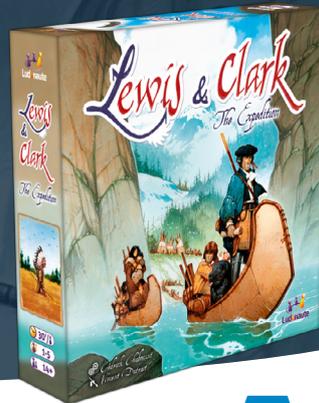




# LEWIS & CLARK THE EXPEDITION (LUDONAUTE)



VOUS MENEZ UNE ÉQUIPE, PARTIE À LA DÉCOUVERTE DE L'OUEST SAUVAGE DU CONTINENT AMÉRICAIN. GÉREZ AU MIEUX VOS RESSOURCES, UTILISEZ À BON ESCIENT VOS MEMBRES D'ÉQUIPAGE ET FAITES VOUS AIDER PAR LES AUTOCHTONES. POUR QUE L'HISTOIRE RETIENNE VOTRE NOM, IL VOUS FAUDRA ÊTRE LE PREMIER À TRAVERSER LE CONTINENT ET À ÉTABLIR VOTRE CAMPEMENT AU BORD DU PACIFIQUE.

## 1 / MISE EN PLACE



### PLATEAU :

- Placez tous les **hexagones Ressource** aux endroits prévus sur le plateau :
  - Sur la partie supérieure droite du plateau.
  - Sur la partie inférieure gauche du plateau.
- Formez une réserve avec les **piens Indiens** selon le nombre de joueurs :
  - 1/2/3/4/5 joueurs = 6/9/12/15/18 Indiens.
- Prenez un pion **Indien** du Stock et posez-le sur l'emplacement **Nouvel Arrivant** sur le plateau.
- Placez les 12 **tuiles Bateau** en deux piles à côté du plateau.

- Formez une pioche avec les 54 **cartes Personnages** mélangées et déposez-la dans le coin supérieur droit du plateau.
- Piochez les 5 **premières cartes** et placez-les les unes sous les autres le long du côté droit du plateau (**Journal des rencontres**) en plaçant les **Forces** les plus faibles en bas du plateau, près du **Golfe du Mexique**, et les plus élevées en haut.



### CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- 6 cartes **Personnage de départ** correspondant à sa couleur.
- Le **mini-plateau Expédition** de la couleur choisie.
- 1 **pion Indien** dans le Stock. Placez-le sur le 4<sup>ème</sup> **Bateau** de votre **Expédition**.
- 1 **Fourrure** , 1 **Nourriture** , 1 **Équipement** . Posez ces 3 **Ressources** sur le 1<sup>er</sup> **Bateau** de votre **Expédition**.
- 1 **pion Éclaireur** de sa couleur qu'il place sur la case de départ du parcours (**Saint Louis**).
- 1 **jeton Camp** de sa couleur qu'il place à côté de la **Rivière**, la pointe vers la case de départ (**Saint Louis**).



## 2 / TOUR DE JEU



À votre tour, vous devez réaliser 1 Action. Vous avez aussi la possibilité de recruter un nouveau Personnage et d'établir votre Campement.

### 1) ACTION

Il y a deux types d'Action :

#### - ACTIONS DES CARTES PERSONNAGE :

Pour déclencher l'Action d'une carte **Personnage** de votre main, vous devez lui associer une **Force** . Jouez la carte devant vous et rajoutez :



- Une autre **carte Personnage retournée** avec une ou plusieurs icône(s) **Indien**.
- Des **piens Indien** pris sur votre **Expédition**. Posez-les sur la carte à activer.
- La **combinaison** d'une autre carte **Personnage** de votre main et d'1 ou 2 piens **Indien**. Placez sur la carte retournée, 1 ou 2 piens **Indien** pris sur votre plateau **Expédition**, dans la limite d'une **Force** totale de 3.

#### ACTIONS DES PERSONNAGES DE DÉPART :

**Collecter des Ressources** : Quand vous jouez l'un de ces **Personnages** pour collecter une **Ressource**, comptez le nombre d'icônes de cette **Ressource** présents sur l'ensemble de vos cartes jouées et celles de votre voisin de droite et de gauche. Multipliez ce nombre au total de la **Force (Indiens)** de la carte jouée et recevez ce total (ou moins) de **Ressources** trouvées. Vous pouvez défausser des **Ressources** présentes sur vos **Bateaux** pour recevoir les nouvelles.

#### Embarquer des Indiens :

- Rassemblez sur la zone de **Pow-wow** (au centre du **Village**) tous les **Indiens** présents sur le plateau
- Prenez dans ce groupe autant d'**Indiens** que vous le souhaitez. Posez-les sur les **Bateaux** de votre **Expédition**.
- Défaussez la dernière carte (en bas) **Personnage** du **Journal des rencontres**. Décalez les cartes vers le bas et déposez une nouvelle carte en haut de la colonne.
- Enfin, placez 1 pion **Indien** pris dans le Stock sur l'emplacement **Nouvel Arrivant**. Si le Stock est vide, passez cette étape.

