser les Rocheuses, grâce aux chevaux de son peuple.

Le 7 avril 1805, un petit groupe d'hommes est renvoyé vers Saint Louis sur la grande embarcation. Ils sont chargés de faire un rapport à Jefferson. Le reste de l'expédition (32 personnes) continue de remonter le Missouri.

Le Grand Portage, à partir du 20 juin 1805 (25 kilomètres parcourus en 13 jours) est la Chanson de geste de l'Amérique. Pour passer les chutes du Missouri par voie terrestre dans le secteur de l'actuelle Great Falls (Montana), les hommes montent sur roues leurs canoës, en découpant des rondelles de bois dans des arbres. Tirant et poussant sur les pierres acérées leurs étranges véhicules, ils franchissent une montagne et transportent ainsi tous leurs bagages et matériels à travers une région infestée de serpents et recouverte de figuiers de Barbarie.

En juillet, ils atteignent le territoire des Shoshones. Le 17 août 1805, Sacagawea, qui depuis plusieurs jours avait reconnu dans le paysage les lieux de son enfance, retrouve sa tribu dont le chef, miracle, n'est autre que son propre frère. Il fournit au Corps of Discovery des chevaux et une mule sans lesquels l'expédition n'aurait pas pu continuer. Un indien, Old Toby, est leur guide dans les Rocheuses.

En septembre 1805, la Lolo Trail dans l'Idaho sur la ligne de crête du massif Bitteroot, est pour eux un enfer de 11 jours dans la neige et la boue, sans rien ou presque pour se nourrir et où les chevaux hagards trébuchent et roulent dans les ravins. Descendant les flancs ouest de la montagne, ils atteignent un village de la tribu des Nez-Percés. Les indiens leur offrent du saumon et des racines. Mais ce régime inhabituel les rend malades.

Arrivés à la rivière Clearwater, ils laissent les chevaux aux Nez-Percés, construisent des canoës et suivent le cours rapide de la rivière Snake, puis de la rivière Columbia. Plus loin, ils sont à nouveau forcés à des portages pour éviter les rapides. Ils arrivent rapidement à l'estuaire. À la mi-novembre 1805, ils atteignent l'océan Pacifique. Ils ont voyagé pendant 554 jours et parcouru 6700 kilomètres.

Note sur les Personnages

Toutes les cartes du jeu représentent des personnages historiques qui ont contribué au succès de l'Expédition Lewis & Clark. L'effet de chaque carte et le rôle historique des Personnages sont liés. Vous trouverez ci-dessous la liste complète des 84 Personnages ainsi que leur description. Sauf indication contraire, l'effet de chaque carte peut être réalisé autant de fois que la valeur de la Force qui lui est associée.

LEXIQUE

Défausser une ressource : prendre une ressource sur un Bateau de son Expédition et la mettre dans le Stock

Prendre une ressource : prendre une ressource dans le Stock et la poser sur un Bateau de son Expédition

Collecter : prendre des ressources dans le Stock, au maximum autant que le nombre de macarons de cette ressource visibles sur son plan de jeu et celui de ses 2 voisins (ou de son voisin dans les parties à 2 joueurs), puis placer ces ressources collectées dans les Bateaux de son Expédition.

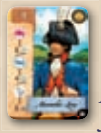
Plan de jeu : ensemble des cartes Personnage jouées par un joueur et posées devant lui, faces visibles ou cachées.

Personnage actif : carte Personnage jouée sur le Plan de jeu face visible, dont l'Action est ou a été activée.

Les Personnages de Départ

Les Chefs d'expédition

Avancez votre Éclaireur en défaussant Nourriture, Pirogues ou Chevaux (voir page 8).



Meriwether Lewis (Bleu)
Capitaine de l'armée régulière puis secrétaire particulier de Thomas Jefferson, il a été choisi et formé par le président pour diriger l'Expédition.

William Clark (Orange)
Lieutenant d'infanterie durant les guerres indiennes, il prend la codirection de l'Expédition à l'âge de 33 ans à la demande de son ami Lewis.

John Ordway (Jaune)
Sergent de l'armée régulière, volontaire, il est l'homme de confiance des capitaines. Responsable des provisions et des gardes, il tient le journal le plus détaillé de l'Expédition.

Nathaniel Pryor (Vert)
Décrit par les capitaines comme «un homme de caractère compétent», il est l'un des neuf jeunes gens du Kentucky. Il supervise la construction de Camp Dubois.

Charles Floyd (Violet)
Intendant de l'expédition, il meurt en août 1804 sans doute d'une appendicite. Le groupe l'enterre sur un promontoire au-dessus du Missouri. Il est la seule victime du voyage.

Les Interprètes

Prenez des Indiens sur le plateau et ajoutez-les à votre Expédition (voir page 7).

Pierre Cruzatte (Bleu)
De père français et de mère Omaha, il est trilingue et comprend la langue des signes. Il connaît parfaitement la rivière. Ses airs de violon sont appréciés par le groupe.

