

Discoveries

The Journals of Lewis & Clark

Lewis és Clark expedíciója volt az első amerikai csapat, amely átszelte a kontinenst, a Mississippitől eljutva egész a Csendes-óceánig és vissza. A három év alatt (1803-1806) az expedíció vezetői, Meriwether Lewis és William Clark, nemkülönben Gass és Ordway őrmesterek, folyamatosan vezették útinaplójukat, oldalt oldal után teleröva, feljegyezve új állat- és növényfajtaikat, valamint térképeket rajzolva az eddig ismeretlen vidékekről.

Jefferson elnök 1803. június 20-án kelt instrukciói

A küldetés célja a Missouri vidékének felderítése, a forrásának felkutatása, és annak kiderítése, hogy kapcsolódik-e a nyugati óceán vizeihez - ha igen, ez lenne a leghatékonyabb, legjövödelmezőbb kereskedelmi út a kontinensen.

A Missouri torkolatától folyamatosan jegyezzék fel a fontos pontokat, legkülönösebben a folyótorkolatokat, zuhatagokat, szigeteket és más efféléket, valamint az olyan természeti képződményeket, amelyek utóbb is könnyen felismerhetők. A megfigyeléseket egészítsék ki az iránytű és az útmérőkötél adataival, valamint az eltelt idő feljegyzésével.

A jövőbeli kereskedelemhez roppant fontosságú a bennszülöttek megismerése. Ennélfogva jegyezzék fel szorgalmatossággal minden nép esetén az alábbiakat:

- Hány törzsük van és mi e törzsek elnevezése?
- Mekkora vagyonuk van és az miből áll?
- Milyen a kapcsolatuk más népekkel és törzsekkel?
- Mi a nyelvük, mik a szokásaik, mifélek jelképeik?
- Miként foglalkoznak földműveléssel, halászattal, vadászattal, mennyire jártasak a mesterségekben, miként viselik magukat a háborúban?
- Milyen élelemmel élnek, milyen ruházódásuk, miféle lakhelyeik vannak?
- Miféle kórságok háborgatják őket, milyen gyógymódokat ismernek?
- Szokásaikban és vonásaikban miként különböznek az általunk már ismert más bennszülött népektől?

- Miféle egyedi törvényeik, szokásaik, hagyományaik vannak?
- Miféle árucikkekre van szükségük, és milyen mennyiségben?

Mindezek mellett feljegyzendők még:

- A vidék földjének milyensége, termékenysége, az ott található növények, különösen azok, amelyek nálunk nem teremnek meg.
- Az ott élő állatok, és különösen azok, amelyek nálunk nem ismertek.
- Mindenféle értékes maradványok.
- Mindenféle feltalálható ásványok, legfőképpen a fémek, mészke, szén és salétrom.
- Szalinák, ásványi vizek, feljegyezve ez utóbbiak hőmérsékletét és egyéb fontos jellemzőit.
- Vulkanikus jelenségek.
- Az éghajlat, értve alatta a hőmérsékletet, az eső mennyiségét, a napos órák számát, a viharok, havazások, fagyos napok mennyiségét és erősségét, az egyes évszakok széljárását, az egyes növények virágzásának és gyümölcselhözésének idejét, a különféle vándormadarak, csúszómászók és rovarok felbukkanásának és eltűnésének idejét.



Published by Ludonaute

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

Distributed in North America by Asmodee Editions LLC, 20 Gateway Dr, Suite 400, Plattsburgh, NY 12901 USA.
www.asmodee.com – support@asmodee.com

© 2015 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2015 Discoveries, All Rights Reserved.

1 tábortábla

1 A tábor tábláját rakjátok ki az asztal közepére.

A tábor négy részből áll:

· a találkozóhely a 3 megszereshető törzskártyával

· az indulási hely a 3 felfedezéskártyával



· a jobb part, ahová a játékosok eldobott napló- és tárgyaláskockái kerülnek

· a bal part, ahová a játékosok eldobott gyaloglás- és lovaglásokockái kerülnek

30 dobókocka, különböző színekben

Az expedícióban a tiszteken kívül 30 katona is volt.

Minden kocka az expedíció egy-egy résztvevőjét jelképezi. Egyesek közeli barátaitok (a saját játékoszínetek kockái), mások "semlegesek" (szürke kockák), megint mások ellenfeitekhez hűségesek (a többi játékoszín kockái).

3 A találkozóhely mellé rakjátok le asztalra a lenti táblázatnak megfelelő számú szürke kockát. A felesleges szürke kockákat (2 játékosnál 4-et, 3-nál 2-t) rakjátok vissza a dobozba.

játékoszám	2	3	4
a készletben lévő szürke kockák	6	8	10

Minden játékoszínben 5 kocka, plusz 10 szürke.



Minden felfedező (kocka) négy dologra képes, aszerint, épp melyik oldala van legfelül:

- gyaloglás (2 oldal)
- lovaglás (1 oldal)
- tárgyalás az indiánokkal (1 oldal)
- naplózás (2 oldal)



2

55 kétoldalú játékkártya (törzs/felfedezés)

3 A lenti táblázat megmutatja, hogy az 55 kártyából mennyi kell a játékhoz. Az 55 lapot keverjétek meg, majd véletlenszerűen távolítsátok el annyi kártyát, amennyi felesleges (például, ha négyen vagytok, 5 lapot kell félretennetek).

