

Discoveries

The Journals of Lewis & Clark

Zwischen 1803 und 1806 war die Gruppe um die Entdecker Lewis und Clark die erste Expedition, die quer über den nordamerikanischen Kontinent vom Mississippi zum Pazifik in Richtung des Pazifiks aufzuzeichnen. Dies könnte uns den direktesten und praktischsten Wasserweg quer über den Kontinent eröffnen, was dem Handel dienlich wäre.

Die Anweisungen von Präsident Jefferson - 20. Juni 1803

Ihr Auftrag ist es, den Missouri und seine Nebenflüsse zu erkunden, um deren Verlauf in Richtung des Pazifiks aufzuzeichnen. Dies könnte uns den direktesten und praktischsten Wasserweg quer über den Kontinent eröffnen, was dem Handel dienlich wäre.

Sie starten an der Mündung des Missouri und werden die Längen- und Breitengrade sämtlicher bedeutender Stellen des Flusses beobachten und festhalten. Insbesondere geht es um die Mündungen der Flüsse, um Stromschnellen, Inseln und andere Orte bzw. Besonderheiten, die aufgrund ihrer natürlichen Beschaffenheit von Dauer sind und daher auch in späteren Zeiten mit Sicherheit wiedergefunden und -erkannt werden können. Der Lauf des Flusses zwischen solchen Beobachtungspunkten kann durch den Kompass, ihre Eintragungen und die vergangene Zeit ergänzt werden, korrigiert durch Ihre Beobachtungen. Auch Kompassabweichungen an den verschiedenen Orten sollten Sie festhalten.

Um mit den Menschen, die entlang ihrer Strecke leben, Handel treiben zu können, ist es wichtig, diese Leute gut zu kennen. Sie sollten daher bemüht sein, sich mit Folgendem vertraut zu machen, sofern es der Fortgang ihrer Reise zulässt:

- Mit den Namen der Völker und ihrer Anzahl;
- dem Ausmaß (und der Begrenztheit) ihrer Besitztümer;
- ihren Beziehungen zu anderen Völkern und Stämmen;
- ihrer Sprache, Traditionen und Heiligtümern;
- ihren alltäglichen Gepflogenheiten hinsichtlich des Ackerbaus, des Fischens, des Jagens, des Krieges, der Kunst und wie sie diese umsetzen;
- ihrer Nahrung, Kleidung und Behausungen;

- den Krankheiten, die bei ihnen verbreitet sind und ihren Heilmittel gegen diese;
- den Unterschieden moralischer und physiognomischer Natur zu den Stämmen, die uns bereits bekannt sind;
- den Besonderheiten ihrer Gesetze, Sitten und Brauchtümer;
- der Art und dem Umfang der Handelsgüter, die sie benötigen oder liefern können.

Ebenfalls von Bedeutung sind:

- Der Boden und die Beschaffenheit des Landes sowie dort wachsende Pflanzen, insbesondere solche, die es nicht in den Vereinigten Staaten gibt;
- die dort lebenden Tiere, insbesondere solche, die in den Vereinigten Staaten nicht bekannt sind;
- die Überreste oder Nachweise all dessen, das selten oder ausgestorben zu sein scheint;
- Mineralvorkommen jedweder Art, aber insbesondere Metalle, Kalkstein, Steinkohle und Salpeter;
- Vorkommen von Salz- und Süßwasser inkl. der Temperatur der letzteren sowie deren sonstige besondere Beschaffenheit;
- Vulkane und vulkanische Erscheinungen;
- klimatische Beschaffenheit, hierzu gehören die Temperaturen gemäß Thermometeranzeige, das Verhältnis zwischen regnerischen, wolkenverhangenen und klaren Tagen, Gewitter, Hagelschläge, Schnee und Eis, Beginn und Ende der Frostzeiten, die vorherrschenden Winde in den verschiedenen Jahreszeiten, zu welchem Zeitpunkt die einzelnen Pflanzen blühen bzw. verblühen oder ihr Laub verlieren sowie die Zeiten, in denen die einzelnen Vögel, Reptilien oder Insekten auftauchen.