François Labiche (Orange)
Recruté tardivement à Saint Louis comme simple soldat, c'est un marchand à moitié indien, excellent batelier. Il parle français, anglais et plusieurs langues indiennes.

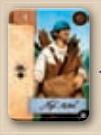
Robert Frazer (Jaune)
Il rejoint le Corps of Discovery tardivement, après la désertion de Moses Reed. Il tient un journal du voyage ainsi qu'une précieuse carte.

George Gibson (Vert)
Il est connu comme l'un des neuf jeunes gens du Kentucky. Il participe à la chasse et est un bon cavalier. Il joue du violon et possède des bases dans la langue des signes.

J. Baptiste Lepage (Violet)
Trappeur canadien français, il vit parmi les Indiens Hidatsa et Mandan quand l'Expédition arrive à Fort Mandan en 1804. Il remplace alors le déserteur J. Newman.

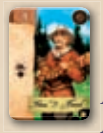
Les Bûcherons

Collectez du Bois (voir page 7).

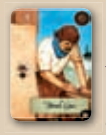


Hugh McNeal (Bleu)
Jeune homme intrépide, il est presque tué par un indien Tillamook au cours d'un rendez-vous romantique. Au retour, il est attaqué par un ours et survit en grimpant à un saule.

John B. Thompson (Orange)
Il sert comme cuisinier et dessine des cartes. Il accompagne les chasseurs, notamment pour ramener la fragile viande d'élan au camp, une tâche essentielle sous un climat humide.



Thomas P. Howard (Jaune)
Il est membre régulier de l'Expédition, malgré son passage en cour martiale pour avoir escaladé la palissade de Fort Mandan au retour d'une visite tardive aux indiens Mandan.



Patrick Gass (Vert)
Il est élu Sergent après la mort de C. Floyd. En tant que charpentier, il dirige l'édification des quartiers d'hiver du Corps, creuse les canoës, construit des chariots pour le portage.

Hugh Hall (Violet)
Son fort penchant pour l'alcool lui vaut, avec d'autres infrActions militaires, d'être jugé en cour martiale deux fois au cours du voyage. Il n'est cependant pas renvoyé.

Les Chasseurs

Collectez de la Nourriture (voir page 7).

Seaman (Bleu)
Il est le Chien Terre-Neuve de Lewis et le seul animal à accompagner l'Expédition du début à la fin. Il chasse pour trouver sa nourriture et prévient l'Expédition des dangers.

York (Orange)
C'est le domestique noir de Clark. Il joue un rôle clé dans les relations diplomatiques. Les Indiens pensent qu'il possède des pouvoirs magiques. Il sauve Lewis d'un grizzly.

Silas Goodrich (Jaune)
Il est transféré de son unité vers le commandement de Lewis et Clark en 1804. Principal pêcheur du groupe, il fournit du poisson qui diversifie le régime alimentaire des hommes.

John Colter (Vert)
C'est l'un des meilleurs chasseurs du groupe. Il est souvent envoyé seul en reconnaissance dans les Montagnes Rocheuses. Il est considéré comme le premier «Mountain Man».

William Werner (Violet)
Probablement originaire du Kentucky, il sert comme cuisinier. Il est puni pour s'être battu avec John Potts et traduit en cour martiale en 1804 pour mutinerie.

Les Forgerons

Collectez des Équipements (voir page 7).

Alexander H. Willard (Bleu)
Homme robuste, il sert dans le Corps of Discovery comme forgeron et armurier. Il peut réparer les équipements et fabriquer des outils pour le commerce avec les Indiens.

Joseph Whitehouse (Orange)
Il est désigné comme tailleur et rédige un journal de l'expédition. Il frôle la mort par noyade sur la Jefferson River.

John Shields (Jaune)
Originaire de Virginie, âgé de 35 ans, il est le membre le plus âgé de l'Expédition. Homme aux multiples talents, il est forgeron et armurier en chef.

William Bratton (Vert)
Originaire du Kentucky, c'est un forgeron très doué. Grand (il mesure plus d'1m80) et costaud, il souffre du dos pendant des mois avant d'être soigné par un «sauna» indien.

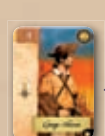
John Potts (Violet)
Né en Allemagne, meunier, c'est un membre de confiance de l'Expédition. Il manque de se noyer, de mourir d'hémorragie en se coupant la jambe et est attaqué par un ours brun.

Les Trappeurs

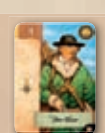
Collectez de la Fourrure (voir page 7).

Richard Windsor (Bleu)
Habile forestier, il sert comme chasseur. Chargé par un bison, il glisse et tombe d'une falaise. Lewis court alors sur le bord et lui crie de s'accrocher avec son couteau. Cela lui sauve la vie.

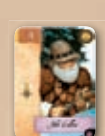
Joseph & Ruben Field (Orange)
Ces deux frères font partie des neuf jeunes gens du Kentucky. Hommes chanceux, à la santé remarquable, ils sont parmi les meilleurs chasseurs du groupe.