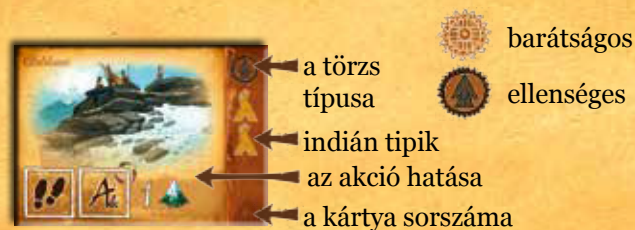
játékoszám	2	3	4
a pakli mérete	30	40	50

Az eltávolított kártyákat rakjátok vissza a dobozba - de előtte még megnézhetitek azokat.

A pakliból a kártyák idővel játékba kerülnek, a tábor (a játéktábla) bal vagy jobb oldalára (találkozóhely, illetve indulási hely). A bal oldalra a kártyák törzssoldalukkal, a jobb oldalra felfedezésoldalukkal felfelé kerülnek. Egy már a játékba kerül kártya soha többé nem fordítható át a másik oldalára!

Törzssoldal

Minden kártyán látható egy akció vagy egy állandó hatás. Az akciók a kártya tulajdonosánál lévő dobókockákkal aktiválhatók.



előkészületek

4 A paklit rakjátok le az asztalra, a játéktábla mellé, felfedezésoldallal felfelé.

5 A legfelső három lapot csapjátok fel, és törzsoldalukkal felfelé rakjátok a találkozóhelyre.

6 A következő három lapot pedig felfedezésoldalukkal felfelé rakjátok az indulási helyre.

Az első játéknál, ha a három lap között van speciális (a száma legalább 37-es), a három kártyát keverjétek vissza a pakliba, és a megkevert pakli legfelső három lapját rakjátok a játéktábla megfelelő részére.

Felfedezésoldal

Minden kártyán az ismeretlen vidék egy-egy olyan darabja látható, ahol keresztül fog haladni az expedíció - még hozzá a kártya aljától a tetejéig, valamelyik lehetséges útvonalon.

Lehetséges útvonal a hegyeket vagy a folyókat követve.



Négy típusa van a fajoknak: hal (4 db.), madár (5 db.), emlős (6 db.) és növény (7 db.).



4 játékos tábla, játékoszínekben

7 Válasszatok egy-egy személyt, és vegyétek el annak játékos tábláját, naplóborítóját és 5 dobókockáját, lerakva ezeket magatok elé. Ügyeljetek rá, hogy a naplóborító helyes oldala legyen felül (az egyik oldal 4, a másik 2 vagy 3 játékosnál használatos).

A nem játszott szín-színek kockáit és tábláit rakjátok vissza a dobozba.

A játékos tábla zónái:

· A felfedezőzóna, ahol az éppen felderítendő felfedezéskártya van.

· A kockakészlet.



· A naplózóna, ahol a felfedezéseiteket tartjátok nyilván.

· Az akciózóna, amely folyamatosan nő, ahogy törzskártyákra tesztek szert.

8 Kiválasztjátok első felfedezéskártyátokat. Véletlen segítségével jelöljétek ki a kezdőjátékost.

Először a kezdőjátékos választ egyet a három elvehető felfedezéskártya közül, lerakva azt saját felfedezőzónájába. Utána nyomban lerakja a pakli legfelső lapját, felfedezésoldalával felfelé, az elvett kártya helyére, a tábortábla indulási helyére.

Ezután, az óramutató járása szerint, sorban ugyanígy mindenki más is elvesz magának egy-egy felfedezéskártyát.

9 Végül mind dobjatok 5 kockáttal, és azokat rakjátok le játékos táblátokra, a kockakészletre. Kezdődhet a játék!



A játék célja

A játékban ti vagytok az expedíció valamelyik vezetője: Lewis, Clark, Gass, illetve Ordway. Az a célotok, hogy az útinaplótokba a lehető legtöbb információt feljegyezzétek, hogy felfedezéseitek révén előrébb jusson a tudomány.

Útinaplótokba háromféle dolgot jegyezhetek fel:

- Földrajzi adatokat: feltérképezve, amerre jártok.
- Biológiai adatokat: ismeretlen növény- és állatfajtaikat.
- Etnológiai adatokat: indián törzseket megismerve.

A játék során felfedezéskártyákkal bővítitek útinaplótokat. Az győz, akinek a játék végén a legtöbb összegyűjtött felfedezéspontja van.

Háromféleképpen szerezhettek pontokat, és a játék végén ezeket kell összeadnotok:

- A naplótokban lévő felfedezéskártyák pontjait.
- A naplótokban leírt állat- és növényfajok után járó pontokat.
- Az indiánokról gyűjtött tudásért járó pontokat (amiket a megszerzett felfedezés- és törzskártyákon látható tipik mennyisége határoz meg).