Hinweis zur Verwendung des Begriffs „Indianer“

Die englischsprachige Ausgabe dieses Spiels verwendet den Begriff „American Indians“ mit dem Hinweis darauf, dass dies dem Selbstverständnis des größten Teils (ca. 50%) der als „Indianer“ bekannten Bevölkerung entspräche. Für die deutsche Ausgabe haben wir uns dafür entschieden, den Begriff „Indianer“ zu verwenden, entsprechend der französischen Originalausgabe. Dies hat verschiedene Gründe. Zum einen entspricht der Terminus am besten der zur Zeit von Lewis und Clark verwendeten Begrifflichkeit. Zum anderen ist er im deutschen Sprachgebrauch auch heute noch am weitesten verbreitet und geläufig. Darüber hinaus wäre es dem Sprachfluss im Spiel (sowohl in der Regel als auch im Spielgeschehen selbst) abträglich, wenn stattdessen der Begriff „American Indians“ oder eine adäquate Übersetzung verwendet werden würde.



Veröffentlicht von Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
www.ludonaute.fr

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:
Asmodee
Friedrichstr. 47 – 45128 Essen
www.asmodee.com

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

1 Spielplan (das Lager)

1 Legt das Lager (den zentralen Spielplan) in die Tischmitte.

Das Lager ist in 4 Zonen aufgeteilt:

Die Begegnungsauslage, in der sich die 3 verfügbaren Stammeskarten befinden.

Die Erkundungsauslage, in der sich die 3 verfügbaren Entdeckungskarten befinden.



Die linke Seite, auf der die Spieler die Würfel „Tagebuch“ und „Verhandlung“ ablegen.

Die rechte Seite, auf der die Spieler die Würfel „Marschieren“ und „Reiten“ ablegen.

30 farbige Spezialwürfel

Neben den Offizieren gab es im sog. „Corps of Discovery“ noch 30 Soldaten, die wir im Spiel „Entdecker“ nennen.

Jeder Würfel stellt einen dieser Entdecker des Corps of Discovery dar. Mit einigen von diesen bist du eng befreundet (das sind die Würfel deiner Farbe), andere sind „neutral“ (die grauen Würfel) und wiederum andere stehen deinen Mitspielern treu zur Seite (die Würfel in deren jeweiliger Farbe).

2 Legt abhängig von der Spielerzahl eine bestimmte Menge an neutralen grauen Würfeln neben der Begegnungsauslage bereit (siehe Tabelle unten). Die nicht benötigten grauen Würfel (4 im Spiel zu zweit, 2 im Spiel zu dritt) legt ihr zurück in die Spielschachtel.

Spielerzahl	2	3	4
Benötigte Menge an grauen Würfeln	6	8	10

5 Würfel in jeder der 4 Spielerfarben + 10 neutrale graue Würfel



Jedem Entdecker (=Würfel) wird eine von 4 Aufgaben zugeteilt. Welche das ist, hängt von dem Symbol auf der oben liegenden Würfelseite ab:

- **Marschieren** (2 Seiten)
- **Reiten** (1 Seite)
- **Verhandlung** mit Indianern (1 Seite)
- **Tagebuch** schreiben (2 Seiten)



2

55 beidseitig bedruckte Spielkarten: Stämme / Entdeckungen

3 Die untenstehende Übersicht zeigt, wie viele der 55 Karten ihr benötigt – abhängig von der Spielerzahl. Mischt die 55 Karten und entfernt dann zufällig die entsprechende Anzahl nicht benötigter Karten aus dem Kartenstapel. Beispiel: In einer Partie zu viert entfernt ihr 5 Karten und spielt mit 50 Karten.

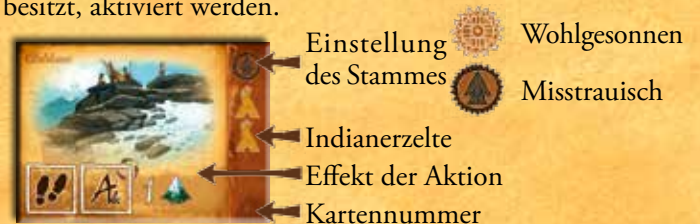
Spielerzahl	2	3	4
Benötigte Anzahl an Karten	30	40	50

Ihr dürft beide Seiten der entfernten Karten anschauen, bevor ihr sie in die Spielschachtel zurücklegt.