George Shannon (Jaune)
Jeune homme de 18 ans originaire du Kentucky, c'est un sympathique chanteur, chasseur et bon cavalier. Il se perd souvent, mais retrouve toujours son chemin jusqu'au camp.



Peter Weiser (Vert)
Cuisinier, quartier-maître et chasseur, il est l'un des meilleurs tireurs de l'Expédition. Alors que le groupe s'établit à Fort Clatsop, il part fabriquer du sel sur la côte de l'Oregon.



John Collins (Violet)
Désigné cuisinier du mess du Sgt. Pryor, il est un des meilleurs chasseurs de l'Expédition. Il rassemble de nombreux spécimens sauvages pour compléter les documents scientifiques.

Les Personnages rencontrés

1 Hay

Chef Arikara, amical et indépendant, il refusa de stopper le commerce avec les Sioux.

Prenez autant de ressources primaires **différentes** que de Personnages actifs sur votre plan de jeu (Hay inclus) (jusqu'à un maximum de 4 ressources donc). Ne comptez que les cartes Personnage actifs (et non les cartes retournées sous les Personnages actifs).
L'effet de cette Action ne peut pas s'appliquer plusieurs fois. Activer cette carte avec une Force supérieure à 1 est donc inutile (mais pas interdit).

2 Little Raven

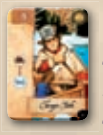
Chef Mandan de Matootonha rencontré lors de l'hivernage à Fort Mandan.

Choisissez une des quatre ressources primaires. Prenez autant d'hexagones de cette ressource que de Personnages actifs sur votre plan de jeu (Little Raven inclus). Ne comptez que les cartes Personnage actifs (et non les cartes retournées sous les Personnages actifs).
L'effet de cette Action ne peut pas s'appliquer plusieurs fois. Activer cette carte avec une Force supérieure à 1 est donc inutile (mais pas interdit).

3 Buffalo Medicine

Un des trois chefs de la tribu des Tetons Lakotas, en lutte pour le pouvoir, il rencontre l'Expédition sur les bords de la Bad river en septembre 1804.

Défaussez 1 Nourriture et prenez 1 Pirogue.



4 Ebenezer Tuttle

Seconde classe, il participe à l'Expédition jusqu'à l'hivernage à Fort Mandan. Il est renvoyé vers Saint Louis et accompagne le groupe de marchands de fourrures de Pierre Chouteau.

Défaussez 1 Bois et prenez 1 Pirogue.

5 René Jessaume

Négociant en fourrures, il vit avec femme et enfants chez les Mandans depuis 15 ans. Il aide les capitaines en leur fournissant des informations sur les chefs et la vie tribale.

Défaussez 3 Fourrures et prenez 1 Cheval.

6 Big Horse

Chef Missouri, plus intéressé par le whisky que par le commerce, il négocie la paix pour de l'alcool. Il rencontre Lewis et Clark au retour de la chasse au bison en août 1804.

Défaussez 2 Indiens présents sur les Bateaux de votre Expédition vers la zone de Pow-wow et prenez 1 Cheval.

7 Moses B. Reed

Seconde classe, il est congédié après avoir déserté et volé des armes.

Défaussez 2 Bois et avancez votre Éclaireur de 2 cases sur la Rivière.

8 John Robertson

Clark le réprimande pour n'avoir aucune autorité sur ses hommes et n'avoir pas empêché une rixe à Camp Dubois. Il est le premier homme à quitter l'Expédition.

Défaussez 2 Équipements et avancez votre Éclaireur de 3 cases sur la Rivière.

9 Joseph Barter

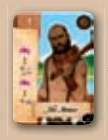
La Liberté, connu aussi sous le nom de Joseph Barter, est seconde classe dans l'armée régulière américaine quand il est engagé comme rameur. Cependant il déserte peu après.

Défaussez 1 Pirogue et avancez votre Éclaireur de 5 cases sur la Rivière.

10 J. Baptiste Deschamps

Engagé franco-canadien, il gère les rameurs français de la pirogue rouge. Il fait partie des hommes qui repartent vers St. Louis à bord de la barge principale en 1805.

Défaussez 1 Pirogue et 1 Nourriture et avancez votre Éclaireur de 6 cases sur la Rivière.



11 John Newman

Recruté à Fort Massac, membre prometteur mais têtu, il est renvoyé pour mutinerie.

Défaussez 1 Nourriture et avancez votre Éclaireur d'une case sur la Rivière ou dans la Montagne.

12 Charles Mackenzie

Trappeur de la Compagnie du Nord-Ouest, il visite l'Expédition pendant l'hivernage à Fort Mandan.

Défaussez 1 Cheval et 1 Fourrure et avancez votre Éclaireur de 3 cases dans la Montagne.

13 John Dame

Blond aux yeux bleus, âgé de 19 ans, il rejoint l'Expédition pour la première partie du voyage puis revient à Saint Louis au printemps 1805. Il est le seul à avoir tué un pélican.

Défaussez 2 Bois et avancez votre Éclaireur d'une case dans la Montagne.