Jefferson elnök kiváló titkárát bízta meg az Amerikát átszelő expedíció vezetésével: tanulmányai, katonai szolgálata, a vadonban töltött ideje alatt elsajátított ismeretei miatt ő tűnt a legalkalmasabbnak. Jó és igazságos vezető volt. Rendkívül részletes és adatgazdag útinaplóját halála után publikálták.

Thomas Jefferson, öszszefoglalva volt titkára életútját:

...rendíthetetlen bátorság jellemezte, és olyan tántoríthatatlanság, hogy céljától csakis a lehetetlen téríthette el...



Őrmesterként John Ordway irányította az expedíció három osztagát. Ügyes megfigyelő volt, feljegyezte az indiánok szokásait, nyelvét... és még a játékaikat is. Az időjárásról és a feltárt területek állatairól is sokat írt.

J. Ordway levele szüleinek (1804. április 8.):

...bárkákön leereszkedünk a Missourin, míg lehetséges, majd a szárazon igyekszünk a nyugati óceán felé... úgy másfél, vagy két évig leszünk távol... nagy felfedezésekben reménykedünk, és az ezzel járó nagy jutalmakban...

A játék menete

A győzelemhez törzs- és felfedezéskártyák kellenek.

A dobásokat szabja meg elérhető akcióitokat.

A saját kockáitokon túl a játékostársaitok dobókockáit is felhasználhatjátok, valamint a semleges szürke kockákat is.

A forduló

A kezdőjátékos kezd, őt sorban, az óramutató járása szerint követitek, míg csak véget nem ér a játék.

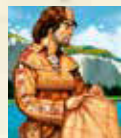
Ha épp a te fordulód van, választanod kell az alábbi két lehetőség közül egyet:

A Kockákat játszol ki az akciózónádra vagy a tábortáblára. Ezzel felderíteni indulhatsz vagy befeljezhatsz egy felderítést, átforgathatod a kockáidat, vagy akár új akciókra tehetsz szert.

VAGY

B Kockákat veszel el a tábortábláról és/vagy saját és ellenfeleid játékostábláiról.

Fontos: A kockák nem dobódnak újra minden fordulóban, csakis akkor, amikor visszakerülnek egy játékos kockakészletébe. A kockákra tekintsetek mint erőforrásokra, aszerint bánjatok velük.



William Clarkot barátja, Lewis hívta el az expedíció társvezetőjének; tökéletesen megbíztak egymásban. Clark volt az expedíció főtérképésze. Vissz térte után Missouri Terület kormányzója lett, és az indián ügyek szuperintendánsa.

M. Lewis levele Clarkhoz (1803. június 19.):

...ha e vállalatban lenne bármi is, mi arra ösztökélne, hogy megoszd velem a fáradsalmakat, veszélyeket és dicsőséget, a Földön nincs más senki, akivel szívesebben osztoznék ezen, mint tevéled...



Patrick Gass közlegényként csatlakozott, de Floyd halála után őt választották a posztjára - ez volt az első ismert demokratikus választás a Mississippitől nyugatra. Elsőként az ő útinaplója lett publikálva, 1807-ben. 99 évesen, 1870-ben halálozott el.

1804. augusztus 26-i parancs:

Az expedíció tisztjei megerősítették Gass őrm. tehetsége, szorgalma és képességei feletti megelégedettségükben, ahogy bajtársai túlnyomó többsége őt javasolta őrmesternek.

A lehetőség

Kockák kijátszása a készletből az akciózónára

Az expedíció tagjai kapitányuk vagy őrmesterük vezetésével felderítőútra mennek.

A készletedből vedyél el bárhány - de legalább egy - kockát, amelyek ugyanazon oldalukkal vannak felfelé, és rakd le azokat saját akciózónádra (játékos tábla + törzskártyák).

FONTOS:

- Legalább egy kockát el ki kell így játszani.
- Fordulódban csak ugyanazon oldalukkal felfelé lévő kockákat játszhat ki (nem játszhat ki például egyszerre gyaloglás- és tárgyaláskockákat).
- Ha van elég megfelelő kockád, több akciót is végrehajthatsz körödben, de egy akciót egy forduló során csak egyszer hajthatsz végre.
- Ha több akciót hajtasz végre, ezek sorrendjét te határozod meg.



Fontos, hogy az akciók két típusba sorolódjanak, és e két típus másképp hajtódik végre. Az egyik típusra igaz szabályok nem feltétlen igazak a másik típusra.

↻ Egyfordulós akciók

• Barátságos törzs kártyájának elvétele.



• Ellenséges törzs kártyájának elvétele.



• Kockák átforgatása.



• Terv megváltoztatása.



Amint határozottan megjelölted az akcióban felhasznált kockát-kockákat, az akció végrehajtódik - nem mondhatod, hogy a hatás csak egy későbbi fordulóban hajtódjon végre.

Miután az akció hatása létrejött, a kockát-kockákat rakd a tábortábla megfelelő folyóoldalára.



Ez a szimbólum azt jelöli, hogy a kockát a folyópartra kell tenni.