Im Verlauf der Partie kommen die Karten vom Kartenstapel nach und nach ins Spiel. Sie werden dabei entweder auf die linke Seite des Spielplans (in die Begegnungsauslage) oder auf die rechte Seite des Spielplans (in die Erkundungsauslage) gelegt: Stämme kommen (aufgedeckt) nach links, Entdeckungen (aufgedeckt) nach rechts. Wenn eine Karte einmal im Spiel ist, bleibt sie bis zum Spielende auf der entsprechenden Seite liegen. Ihr könnt diese Karten erhalten, indem ihr mit den Stämmen verhandelt bzw. Erkundungsmissionen abschließt.

Stammesseite

Jede Karte zeigt eine Aktion oder einen dauerhaften Effekt. Aktionen können mit den Würfeln des Spielers, der die Karte besitzt, aktiviert werden.



Spielaufbau

4 Legt den Kartenstapel neben den Spielplan (das Lager), mit der Entdeckungsseite nach oben.

5 Zieht die obersten 3 Karten und legt sie mit der Stammesseite nach oben in die Begegnungsauslage des Lagers.

Wenn ihr in eurer ersten Partie beim Spielaufbau 3 Spezialkarten (mit Nummern über 37) zieht, solltet ihr die Karten nochmals mischen und 3 neue Karten ziehen.

6 Zieht die nächsten 3 Karten und legt sie mit der Entdeckungsseite nach oben in die Erkundungsauslage des Lagers.

Entdeckungsseite

Jede Karte zeigt ein Gebiet, das die Expedition durchqueren muss. Jede Karte zeigt dabei (immer von unten nach oben) eine oder mehrere begehbare Routen.

Mögliche Routen entlang von Flüssen bzw. durch die Berge.



Biologische Arten in diesem Gebiet.

Entdeckerpunkte (mit Werten zwischen 2 und 10)

Im Spiel gibt es 4 verschiedene biologische Arten: Fische (x4), Vögel (x5), Huftiere (x6) und Pflanzen (x7).



↻ 4 Ablagen, je 1 pro Spielerfarbe

7 Jeder von euch wählt einen Entdecker und nimmt sich die farblich entsprechende Ablage sowie den Tagebuchdeckel und die 5 Würfel seiner Farbe. Legt alles vor euch ab und achtet dabei darauf, dass die richtige Seite des Deckels oben liegt. (Eine Seite ist für das Spiel zu viert, die andere für das Spiel zu zweit und zu dritt.)

Im Spiel zu zweit und zu dritt legt ihr die nicht benötigten Ablagen und farbigen Würfel zurück in die Spielschachtel.

Deine Ablage ist folgendermaßen aufgeteilt:

Der Erkundungsbereich, in den du die Entdeckungskarte legst, mit der du gerade befasst bist.

Dein Würfelvorrat.



Der Aktionsbereich, der im Verlauf des Spiels größer werden kann, indem du Stammeskarten erhältst, die du hier anlegst.

8 Wählt eure erste Entdeckungskarte

Bestimmt zufällig einen Startspieler.

Der Startspieler nimmt sich 1 der 3 Entdeckungskarten aus der Erkundungsauslage und legt sie in seinen Erkundungsbereich. Dann zieht er die oberste Karte vom Kartenstapel und legt sie mit der Entdeckungsseite nach oben auf den leergewordenen Platz der Erkundungsauslage.

Im Uhrzeigersinn machen alle anderen Spieler dasselbe, bis jeder Spieler eine Entdeckungskarte in seinem Erkundungsbereich liegen hat.

9 Dann wirft jeder Spieler noch seine 5 Würfel und legt sie in den Würfelvorrat seiner Ablage.

Jetzt kann es losgehen.



Spielidee

In diesem Spiel stellt ihr einen der Expeditionsleiter dar: Lewis, Clark, Gass oder Ordway. Eure Aufgabe ist es, so viel Wissen wie möglich in eurem Tagebuch festzuhalten und mit euren Entdeckungen die Wissenschaft voranzubringen.

Ihr könnt 3 verschiedene Arten von Erkenntnissen in eurem Tagebuch festhalten:

- *geografische*: kartographiert das Gelände, das ihr durchquert;
- *biologische*: entdeckt neue Arten von Pflanzen oder Tieren;
- *ethnologische*: lernt die Indianerstämme kennen, die ihr trifft.