14 Cuscalar

Jeune chef de la tribu Clatsop, il souhaite commercer avec l'Expédition lors du séjour à Fort Clatsop. Il offre des cadeaux et des femmes aux explorateurs.

Pour chaque Force qui active cette carte, défaussez 1 Cheval et ajoutez à votre main la carte Personnage de votre choix, prise sur le Journal des rencontres. Puis complétez le Journal avec la (ou les) première(s) carte(s) de la pioche.

15 Toussaint Charbonneau

Trappeur franco-canadien, violent et lâche, il est le mari de Sacagawea et joue le rôle d'interprète. Lewis le décrit comme un homme sans talent particulier.

Défaussez 1 ressource de votre choix et réalisez l'Action d'un lieu du Village occupé par au moins un Indien. Si vous activez ce Personnage plusieurs fois, vous pouvez réaliser l'Action de plusieurs lieux différents ou plusieurs fois la même Action. Vous ne pouvez pas bénéficier d'éventuelles ressources ou Indiens reçus lors de la première (ou deuxième) activation pour les activations suivantes.

16 F. Antoine Larocque

Trappeur franco-canadien, il est employé par la Compagnie du Nord-Ouest. Il veut rejoindre l'aventure mais Lewis refuse par crainte de ses relations avec la Grande-Bretagne.

Ce Personnage est sans effet au moment où vous l'activez. Mais si F. Antoine Larocque est actif sur votre plan de jeu au moment où vous déplacez votre Éclaireur à l'aide d'un autre Personnage, ne comptez pas, si vous le souhaitez, les cases où sont présents les Éclaireurs adverses lors de ce déplacement. Exemple : s'il y a 2 Éclaireurs adverses sur le chemin de votre Éclaireur alors qu'il doit avancer de 4 cases, avancez-le au final de 6 cases. Votre Éclaireur «saute» les cases occupées par les Éclaireurs adverses. Bien entendu, **l'effet de cette Action ne peut pas s'appliquer plusieurs fois.**

17 Joseph Gravelines

Négociant en fourrures français, il a vécu avec les Arikara pendant 13 ans. Il est embauché pour conduire le bateau à quille puis pour accompagner des chefs Arikara à Washington.

Ce Personnage est sans effet au moment où vous l'activez. Mais si Joseph Gravelines est actif sur votre plan de jeu au moment où vous recrutez un nouveau Personnage, vous bénéficiez d'une remise de 2 Fourrures sur le coût du Personnage recruté.

18 John Boley

Il est l'un des compagnons de l'Expédition, engagé pour la première partie du trajet jusqu'à Fort Mandan. Il revient à Saint Louis en 1805 avec le premier groupe de retour.

Ce Personnage est sans effet au moment où vous l'activez. Si John Boley est actif sur votre plan de jeu au moment d'établir votre Campement, diminuez de 1 votre Temps d'installation. Cette carte est sans effet si votre Temps d'installation est nul. Le Temps d'installation d'un Campement ne peut jamais être négatif.

19 **John Hay**

Marchand de fourrures, trappeur, il est aussi le receveur des postes de Cahokia près de St Louis. Il fournit des informations à l'Expédition et les aide en tant qu'interprète.

Pour chaque Force qui active cette carte, choisissez une des deux ressources : Fourrure ou Bois. Puis collectez-la. (En l'activant trois fois, vous pouvez par exemple collecter deux fois de la Fourrure et une fois du Bois.)

20 **Big White**

Chef Mandan à la peau claire, très sociable, il ira rencontrer Thomas Jefferson à Washington après le retour de l'Expédition.

Pour chaque Force qui active cette carte, choisissez une des deux ressources : Équipement ou Bois. Puis collectez-la. (En l'activant trois fois, vous pouvez par exemple collecter deux fois de l'Équipement et une fois du Bois.)

21 **Dickson & Hancock**

Trappeurs, ils rencontrent l'Expédition en septembre 1806 sur le retour vers Washington et proposent à John Colter de les rejoindre comme trappeur.

Pour chaque Force qui active cette carte, choisissez une des deux ressources : Nourriture ou Fourrure. Puis collectez-la. (En l'activant trois fois, vous pouvez par exemple collecter deux fois de la Nourriture et une fois de la Fourrure.)

22 **Black Moccasin**

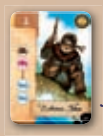
Chef Hidatsa, il enleva Sacagawea à sa tribu Shoshone il y a plusieurs années.

Pour chaque Force qui active cette carte, choisissez une des deux ressources : Équipement ou Nourriture. Puis collectez-la. (En l'activant trois fois, vous pouvez par exemple collecter deux fois de l'Équipement et une fois de la Nourriture.)

23 **Yellept**

Chef Walla Walla, il accueille le Corps of Discovery cordialement. Il offre à Clark un magnifique cheval blanc. En échange, Clark lui donne son épée.

Défaussez 1 ressource quelconque et prenez 2 ressources primaires de votre choix. Si vous activez ce Personnage plusieurs fois, vous ne pouvez pas utiliser les ressources reçues lors de la première (ou deuxième) activation pour déclencher les suivantes.