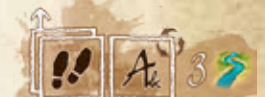


↻ Többfordulós akciók

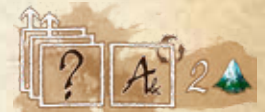
• Lovas felderítés.



• Gyalogos felderítés.



• Hágókeresés.



• Valamint az 1-től 36-ig számozott törzskártyák akciói.

Ezek mind felderítőakciók, és ezekhez gyakran többféle kockára lesz szükség. Mivel fordulódban csak egyféle kockát játszhat ki, az akcióhoz szükségszerűen több fordulót kell felkészüléssel töltened.

Ha egy akció igényel naplóríró kockát, mindig azt kell oda utoljára felraknod, azután, hogy az összes többi kockát már odakészítetted.



Egyfordulós akciók

Barátságos törzs kártyájának elvétele



A barátságos indiánok tanácsaikkal segítik a felfedezőket.

Az akcióhoz egy tárgyaláskockát kell kijátszanod, lerakva azt a tábortáblára, a folyó jobb partjára.

Hatás:

Vedd el a találkozóhelyről egy barátságos törzs kártyáját - vagyis egy napikonos törzskártyát -, és azt rakd le magad elé, akciózónádba.



Ezután a játéktábla mellől, a készletből vegyél el egy semleges szürke kockát. Dobjál azzal, és utána rakd azt le saját játékos táblára, a kockakészletedbe.



Ellenséges törzs kártyájának elvétele



Két felfedező elmegy, hogy tárgyaljon az ellenséges törzssel.

Az akcióhoz két tárgyaláskockát kell kijátszanod, lerakva azokat a tábortáblára, a folyó jobb partjára.

Hatás:

Vedd el a találkozóhelyről egy ellenséges törzs kártyáját - vagyis egy nyílikonos törzskártyát -, és azt rakd le magad elé, akciózónádba.



Ezután a játéktábla mellől, a készletből vegyél el egy semleges szürke kockát. Dobjál azzal, és utána rakd azt le saját játékos táblára, a kockakészletedbe.



Nincs már a készletben szürke kocka?

Ha el kellene vened a készletből egy szürke kockát, de ott már nincs, az a játékos, akinek kockakészletében és akciózónájában összesen a legtöbb szürke kocka van, kénytelen adni neked egyet (nem számít, milyen kockák vannak a játéktáblán). Egyenlőségénél te választasz az ebben érintettek közül. Az illető választ egy szürke kockát kockakészletéből vagy egy akcióikonjáról, átadva azt neked - te pedig újradobod azt, mielőtt leraknád saját kockakészletedbe.

Ha már így is nálad van a legtöbb szürke kocka, nem kapsz még egyet valaki mástól.

Megjegyzések

- Egy fordulóban két törzskártyát is szerezhetsz, egy-egy barátit és ellenségest; azonban, mivel egy fordulóban egy akció csak egyszer hajtható végre, nem szerezhetsz sem két baráti, sem két ellenséges törzskártyát egyazon fordulóban.
- Nem játszhat ki olyan szürke kockát, amit ebben a fordulóban szereztél meg.
- A találkozóhelyet csak a forduló végén töltitek majd fel, nem rögtön a törzskártya elvétele után.

Kockák átforgatása



A felfedezők újraosztják feladataikat.

Az akcióhoz bármilyen kockát kijátszthatsz, lerakva azt a tábortáblára, a megfelelő folyópartra.

Hatás:

Válassz ki a kockakészletedből 1 vagy 2 dobókockát, és azokat fordasd át tetszőleges oldalra - de 2 kocka esetén ez ugyanaz az oldal legyen. *Megjegyzés:* Az így átforgatott kockáidat már nem játszhatod ki ebben a fordulóban, akkor sem, ha épp az általad kijátszott kockaoldalra forgattad ezeket.

Terv megváltoztatása



A felfedezők új útvonalat választanak.

Az akcióhoz bármilyen kockát kijátszthatsz, lerakva azt a tábortáblára, a megfelelő folyópartra.

Hatás:

A felfedezőzónádban lévő felfedezéskártyát cseréld ki a játéktábla felfedezőrészén lévő kártyák bármelyikével.

(Általában) többfordulós akciók

↪ Felderítőakciók

Ezen akciók révén rakhatsz felfedezéskártyákat útinaplódba. A felderítések után a kártyák útinaplód borítója alá kerülnek, így a többiek nem láthatják azokat; te persze bármikor megnézheted megszerzett kártyáidat.

A felderítés legalább két lépésből áll: először is elmész felderíteni (gyalog vagy lovon), utána pedig feljegyzed a naplódba mindazt, amit találtál. Elvégre nem írhatsz olyan felderzésekről, amiket még nem láttál, nemde?

Ezekhez az akciókhoz először is ki kell játszaniod egy-több kockát. Egy másik fordulóban fogod csak aktiválni őket, amikor kijátszol oda egy útinaplóoldalas kockát.

A "felderítőkockákat" tetszőleges sorrendben játszhatod ki, azonban az összes "felderítőkockát" **ki kell** játszaniod, és csak azután játszhatod ki az útinaplókockádat.