Während der Partie erhaltet ihr Entdeckungskarten, die ihr nach Abschluss einer Erkundungsmission eurem Tagebuch hinzufügt. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Entdeckerpunkten.

Du erhältst auf 3 unterschiedliche Weisen Punkte. Bei Spielende addierst du:

- die Punkte auf den Entdeckungskarten in deinem Tagebuch,
- die Punkte für jede Sammlung verschiedener Tier- und Pflanzenarten, die du in deinem Tagebuch festgehalten hast,
- die Punkte gemäß deines Rangs beim Wissen über die Indianerstämme des Westens. Dieser wird durch die Anzahl der Indianerzelte bestimmt, die auf den Entdeckungskarten in deinem Tagebuch sowie auf den Stammeskarten in deinem Aktionsbereich abgebildet sind.



Präsident Jefferson wählte seinen hochgeschätzten Sekretär aus, um eine Expedition quer über den amerikanischen Kontinent zu leiten. Seine Ausbildung und das militärische Training, zusammen mit seiner Fähigkeit als Jäger und seiner Erfahrung in der Wildnis, prädestinierten ihn für diese Aufgabe. Er war ein gerechter und besonnener Anführer, der sich für Naturgeschichte interessierte. In Lewis' Reisetagebüchern ist eine Vielzahl präziser Beschreibungen der Erlebnisse seiner Reise zu finden. Diese wurden posthum veröffentlicht.

Thomas Jefferson fasst das Leben seines früheren Sekretärs folgendermaßen zusammen:

Er war voll des unverzagten Mutes, besaß eine Sicherheit und Beharrlichkeit bei der Verfolgung seines Ziels, von dem ihn nichts, außer vollkommene Unmöglichkeiten, abbringen konnten.



John Ordway war als Sergeant für eine der drei Expeditionstruppen verantwortlich. Er war ein geübter Beobachter, der viel über die Sitten und Sprachen der Indianer aufschrieb - und sogar über ihre Spiele! Voller Eifer notierte er außerdem Details über das Wetter und über die Tierarten, auf die sie stießen.

Brief von J. Ordway an seine Eltern vom 8. April 1804

Wir werden den Missouri so weit es geht mit dem Boot hinauffahren und dann zu Fuß weitergehen, bis wir den Pazifik erreichen - wenn uns nichts Unvorhergesehenes aufhält. Wir schätzen, dass wir zwischen 18 und 24 Monaten unterwegs sein werden. Wenn wir so großartige Entdeckungen machen, wie wir erwarten, haben die Vereinigten Staaten versprochen, uns noch reicher zu belohnen als sie ohnedies schon zugesagt haben.

Spielübersicht

Um zu gewinnen, benötigst du Stammes- und Entdeckungskarten.

Welche Aktionen dir zur Verfügung stehen, wird durch die Würfel in deinem Vorrat bestimmt.

Dort können sich auch Würfel anderer Spieler sowie graue Würfel befinden, die du ebenfalls benutzen darfst.

Spielzug

Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. So geht es reihum immer weiter, bis das Spielende erreicht ist.

In deinem Zug musst du dich für eine der zwei folgenden Möglichkeiten entscheiden:

A- Platziere Würfel in deinen Aktionsbereich (bzw. ins Lager). Damit kannst du deine aktuelle Erkundungsmission vorbereiten oder beenden, du kannst deine Würfelergebnisse verändern, oder mit Stämmen verhandeln und dadurch neue Aktionsmöglichkeiten dazugewinnen.

ODER:

B- Du nimmst Würfel aus dem Lager und/oder von deiner Ablage sowie den Ablagen deiner Mitspieler.

Wichtig: In diesem Spiel werden die Würfel NICHT jede Runde neu geworfen! Du wirfst NUR dann die Würfel, wenn du sie von anderen Orten nimmst, bevor du sie in deinen Vorrat legst. Zu jedem anderen Zeitpunkt und an jedem anderen Ort gelten die Würfel als unveränderliche „Ressourcen“.



William Clark wurde von seinem Freund Lewis eingeladen, sich mit ihm die Leitung der Expedition zu teilen.

Die beiden Männer vertrauten einander blind. Clark war der Kartograph des Corps und erstellte detaillierte Karten. Im Anschluss an die Expedition wurde er zum Gouverneur des Missouri-Gebiets und zum Superintendenten in Indianerfragen ernannt.