24 **P. Antoine Tabeau**

Trappeur canadien français, explorateur, il fournit de précieuses informations sur les tribus indiennes Arikara à l'Expédition.

Défaussez 1 Bois et 1 Nourriture et prenez 2 Pirogues.

25 **Three Eagles**

Chef Tête-Plate, il rencontre Lewis et Clark en septembre 1805 et leur offre l'hospitalité. Il échange des chevaux avec l'Expédition.

Défaussez 2 Équipements et prenez 1 Cheval.

26 **Hawk's Feather**

Chef Arikara, il accepte, sur les conseils de Lewis, d'aider à la pacification avec les Mandans.

Défaussez 1 Nourriture et avancez votre Éclaireur de 3 cases sur la Rivière.

27 **Man Crow**

Chef Arikara, prétendant à l'autorité face à Crow at Rest

Défaussez 3 Bois et avancez votre Éclaireur de 4 cases sur la Rivière.

28 **Cutssahnem**

Chef Wanapum, il dresse pour Lewis une carte des tribus et des rivières en aval de la Columbia sur laquelle il mentionne les villages et les nations indiennes amies de son peuple.

Défaussez 3 ressources **toutes différentes** et avancez votre Éclaireur de 5 cases sur la Rivière.

29 **Black Buffalo**

Chef Teton Lakota, il est de bonne composition bien que fier et colérique. Il demande des biens et du tabac à Lewis et Clark.

Défaussez 1 Nourriture et avancez votre Éclaireur d'autant de cases sur la Rivière qu'il y a de macarons Nourriture visibles sur votre plan de jeu et celui de vos deux voisins (ou votre voisin à 2 joueurs). Dans une partie en solitaire, comptez les macarons Nourriture de votre plan de jeu et des lieux occupés du Village.

30 **Half Man**

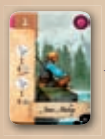
Chef Nakota, il met en garde l'Expédition contre les puissantes tribus voisines.

Défaussez 1 ressource quelconque et avancez votre Éclaireur d'autant de cases sur la Rivière qu'il y a d'Éclaireurs situés sur et en avant de votre Camp (votre propre Éclaireur inclus). Dans une partie solitaire, Alexander Mackenzie est considéré comme un Éclaireur.

31 **Richard Warfington**

Caporal efficace, il est nommé chef de l'équipe navigant sur la pirogue blanche lors de la remontée du Missouri et conduit le groupe de retour de Fort Mandan à Saint Louis.

Défaussez 2 ressources quelconques et avancez votre Éclaireur d'autant de cases sur la Rivière qu'il y a d'Indiens sur les Bateaux de votre Expédition. Ne comptez pas les Indiens éventuellement présents sur les cartes Personnage de votre plan de jeu.



32 **James Mackay**

Négociant en fourrures écossais, il est «parmi les trappeurs rencontrés, celui qui a le plus voyagé», il est l'auteur de la carte du Missouri utilisée par Lewis.

Défaussez 1 Cheval et avancez votre Éclaireur de 3 cases **soit** sur la Rivière, **soit** en Montagne. Pour chaque Force qui active cette carte, le déplacement se fait entièrement soit sur la Rivière, soit en Montagne.

33 **Weuche**

Premier chef des Nakotas, il explique aux capitaines le besoin de son peuple d'un partenaire commercial fiable. Il demande des armes avant de coopérer pleinement.

Défaussez 2 Équipements et avancez votre Éclaireur d'autant de cases en Montagne qu'il y a de macarons Équipement visibles sur votre plan de jeu et celui de vos deux voisins (ou votre voisin à 2 joueurs). Dans une partie en solitaire, comptez les macarons Équipement de votre plan de jeu et des lieux occupés du Village.

34 **Pierre Dorion**

Trappeur français marié à une femme de la tribu Nakota, il rencontre l'Expédition sur le Missouri et est engagé comme interprète. Il accompagne les chefs Indiens à St Louis.

Défaussez 3 Fourrures et avancez votre Éclaireur de 2 cases dans la Montagne.

35 **The Partisan**

Chef Teton Lakota au tempérament changeant, il est en lutte pour le pouvoir contre Black Buffalo. Sa rencontre avec Lewis et Clark en septembre 1804 sur le Missouri est tendue.

Défaussez 1 Nourriture et activez avec une Force de 1 un Personnage actif sur votre plan de jeu ou celui d'un adversaire (identique à l'Action Chamanisme). Exemple : en associant une Force de 2 au Partisan, vous pouvez copier les Actions de 2 Personnages actifs, ou 2 fois l'Action d'un Personnage actif. Vous ne pouvez pas bénéficier d'éventuelles ressources ou Indiens reçus lors de la première (ou deuxième) activation pour les activations suivantes.

36 **Nicholas Jarrot**

Commerçant français, il sert comme interprète lors des rencontres de Lewis avec le Gouverneur espagnol. Il prête sa terre pour construire Camp Dubois et vend des fournitures.