Amikor egy olyan felderítőakcióra játszol ki kockákat, ami egy kocka lerakását és egy-több eldobását igényli, ezeket a kockákat egyszerre kell kijátszaniod.



Először ki kell játszaniod a két gyalogláskockát (1), az egyiket lerakva az akció gyaloglásikonjára, a másikat eldobva a tábortáblára. Utóbb majd kijátszol egy útinaplókockát, és felderítesz három hegyet.

A "felderítőkockákat" tetszőleges sorrendben játszod ki: 1 a 2 után, vagy 2 az 1 után. Az útinaplókocka (3) kijátszása mindenképp ezek után történik majd.



Ez az akció három ugyanolyan kocka kijátszását igényli: egyszerre kell egy kockát ide leraknod és két másikat eldobnod a tábortáblára.

↪ Felderítőakciók végrehajtása

Amikor végrehajtod a felderítőakcióidat (az útinaplókockák lerakásával elindítva azokat), szükséges, hogy az így nyert mozgásaiddal végig tudj haladni a felfedezőzónában lévő felfedezéskártyán, annak aljától egész a tetejéig.

Felderítőakciónak biztosítaniuk KELL a megfelelő terepikonokat, a megfelelő sorrendben (a kártya aljától a tetejéig). Egy felderítőakció biztosította mozgások nem oszthatók meg, nem is rendezhetők át.

Egy felderítőakció sosem osztható ketté, hogy a két rész között végrehajthasson egy másik felderítőakció.

Ha egy felfedezéskártyán több útvonal van, te döntöd el, melyiket követed - csak juss el a kártya aljától a tetejéig. Nem kell az egész területet bejárnod, csak el kell jutnod a kártya aljától a tetejéig.

A

Az útinaplókocka kijátszása-kor hajtódik végre a felderítőakció.

Választhatod ezt az útvonalat... ..vagy ezt.



☞ A játékos táblák felderítő akciói

Lovas felderítés

Egy lovas előremegy, és felderít két úszakaszt a folyó mentén.



Előfeltétel:

Egy lovaglaskocka, lerakva az akció lovaglásokonjára.

Hatás:

Két folyószakasz felderítése.



Gyalogos felderítés

Két gyalogos előremegy, felderítve három úszakaszt a folyó mentén. Utóbb egyikük visszateg megpihenni a táborba.



Előfeltétel:

Két gyaloglaskocka, az egyik lerakva az akció gyaloglásokonjára, a másik eldobva a tábortáblán, a bal folyóparton.

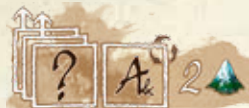
Hatás:

Három folyószakasz felderítése.



Hágókeresés

A felderítők átkelnek két hágón. Hárman vannak, hogy segíthessék egymást a nehéz terepen. Utóbb közülük kettő visszatér megpihenni a táborba.

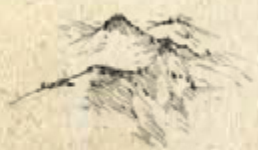


Előfeltétel:

Három ugyanolyan kocka, ebből az egyik lerakva az akció kérdőjeles ikonjára, a másik kettő eldobva a tábortáblán, a megfelelő folyóparton.

Hatás:

Két hegyi szakasz felderítése.



1. példa

Fordulójában Vilmos két útinaplókockát játszik le, lerakva két felderítőakcióra ezeket, a gyalogos felderítésre és a hágókeresésre - az előfeltételeket már korábbi fordulókban lerakta. A végrehajtáskor 3 folyószakaszt derít fel és 2 hegyi szakaszt, vagy fordítva, előbb a 2 hegyi szakaszt és azután a 3 folyószakaszt.



A felderítések végrehajtódnak. Felfelfezőzónájában a 35-ös kártya van, ahol az egyik lehetséges útvonal 2 folyószakasz és 2 hegyi szakasz. A területet ezzel Vilmos felderítette, a kártyát naplója borítója alá rejti. Ezután új felfedezéskártyát választ magának a tábortábla indulási helyéről, az ottani 3 kártya közül, lerakva a lapot saját felfedezőzónájába.



Megjegyzés: A fenti akciókat végrehajtva Vilmos nem tudná felderíteni például a 22-es kártyát, hiába van ezen olyan útvonal, amit összesen 2 hegyi és 3 folyószakasz alkot - a hegyi szakaszok nem egymást követik, így külön akciókkal kellene felderítenie azokat.



Nem kell a felderítőakcióid biztosította összes ikont felhasználnod - például végrehajthatsz 3 folyószakaszt felderítő akcióval akkor, ha csak 2 folyószakaszt kell mozognod. Azonban a "maradék" elvész, nem használható utóbb, még ugyanebben a fordulóban sem!

Megjegyzés: A hágókeresés egyetlen forduló alatt is végrehajtható, de ehhez 4 útinaplókocka kell - 3 felderítő-kockaként kijátszva (egy lerakva a kérdőjelikonra, kettő eldobva), a negyedikkel elindítva a végrehajtást.