Patrick Gass war zu Beginn der Expedition ein einfacher Soldat. Nach dem Tod Floyds wurde er

in der ersten dokumentierten demokratischen Wahl westlich des Mississippi zu dessen Nachfolger gewählt. Sein Reisetagebuch war das erste des Corps, das im Jahr 1807 veröffentlicht wurde. Und er war das letzte Mitglied des Corps of Discovery, das 1870 im stolzen Alter von 99 Jahren starb.

Brief von M. Lewis an W. Clark vom 19. Juni 1803

Sollten es Ihnen irgendwelche Umstände bei dieser Unternehmung erlauben, mich an deren Belastungen, Gefahren und Ehren teilhaben zu lassen, seien Sie dessen versichert, dass es auf der ganzen Welt niemandem gibt, mit dem ich dies alles lieber teilen würde als mit Ihnen.

Lewis' Befehl vom 26. August 1804

Die kommandierenden Offiziere wurden durch den Wunsch der großen Mehrheit seiner Kameraden, Patrick Gass zum Sergeant zu ernennen, in der hohen Meinung, die sie bereits hinsichtlich seiner Fähigkeiten, seines Fleißes und seiner Integrität hatten, weiter bestärkt.

A - Aktion

Platziere Würfel aus deinem Vorrat in deinen Aktionsbereich

Die Mitglieder der Expedition gehen unter dem Kommando ihres Captains oder Sergeants auf Missionen.

Wähle EINES der Symbole, die die Würfel in deinem Vorrat aktuell zeigen. Nimm so viele Würfel mit diesem Symbol aus dem Vorrat, wie du möchtest (mindestens 1!). Diese Würfel platziert du in deinen Aktionsbereich auf passende Ablageflächen (sowohl auf der Ablage als auch auf deinen Stammeskarten).

Hierbei muss du Folgendes beachten:

- Du musst mindestens 1 Würfel platzieren.
- Du darfst nur genau 1 Art von Symbol pro Zug nutzen! Es ist also z. B. nicht erlaubt, im selben Zug Würfel zu nutzen, die „Marschieren“ ermöglichen UND Würfel, die „Verhandlung“ mit Indianern ermöglichen.
- Es ist durchaus möglich, dass du mehrere unterschiedliche Aktionen in einem Zug durchführst, wenn dir genügend passende Würfel zur Verfügung stehen. Aber du darfst jede einzelne Aktion nur einmal pro Zug durchführen!
- Du darfst die Aktionen in beliebiger Reihenfolge aktivieren und durchführen.



Achtung, die beiden unten aufgeführten Aktionsarten folgen teilweise unterschiedlichen Regeln. Eine Regel, die für die eine Aktionsart gilt, muss nicht zwangsläufig auch für die andere gelten.

↪ Aktionen, die genau 1 Zug benötigen

- Die Karte eines wohlgesonnenen Stammes nehmen



- Die Karte eines misstrauischen Stammes nehmen



- Würfelergebnisse verändern



- Den Plan ändern



Sobald du alle benötigten Würfel auf einer Aktion platziert hast, wird ihr Effekt ausgelöst und sofort abgehandelt. Er kann nicht für einen späteren Zug aufgespart werden.

Nachdem du den ausgelösten Effekt einer Aktion abgehandelt hast, lege alle Würfel auf den Aktionsfeldern dieser Aktion auf das jeweils passende Flussufer des Lagers.



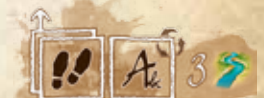
Dieses Symbol zeigt an, dass du den Würfel ins Lager legen musst.

↪ Aktionen, die (normalerweise) mehr als 1 Zug benötigen

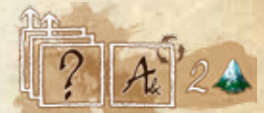
- Reiten



- Marschieren



- Berge erkunden



- Außerdem alle Aktionen auf den Stammeskarten 1–36

Bei diesen Aktionen handelt es sich um die Erkundungsaktionen. Du benötigst Würfel mit verschiedenen Symbolen, um diese Aktionen ausführen zu können. Da du nur eine Art von Symbol pro Zug verwenden darfst, benötigst du im Normalfall mehrere Züge, um eine solche Aktion zu aktivieren.