Ce Personnage est sans effet au moment où vous l'activez. Mais si Nicholas Jarrot est actif sur votre plan de jeu lorsque vous avancez votre Éclaireur d'au moins une case sur la Rivière à l'aide d'un autre Personnage, ajoutez 2 cases de Rivière à un seul déplacement sur la Rivière, quelle que soit la Force qui active cet autre Personnage.

37 Régis Loisel

Trappeur franco-canadien, explorateur rencontré à La Charrette sur le Missouri.

Pour chaque Force qui active cette carte, choisissez une des trois ressources : Équipement, Nourriture ou Bois. Puis collectez-la. (En l'activant trois fois, vous pouvez par exemple collecter une fois de l'Équipement, une fois de la Nourriture et une fois du Bois.)

38 Hugh Heney

Trappeur canadien, «homme intelligent et sensible», il entretient de bonnes relations avec les Sioux. Il fait parvenir à l'Expédition un traitement contre les morsures de serpent.

Pour chaque Force qui active cette carte, choisissez une des trois ressources : Fourrure, Nourriture ou Bois. Puis collectez-la. (En l'activant trois fois, vous pouvez par exemple collecter une fois de la Fourrure, une fois de la Nourriture et une fois du Bois.)

39 Black Cat

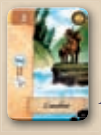
Grand chef Mandan, il possède «intégrité, fermeté et intelligence». Il fournit du maïs à l'Expédition lors de l'hivernage à Fort Mandan.

Prenez 2 ressources primaires de votre choix. Elles peuvent être identiques ou différentes.

40 Twisted Hair

Le plus âgé des Chefs Nez-Percés, «un homme amical et sincère», il aide Lewis et Clark à fabriquer des pirogues.

Défaussez 1 Pirogue et prenez-en 2. Si vous activez ce Personnage plusieurs fois, vous ne pouvez pas utiliser les Pirogues reçues lors de la première (ou deuxième) activation pour déclencher les suivantes.



41 Cameahwait

Chef Shoshone, il est le frère de Sacagawea et fait preuve d'une grande hospitalité envers Lewis et Clark. Il leur fournit des chevaux pour lui avoir permis de retrouver sa sœur perdue.

Défaussez 1 Pirogue et prenez 1 Cheval ou défaussez 1 Cheval et prenez 1 Pirogue.

42 Broken Arm

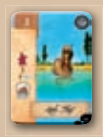
Chef Nez-Percé, honnête et généreux, il donne des chevaux et cherche à faire la paix avec les Shoshones.

Défaussez 1 Équipement et prenez 1 Cheval.

43 Comcomly

De la tribu Chinook, il est l'un des chefs les plus puissants de l'embouchure de la Columbia. On le décrit comme un «vieux borgne malicieux». Il est amical avec les explorateurs blancs.

Défaussez 1 Équipement, 1 Nourriture, 1 Fourrure et 1 Bois et avancez votre Éclaireur de 7 cases sur la Rivière.



44 Little Thief

Premier chef Otoe, c'est un négociant perspicace et un diplomate habile. En mars 1805, il rencontre le président Jefferson qui promet d'échanger des biens s'il établit la paix.

Défaussez 1 Indien présent sur un Bateau de votre Expédition vers la zone de Pow-wow, puis avancez votre Éclaireur d'autant de cases sur la Rivière qu'il y a de **paires** de ressources quelconques sur vos Bateaux. Il n'est pas nécessaire que les ressources soient identiques. Ne défaussez pas vos ressources.

45 Watkuweis

Cette femme Nez-Percé a vécu longtemps avec des trappeurs blancs. Lorsque sa tribu décide de tuer les explorateurs, elle l'empêche de faire du mal à l'Expédition.

Défaussez 1 ressource quelconque et avancez votre Éclaireur d'autant de cases sur la Rivière que de Personnages actifs sur votre plan de jeu (Watkuweis inclus).

46 Daniel Boone

Pionnier légendaire, il est le premier colon du Kentucky. Il crée la Wilderness Road à travers les Appalaches. Il aurait rencontré l'Expédition.

Défaussez 2 ressources quelconques et avancez votre Éclaireur d'autant de cases sur la Rivière qu'il y a de pions Indien au Village (sur le plateau).

47 Old Toby

Guide Shoshone, il est envoyé par Cameahwait pour aider le Corps of Discovery à traverser les Rocheuses. Il aide Clark dans l'exploration de la Salmon River.

Défaussez 1 Pirogue et 1 Cheval et avancez votre Éclaireur de 6 cases **soit** sur la Rivière, **soit** en Montagne. Pour chaque Force qui active cette carte, le déplacement se fait entièrement soit sur la Rivière, soit en Montagne.

48 Coboway

Il est le seul chef Clatsop à rencontrer l'Expédition. Il échange des biens avec le Corps of Discovery, notamment des peaux de loutres de mer contre des hameçons et du tabac.

Défaussez 1 Équipement, 1 Nourriture, 1 Fourrure et 1 Bois et avancez votre Éclaireur de 4 cases dans la Montagne.