☞ Két kártya felfederítése

Ha azután, hogy átkeltél a felfedezéskártyán, még van **elegendő** felderítőakciód, hogy a tábortáblán lévő 3 felfedezéskártya egyikén **teljesen** átkelj, megteheted - így két kártyányit haladsz egy forduló alatt. Mindkét felfedezéskártyát rakd útinaplód borítója alá.

Ha két kártyát derítesz fel a fordulóban, ezek egy közös útvonalat alkotnak - vagyis ha egy akció összes ikonját nem használtad el, amikor vele az első kártya tetejére érsz, a maradékot felhasználhatod a másik kártya alján. Egyebekben továbbra is igaz, hogy az akciók adta ikonokat nem lehet szétválasztani, későbbre tartalékolni.

Egy fordulóban legfeljebb két kártyát deríthetsz fel.

JUTALOM! Ha fordulóban sikerül két kártyát felderítened, kapsz egy bónuszfordulót, vagyis megint te jössz!



☞ A felderítés vége

A tábortábla indulási helyén lévő 3 felfedezéskártya (vagy 2, ha fordulóban két kártyát derítettél fel) közül vegyél el egyet, és rakd azt le felfedezésnádba.

Ezután az összes végrehajtott akcióról vedd vissza az összes oda lerakott kockát (akkor is, ha ha van olyan akció, amit részben vagy egészben nem "használtál el" - a végrehajtott akció nem tartalékolható későbbi fordulókra). A kockákat dobd újra, és rakd le kockakészletedre - ezeket már nem játszhatod ki újra ebben a fordulóban.

A kockakijátszós forduló vége

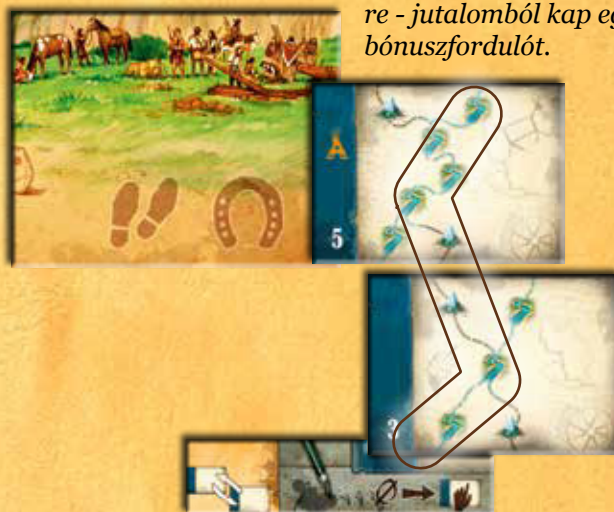
Ha a tábortábla találkozhelyén nincs 3 törzskártya, rakjatok oda annyit a pakli tetejéről, hogy 3 lap legyen ott; hasonlóképpen járjatok el a tábortábla indulási helyénél is a felfedezéskártyákkal.

2. példa (két kártya felderítése)

Henrik fordulójában 4 naplókockát rak le az alábbi akciókra (1-es, 3-as, 9-es és 34-es törzskártyák):



Átkel a felfedezőzónájában lévő 22-es kártyán, és utána az indulási helyen lévő 55-ösön az alábbiak szerint: először megtesz 2 folyószakaszt, azután 2 hegyszakaszt (az akció 3-at ad, a 3. elvész), utána 3 folyószakaszt, és végül még 1 folyószakaszt. Két kártyát derített fel egyszerre - jutalomból kap egy bónuszfordulót.



Megjegyzés: A két hegyszakasz egybetartozik, habár két külön kártyán vannak - elvégre egymás után következnek az útvonalon.



B lehetőség

Kockák begyűjtése a készletbe

Csapatod tagjai meghallgatják új utasításaidat.

Válassz egyet az alábbi három lehetőség közül:

- 1 Gyűjtsd be az **összes** kockát, színüktől függetlenül, a tábortábla jobb folyópartjáról.
- 2 Gyűjtsd be az **összes** kockát, színüktől függetlenül, a tábortábla bal folyópartjáról.
- 3 Gyűjtsd be **bármennyit** - vagy akár az **összeset** - a **saját** 5 kockád közül. Ezek a kockák lehetnek a te játéktábládon, az akciózónádban a törzskártyákon, a tábortáblán, a többieknél (a kockakészletükben vagy az akciózónájukban, akár az ottani törzskártyákon). Nem kötelező mind begyűjtened, bármennyit hagyhatsz ott, ahol épp van.

Az összes begyűjtött kockával dobj, és utána rakd le azokat kockakészletedbe. Ezzel fordulód véget is ért.

Fontos: Bárhány kocka lehet kockakészletedben.

Megjegyzés: Az 1. és a 2. opció révén hozzájuthatsz a többiek kockáihoz - de vigyázz, mert ezeket bármikor visszavehetik!

3. példa (a 3. opcióra)

Lenke úgy dönt, a saját kockáit gyűjti be.

Elvesz egyet a tábortábláról, kettőt Vilmos kockakészletéből, kettőt pedig Gábor akciózónájából.