#### Avancer sur le parcours :

- Défaussez 1 **Nourriture** de vos **Bateaux** et avancez votre **Éclaireur** de 2 cases **Rivière** .
- Défaussez 1 **Pirogue** de vos **Bateaux** et avancez votre **Éclaireur** de 4 cases **Rivière** .
- Défaussez 1 **Cheval** de vos **Bateaux** et avancez votre **Éclaireur** de 2 cases **Montagne** .
- Si vous êtes arrêté à cause d'un changement de terrain, vous devez stopper votre progression.
- Certain **Terrains** sont mixtes , vous pouvez utiliser n'importe laquelle des 3 **Ressources** pour y avancer.
- Le mouvement de votre **Éclaireur** ne peut jamais **finir** sur un **Éclaireur** adverse. Si le cas se présente, avancer votre **Éclaireur** d'une case supplémentaire selon le sens de votre déplacement (avant ou arrière).

#### - ACTIONS DU VILLAGE INDIEN

- Posez 1 ou plusieurs **Indiens** sur le plateau de jeu pour activer une zone du **Village Indien** :
  - Sur un cercle **vide**, posez 1 **seul** pion **Indien** pris sur votre **Expédition**.
  - Sur un arc de cercle, posez simultanément 1, 2 ou 3 piens **Indien** que le lieu soit vide ou non. Appliquez l'Action une fois pour chaque pion **Indien** que vous posez.



**Chasse** : Prenez 1 *Nourriture* ET 1 *Fourrure* et placez-les sur vos *Bateaux*.



**Artisanat** : Prenez 1 *Équipement* ET 1 *Bois* et placez-les sur vos *Bateaux*.



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



**Amélioration Expédition**: Défaussez 3 *Bois* de vos *Bateaux* et prenez au choix :

- 1 *Bateau Ressources* accompagné des 2 *Ressources* primaires de votre choix.
- 1 *Bateau Indiens* accompagné de 1 *Indien* pris dans la limite des stocks disponibles.

Les versos de ces 2 tuiles offrent plus d'emplacements pour stocker en contrepartie d'un malus *Temps* s'il reste des *Ressources/Indiens* lors de la phase *Campement*.



**Départ** : Défaussez définitivement entre 0 et 3 cartes *Personnage* de votre main, puis défaussez toutes les cartes *Personnage* du *Journal des rencontres*. Piochez 5 nouvelles cartes et disposez-les de bas en haut dans l'ordre de leur pioche.



**Chevaux** : Défaussez 3 *Ressources* différentes de vos *Bateaux* et prenez 1 *Cheval* dans le Stock.



**Pirogues** : Défaussez 2 *Bois* de vos *Bateaux* et prenez 1 *Pirogue* dans le Stock.



**Chamanisme** : Défaussez 1 *Nourriture* de vos *Bateaux*, puis activez l'Action (1 seule fois) d'un *Personnage* actif (de votre plan de jeu ou celui d'un autre joueur). Les cartes *Personnage* avec le symbole ne peuvent pas être copiées.

## 2) RECRUTEMENT

- Vous pouvez recruter 1 *Personnage* à **n'importe quel moment** de votre tour parmi les 5 exposés sur le *Journal des rencontres*.
- Vous devez payer le nombre de *Fourrures* indiqué au-dessus de la carte ainsi que le nombre d'*Équipements* indiqué en haut à gauche de la carte.
- Si vous **défaussez** un (et un seul) *Personnage* de votre main, vous économisez autant d'*Équipements* que la *Force* de la carte défaussée.
- Déplacez alors les cartes vers le bas et ajoutez une nouvelle carte *Personnage* sur le 1<sup>er</sup> emplacement (en haut) du *Journal des rencontres*.

## 3) CAMPEMENT

- Vous pouvez établir votre *Campement* à **tout moment** de votre tour. Si **au début de votre tour**, vous ne pouvez plus effectuer **aucune** action, vous devez d'abord établir votre *Campement* avant de faire votre action.
- Quand vous **établissez votre Campement** :
  - Remplacez sur vos *Bateaux* **tous les Indiens** joués sur les cartes *Personnage* de votre plan de jeu.
  - Calculez le *Temps d'installation* de votre *Campement*. Il est égal à la somme des symboles *Temps* présents sur :
    - > Les *cartes Personnage* que vous avez encore en main au moment du *Campement*.
    - > Le dessus des *Bateaux* de votre *Expédition*, qui possèdent encore à leur bord des *Ressources* (1 pour l'ensemble des *Ressources* présentes) et des *Indiens* ( = 1 *Temps* par *Indien* présent).
  - **Reculez** votre *Éclaireur* d'un nombre de cases égal au *Temps d'installation* de votre *Expédition*, en respectant la règle du mouvement des *Éclaireurs*.
  - Amenez votre *jeton Camp* à côté de votre *Éclaireur*. Ne déplacez pas votre *Camp* si votre *Éclaireur* est arrivé derrière celui-ci.



## 3 / FIN DE PARTIE



- Lorsqu'un joueur amène son *Camp* sur, ou au-delà de, *Fort Clatsop*, la partie s'achève. On ne termine pas le tour en cours.
- Ce joueur est déclaré vainqueur.