Der „Tagebuch“-Würfel ist dabei immer der Würfel, der eine Aktion abschließt und den Effekt auslöst, die anderen „Voraussetzungs“-Würfel müssen also zwingend bereits vorher platziert worden sein.

Aktionen, die genau 1 Zug benötigen

Die Karte eines wohlgesonnenen Stammes nehmen



Ein Entdecker erhält Ratschläge von einem wohlgesonnenen Indianerstamm.

Diese Aktion wird mit 1 Würfelsymbol „Verhandlung“ aktiviert. Lege den Würfel danach auf die linke Seite des Lagers.

Effekt:

Nimm 1 beliebige Karte eines wohlgesonnenen Stammes (mit einem Sonnensymbol) aus der Begegnungsauslage. Lege sie in deinen Aktionsbereich.



Danach nimmst du 1 grauen Würfel aus dem Vorrat neben dem Lager.

Wirf diesen grauen Würfel und lege ihn in deinen Würfelvorrat.



Die Karte eines misstrauischen Stammes nehmen



Zwei Entdecker werden ausgesendet, um mit einem misstrauischen Stamm zu verhandeln.

Diese Aktion wird mit 2 Würfelsymbolen „Verhandlung“ aktiviert. Lege beide Würfel danach auf die linke Seite des Lagers.

Effekt:

Nimm 1 beliebige Karte eines misstrauischen Stammes (mit einem Pfeilsymbol) aus der Begegnungsauslage. Lege sie in deinen Aktionsbereich.



Danach nimmst du 1 grauen Würfel aus dem Vorrat neben dem Lager.

Wirf diesen grauen Würfel und lege ihn in deinen Würfelvorrat.



Wenn der Vorrat an grauen Würfeln aufgebraucht ist ...

Wenn du einen grauen Würfel nehmen sollst, aber keiner mehr im Vorrat neben dem Lager vorhanden ist, muss dir der Mitspieler, der aktuell die meisten grauen Würfel besitzt, einen seiner Würfel geben. Graue Würfel im Vorrat des Spielers und seinem Aktionsbereich werden hierfür zusammengezählt. Würfel im Lager werden stets ignoriert. Haben zwei Mitspieler gleich viele graue Würfel, entscheidest du, von welchem Spieler du den Würfel forderst. Der betroffene Mitspieler muss dir einen grauen Würfel seiner Wahl geben. Du wirfst ihn neu und legst ihn in deinen Vorrat. Bist du selbst (allein) der Spieler mit den meisten Würfeln, erhältst du keinen neuen Würfel.

Hinweise

- Du kannst in einem Zug bis zu 2 Stammeskarten erhalten (eine wohlgesonnene und eine misstrauische). Du kannst aber niemals Karten von 2 wohlgesonnenen bzw. misstrauischen Stämmen erhalten (Ausnahme s. Karte 51 „Arikara“), denn dazu müsstest du dieselbe Aktion zweimal ausführen. Und das ist unter keinen Umständen erlaubt.
- Du darfst graue Würfel nicht in dem Zug nutzen, in dem du sie erhältst.
- Die Begegnungsauslage wird erst am Ende eines Zuges aufgefüllt, nicht sofort, wenn eine Stammeskarte genommen wurde.

Würfelergebnisse verändern



Die Aufgaben dieser Entdecker wurden geändert.

Diese Aktion kann mit 1 beliebigen Würfelsymbol aktiviert werden. Lege den Würfel danach auf das dem Würfelsymbol entsprechende Flussufer des Lagers.

Effekt:

Wähle 1 oder 2 beliebige Würfel in deinem Vorrat und drehe sie auf eine Seite deiner Wahl. Wenn du 2 Würfel veränderst, musst du für beide Würfel dasselbe neue Symbol wählen.

Wichtig: Du darfst die Würfel, die du verändert hast, in diesem Zug noch nicht einsetzen. Auch nicht, wenn du sie auf das Symbol gedreht hast, das du für diesen Zug ausgewählt hast.

Den Plan ändern



Die Entdecker haben entschieden, eine andere Route zu wählen.

Diese Aktion kann mit 1 beliebigen Würfelsymbol aktiviert werden. Lege den Würfel danach auf das dem Würfelsymbol entsprechende Flussufer des Lagers.