49 Crow at Rest

Grand chef Arikara, il veut faire du commerce de peaux de bison. Il assure à Lewis et Clark qu'ils pourront voyager en paix et que la paix avec les Mandans est nécessaire.

Défaussez 2 Équipements et 2 Fourrures et avancez votre Éclaireur de 3 cases dans la Montagne.

50 George Drouillard

D'origine à moitié indienne, il parle 3 langues amérindiennes et le langage des signes. Grâce à ses multiples talents, il se voit souvent confier des missions spéciales par Lewis et Clark.

Défaussez 1 Indien présent sur un Bateau de votre Expédition et 1 ressource quelconque. Puis avancez votre Éclaireur de 2 cases dans la Montagne. L'Indien défaussé est placé sur la zone de Pow-wow.

51 Tetoharsky

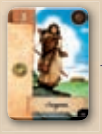
Jeune Nez-Percé, il aide l'Expédition à traverser la Snake river. Il sert d'éclaireur et d'interprète auprès des villages en aval de la Columbia, facilitant les relations avec les Yakamas.

Défaussez 1 Indien présent sur un Bateau de votre Expédition vers la zone de Pow-wow. Puis avancez votre Éclaireur d'une case dans la Montagne pour chaque **groupe de 3 ressources quelconques** présent sur vos Bateaux. Il n'est pas nécessaire que les ressources soient identiques. Ne défaussez pas vos ressources.

52 One Eye

Le Borgne est sans doute le plus puissant chef Hidatsa. Il est décrit par les explorateurs comme brutal, libidineux, meurtrier.

Défaussez 2 ressources quelconques puis avancez votre Éclaireur d'autant de cases en Montagne qu'il y a d'Éclaireurs situés sur et en avant de votre Camp (votre Éclaireur inclus). Dans une partie solitaire, Alexander Mackenzie est considéré comme un Éclaireur.



53 Sacagawea

Amérindienne de la tribu Shoshone, elle rejoint l'Expédition avec son mari Toussaint Charbonneau et accouche pendant le voyage. Elle est le guide et l'interprète du groupe.

Réalisez une Action du Village indien, que le lieu soit occupé ou non. Vous ne pouvez pas bénéficier d'éventuelles ressources ou Indiens reçus lors de la première (ou deuxième) activation pour les activations suivantes. (Par exemple en l'activant deux fois, vous ne pouvez pas collecter deux Bois grâce à l'Artisanat puis Fabriquer une Pirogue avec ces deux Bois.)

54 Cut Nose

Chef Nez-Percé, il fournit 3 guides à l'Expédition pour traverser les montagnes.

Ce Personnage est sans effet au moment où on l'active. Mais si Cut Nose est actif sur votre plan de jeu lorsque vous avancez votre Éclaireur d'au moins une case en Montagne à l'aide d'un autre Personnage, ajoutez une case de Montagne à un seul déplacement en Montagne, quelle que soit la Force qui active cet autre Personnage.

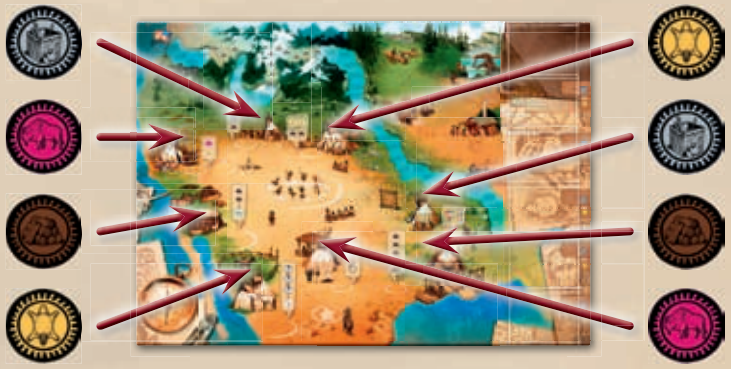
Variante solitaire

Mise en place

Procédez à la mise en place normale.

Puis selon la difficulté choisie, disposez un des quatre Éclaireurs restants - qu'on appellera Alexander Mackenzie - sur une case du parcours entre les cases 0 (niveau facile) et 7 (niveau expert) en amont de Saint Louis.

Enfin placez les 8 macarons ressource sur les habitations du Village en faisant coïncider les personnages au verso avec les dessins du plateau.



Dans le jeu en solitaire, les règles qui s'appliquent sont les mêmes que celles du jeu à plusieurs. Seuls deux points changent :

1- Collecter des ressources

Dans cette variante, pour l'Action de collecte de ressources, chaque lieu **où est présent un Indien** fournit la ressource correspondant au macaron ressource placé sur ce lieu. Lors d'une Collecte, vous comptez donc le nombre de macarons de la ressource collectée visibles sur votre plan de jeu et sur les lieux **occupés** du Village.

Cédrick joue le Chasseur avec une Force de 3. Les emplacements Chasse et Chamanisme sont occupés ; ils fournissent chacun une Nourriture, auxquelles s'ajoute une Nourriture apportée par les cartes du plan de jeu. Cédrick peut donc prendre jusqu'à 3x3 = 9 Nourritures grâce à cette Action.