Az expedíció kronológiája

1804. május 14. - Az expedíció flottillája, egy dereglye és két kenu, elindul Fort Dubois-ból. A cél a Csendes-óceán a kontinens túloldalán.
1804. augusztus 3. - Az expedíció tagjai, mint az USA hivatalos képviselői, tárgyaltak a missouri és az oto indiánok vezetőivel a mai Council Bluffs-ként (Iowa) ismert helyen. Lewisék ajándékokat nyújtottak át az indiánoknak, köztük egy amerikai lobogót. Az expedíció parádét tartott az indiánok előtt, és Lewis demonstrálta "légpuskája" képességeit.
1804. augusztus 20. - Charles Floyd őrmester elhunyt vakbélgyulladásban. Ő volt az expedíció egyetlen halottja.
1804. augusztus 30. - Tanácskozás a barátságos janktonáj szükkal. A legenda szerint Lewis az amerikai lobogóba bugyolált egy indián csecsemőt, amerikainak nyilvánítva így a kisdedet.
1804. október 24. - Az expedíció elért a mandák és a hindatszák területére. A legnagyobb településsel szemben, a folyó túlszéljén a vezetők kijelölték téli táborhelyük, Fort Mandan alapjait. Innétől segítette őket tolmácsként Sacagawea.
1805. április 7.-25. - Az expedíció Fort Mandantól eljutott a Yellowstone-folyóig.
1805. április 25.-június 3. - Az expedíció a Yellowstone-folyótól eljutott a Marias-folyóig. Május 5-én Clark lelőtte az első grizzlyt, amivel találkoztak.
1805. június 3.-20. - A Marias-folyótól Great Fallsig.
1805. július 15.-augusztus 8. - Great Falls-tól a sosónok földjéig. Lewis augusztus 11-én találkozott az első sosón harcossal - az első indiánnal azóta, hogy elhagyták Fort Mandant.
1805. augusztus 17. - Tanácskozás a sosónokkal. A főnökük, Cameahwait, Sacagawea bátyja volt. Ajándékaikért cserébe Clarkék lovakat szereztek, részben a húsokért, részben hogy azok hátán folytassák útjukat. A sosón vezető, Vén Toby csatlakozott az expedícióhoz.
1805. szeptember 1.-október 6. - Sikerült átvágni magukat a Bitterroot-hegységen, a szelisek és az Átfűrt Orrúak területére.
1805. október 9.-december 7. - A Clearwater-, a Snake- és a Columbia-folyót követve leereszkedés a Csendes-óceánhoz.
1805. december 7.- 1806. március 22. - Áttelelés Fort Clatsopban, ahol 338 pár mokasszint készítettek a visszaútra.
1806. március 23. - Az expedíció visszaindult keletnek.
1806. július 3. - Az expedíció kettévált: Lewis a Blackfoot-folyót követte, Clark a Bitterroot-folyót.
1806. július 16. - Lewis elért a Marias-folyóig, és a torkolatnál hátrahagyott egy kisebb csapatot Gass őrmester vezetésével, és azzal, hogy ha szeptember 1-ig nem tér vissza, feltételezzék a legrosszabbakat.
1806. július 27. - Feketeláb indiánok próbáltak lopni Lewis egységének fegyvereiből. A kirobbanó csetepatéban két feketeláb esett el - ez volt az expedíció teljes története során az egyetlen incidens köztük és az indiánok között.
1806. július 28. - Lewis egyesült Gauss csapatával, valamint a Clarkéktól különvált Ordway egységével (ők egy hete csatlakoztak Gaussékhoz).
1806. augusztus 12. - Lewis és Clark összetalálkozott a Missouri-folyónál, a mai Észak-Dakotában.
1806. szeptember 23. - Az expedíció visszatért St. Louis-ba, két év, négy hónap és tíz nap távollét után.

A játék vége

Ha sikeres felderítőútdad után nem tudsz új felfedezéskártyát rakni felfedezőzónádba (minthogy kifogyott a pakli), a játék számarod véget ért.

Megjegyzés: Hiába van nálad egy vagy több minnetaree-kártya, a rajtuk lévő felfedezéskártyákat nem tudod átrakni felfedezőzónádba, így késleltetve a véget - mindenképp ez az utolsó forduló.

Mindenki más még egyszer sorra kerül, és ezzel a játék is véget ér.

A feldezőzónákban lévő, fel nem derített kártyák nem számítanak az értékelésnél.

Értékelés



↻ Térképekért járó felfedezéspontok

Add össze az útinaplódban lévő felfedezéskártyákra rányomtatott felfedezéspontokat.

↻ Új fajokért járó felfedezéspontok

4 típus van: emlősök, madarak, halak, növények. Felfedezéskártyáidból alkoss készleteket úgy, hogy egy készletben egy típusból csak egy kártya legyen. Minden készlet aszerint ér 3-24 pontot, hogy hány kártya alkotja (azaz hány típusból van benne kártya).

1 típus	3 pont
2 különböző típus	8 pont
3 különböző típus	15 pont
4 különböző típus	24 pont

Megjegyzés: Az 55 felfedezéskártyán összesen 22 új faj található:

• 7 növény



• 6 emlős



• 5 madár



• 4 hal



↻ Az indiánokról összeszedett tudásért járó felfedezéspontok

Számold össze, hány tipi van az akciózónádban lévő törzskártyákon és az útinaplódban lévő felfedezéskártyákon, összesen.