2- Votre adversaire : Alexander Mackenzie

À la fin de chacun de vos tour, avancez le pion Alexander Mackenzie d'une case sur le parcours. Ce pion est considéré comme un Éclaireur.

Vous gagnez la partie si vous parvenez à établir votre Camp à Fort Clatsop, ou au-delà, avant l'arrivée de Alexander Mackenzie à Fort Clatsop (drapeau).

Alexander Mackenzie est un explorateur canadien d'origine écossaise. En 1789, il découvre le fleuve Mackenzie et le descend en canoë, dans l'espoir de trouver un passage vers l'Océan Pacifique. Mais il atteint finalement l'océan Arctique. Il repart en 1792 et traverse les Montagnes Rocheuses. Il emprunte le cours amont du fleuve Fraser, il atteint la côte ouest du Canada le 22 juillet. Il est le premier Européen à traverser le continent nord-américain.

Résumé des règles

Tour de Jeu

Réalisez obligatoirement 1 Action

Soit l'Action d'une carte de votre main activée par une carte retournée et/ou des Indiens

Soit une Action du Village Indien en plaçant :

- 1 Indien sur un cercle vide
- jusqu'a 3 Indiens sur un arc de cercle occupé ou non

Deux phases sont optionnelles. Chacune d'elles peut être jouée, une fois par tour, avant ou après l'Action obligatoire :

- Recruter un Personnage
- Établir le Campement

Recrutez un Personnage

Prenez en main un Personnage du Journal en payant son coût en Fourrures et en Équipements (une partie peut être payée en défaussant **une** carte de votre main).

Établissez le Campement

1. Replacez tous vos Indiens sur vos Bateaux.
2. Calculez votre Temps d'installation (égal au nombre de symboles Temps de vos cartes en main et de vos Bateaux occupés).
3. Reculez votre Éclaireur d'un nombre de cases égal au Temps d'installation.
4. Avancez votre Camp jusqu'à votre Éclaireur.
5. Reprenez toutes vos cartes en main.

Personnages de départ

Prendre des ressources dans le Stock dans la limite du nombre de macarons de cette ressource visibles sur votre plan de jeu et celui de vos deux voisins.

Prendre des Indiens sur le plateau et les ajouter à son Expédition. Défausser la 1ère carte du Journal.

Faire progresser son Éclaireur sur la Rivière ou dans la Montagne en défaussant des ressources.

Actions du Village

Prendre 1 Nourriture **ET** 1 Fourrure.

Prendre 1 Équipement **ET** 1 Bois.

Prendre 2 Fourrures **OU** 2 Bois.

Défausser 3 Bois puis ajouter un Bateau à son Expédition.

Défausser des cartes de sa main puis renouveler les cartes du Journal des rencontres.

Défausser une Nourriture puis copier une fois l'Action d'un Personnage déjà activé.

Défausser 2 Bois puis prendre 1 Pirogue.

Défausser 3 ressources **toutes différentes** puis prendre 1 Cheval.

Le mouvement de votre Éclaireur ne peut jamais finir sur un Éclaireur adverse

Visitez notre site www.ludonaute.fr. Vous y trouverez des videos, une FAQ ...

Remerciements

Je tiens à remercier mon épouse, Karine, pour son soutien tout au long de cette aventure que représente l'édition d'un premier jeu tel que Lewis & Clark.
Un immense merci à Cédric et Anne-Cécile Lefebvre pour leur confiance et leur gentillesse. Le développement du « Village 1900 » fut avant tout un travail d'équipe et je ne pouvais rêver de meilleurs coéquipiers.

Un grand coup de chapeau à Vincent Dutrait, dont la passion pour cette expédition nous a transportés. Merci aussi à tous ceux qui ont testé ce jeu et ainsi participé à son évolution : les testeurs de Ludonaute (Philippe, Julien, Sébastien, Guillaume, Pierre...), les niortais de l'association Virtuel (Patrick, François, Sébastien A., Sébastien F., Olivier, Éric...), ainsi que tous les joueurs rencontrés sur les différents salons. Et pour finir, je remercie Uwe Rosenberg pour avoir créé Le Havre, ainsi que Benoît Christen pour m'avoir proposé de faire le facteur toulousain.

Lewis & Clark
The Expedition

Matériel

1 plateau de jeu
5 plateaux individuels
12 tuiles Bateau
31 jetons divers
5 pions Éclaireur
18 pions Indien
100 hexagones Ressource
84 cartes Personnage
Règles du jeu

Gagnez la course vers l'Ouest et entrez dans l'Histoire !

À chaque tour, choisissez sur quelle face jouer vos cartes.
À chaque étape, gérez au plus juste les ressources de votre Expédition.
À chaque partie, recrutez de nouveaux Personnages durant votre Expédition.

30'/

1-5

14+

Cédrick Chaboussit

Vincent Dutrait

Ludonaute

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

Made in China

3 770002 176191

LULCK02FR

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des petites pièces qui pourraient être avalées ou inhalées.