Aszerint kapsz pontokat, hányan játszottok és hányadik van az összegyűjtött tipik sorrendjében (te kapod a legtöbb pontot, ha te gyűjtötted a legtöbb tipit, stb.). Jobb oldalon, a táblázatról leolvashatod, hány felfedezéspont jár neked.

Egyenlőségnél az ebben érintett helyzetésekkért járó pontokat adjátok össze, és osszátok el egyenlően az érintett játékosok között.

sorrend	4 játékos	3 játékos	2 játékos
első	12 pont	12 pont	12 pont
második	8 pont	6 pont	6 pont
harmadik	4 pont	0 pont	
negyedik	0 pont		

Példa: 4 játékosnál A és B játékosnak van a legtöbb tipi-je, után C-nek, végül D-nek. A tipikért járó pontok: A játékosnak 10 pont $((12+8)/2)$, B-nek ugyanennyi, C-nek 4 pont a harmadik helyezéért, D-nek 0 pont az utolsó helyért.

↻ Az összegek

Az győz, aki a legtöbb felfedezéspontot gyűjtötte össze. Holtversenynél az győz az érintettek közül, akinek a játékos tábláján több kocka van (ebbe a kockakészleten túl az akciózónán lévő kockák is beleszámítanak, a törzskártyákon lévők is). Ha még így is eldöntetlen, az ebben érintettek mind győztesek.

A törzskártyák akciói és hatásai

Felderítőakciók

1-13 Ezek megfelelnek a játékosablák felderítőakcióinak, azonban valamivel hatékonyabbak.

14-21 Deríts fel X folyószakaszt **vagy** Y hegyi szakaszt (X és Y a kártyán látható számok). Választanod kell, folyó- vagy hegyi szakaszokat derítesz fel.

22-26 Deríts fel X folyószakaszt, **és utána** Y hegyi szakaszt (a sorrend nem változtatható meg).

27-31 Deríts fel X hegyi szakaszt, **és utána** Y folyószakaszt (a sorrend nem változtatható meg).

32-33 *Clatsop*

Egy felfedezéskártya felderítésénél **egy** folyószakaszt kezelj hegyi szakaszként, vagy megfordítva.

34 *Tenino*

Egy folyós felderítőakciónál egy folyószakasszal többet mozoghatsz.

35 *Multnomah*

Egy folyós felderítőakciónál két folyószakasszal többet mozoghatsz.

36 *Átfürt Orrú (Nez Perce)*

Egy hegyi felderítőakciónál egy hegyi szakasszal többet mozoghatsz.



Egyszeri hatás

37-38 *Minnetaree*

Amikor megszerzed ezt a kártyát, azonnal vedd el az indulási helyen lévő 3 felfedezéskártya egyikét, és azt rakd le erre a lapra. Mostantól a felfedezőzónában lévő kártya helyett ezt is felderítheted. Ha felderítetted a rajta lévő felfedezéskártyát, rakd azt útinaplódba; mostantól a minnetaree-kártya üres marad, nem használható megint.

Ha a játék végéig nem derítetted fel a rajta lévő kártyát, dobd el róla a felfedezéskártyát.

Folyamatos hatás

Egyes törzskártyák hatása állandó. Ezeket nem kell kockákkal aktiválnod, ellenben hatásuk fordulónként EGYSZER érvényesül.

39-42 *Janktonáj sziú*

Fordulódban kijátszhatsz egy kockát úgy, mintha az az oldala lenne felül, ami ezen a kártyán látható - forgasd erre az oldalára a kockát.

43-46 *Teton sziú*

Kijátszhatsz egy olyan kockát, aminek az az oldala van felül, ami ezen a kártyán látható, átforgatva a fordulóban kijátszott kocka-kockák oldalára.

47-48 *Szelis (Flathead)*

Dönthetsz úgy, hogy csak **két** kockát játszol ki fordulóban, de ezek lehetnek eltérő oldalukkal felül! Ha mindkét szeliskártya nálad van, három kockát is kijátszhatsz, mind különbözőket.

49-50 *Feketeláb*

Amikor meg kell nézni, kinél van a legtöbb szürke kocka, nálad egy szürke kockával kevesebb kell számolni.

51 *Arikara*

Törzskártya elvételénél figyelmen kívül hagyhatod, ellenséges-e vagy sem: így egy tárgyaláskockáért elveheted egy ellenséges törzs kártyáját. Ha két törzskártyát veszel el, összesen három tárgyaláskockáért, ez lehet két baráti vagy lehet két ellenséges törzs kártyája is.

52-53 *Visram*

Kockák átforgatásánál nem kell azonos oldalukra forgatnod azokat.

54-55 *Vanapum*

Kockák átforgatásánál még egy kockát átforgathatsz. Az összes kockát ugyanarra az oldalára kell forgatnod (kivéve, ha van egy vagy több visramkártya az akciózónában).