Effekt:

Tausche die Entdeckungskarte in deinem Erkundungsbereich mit einer Entdeckungskarte in der Erkundungsauslage.

Aktionen, die (normalerweise) mehr als 1 Zug benötigen

↪ Die Erkundungsaktionen

Mit diesen Aktionen kannst du deinem Tagebuch Entdeckungskarten hinzufügen. Sobald du die Mission einer Entdeckungskarte abgeschlossen hast, legst du sie unter deinen Tagebuchdeckel. Nur du selbst darfst dir die Karten in deinem Tagebuch jederzeit ansehen!

Alle Erkundungsaktionen bestehen aus 2 oder mehr Teilaktionen: Zuerst gehst du auf Erkundung, indem du z. B. marschierst oder reitest. Danach hältst du die Ergebnisse in deinem Tagebuch fest. Denn natürlich kannst du nicht über Entdeckungen schreiben, die du noch gar nicht gemacht hast!

Für alle diese Aktionen musst du zunächst einen oder mehrere Würfel in deinen Aktionsbereich platzieren. In einem nachfolgenden Zug (Ausnahme s. Karten 47–48 Flathead) kannst du die Aktion dann aktivieren, indem du einen „Tagebuch“-Würfel dazu platzierst und den Effekt auslöst.

Du kannst die benötigten „Voraussetzungs“-Würfel in beliebiger Reihenfolge platzieren.

Aber du MUSST alle „Voraussetzungs“-Würfel platzieren, BEVOR du den „Tagebuch“-Würfel platzieren darfst, um den Effekt auszulösen!

Wenn du Würfel auf einer Erkundungsaktion platzierst, die mehr als 1 Würfel mit demselben Symbol erfordert, so musst du alle benötigten Würfel mit diesem Symbol auf einmal platzieren. Es wird aber nur 1 Würfel auf das Aktionsfeld platziert, die übrigen Würfel werden sofort auf das entsprechende Flussufer des Lagers gelegt.



↪ Erkundungsaktionen abschließen

Wenn du den Effekt einer Erkundungsaktion auslöst, indem du einen „Tagebuch“-Würfel platzierst, musst du mit der Gesamtzahl deiner aktivierten Erkundungsaktionen in der Lage sein, die gesamte Route der Entdeckungskarte in deinem Erkundungsbereich von unten nach oben zurückzulegen.

Deine Erkundungsaktionen MÜSSEN mit den Geländesymbolen auf deiner aktuellen Entdeckungskarte und deren Reihenfolge (von unten nach oben) übereinstimmen. Du darfst die Geländesymbole einer Aktion nicht aufteilen oder einige davon aufsparen.

Das bedeutet, dass du niemals einige Geländesymbole einer Aktion nutzen kannst und dann eine andere Aktion aktivieren kannst, um übrige Symbole der ersten Aktion später zu nutzen.

Zeigt eine Entdeckungskarte mehrere Routen, darfst du die gewünschte Route frei wählen, vorausgesetzt, sie führt vom unteren Teil der Karte zum oberen. Nicht genutzte Routen werden ignoriert.



Zuerst musst du 2 „Marschieren“-Würfel platzieren (1). Der eine Würfel wird auf das Aktionsfeld platziert, der andere wird ins Lager gelegt. In einem nachfolgenden Zug platzierst du einen „Tagebuch“-Würfel (2) und darfst somit 3 Berge erkunden.

Du darfst die beiden „Voraussetzungs“-Würfel in der Reihenfolge deiner Wahl platzieren: Erst (1), dann (2) ODER erst (2), dann (1). Später platzierst du einen „Tagebuch“-Würfel (3) und löst den Erkundungseffekt aus.



Diese Aktion benötigt 3 „Reiten“-Würfel: Innerhalb eines Zuges müssen gleichzeitig 1 Würfel auf das Aktionsfeld und 2 weitere Würfel ins Lager gelegt werden.



löst den Effekt einer Erkundungsaktion aus.

Du kannst diese Route wählen ...

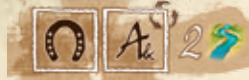


... oder diese Route.



Die Erkundungsaktionen auf den Ablagen

Reiten



Ein Reiter hat zwei Pfade entlang des Flusses erkundet.

Voraussetzung

1 „Reiten“-Würfel. Platziere ihn auf dem Aktionsfeld „Reiten“.

Effekt

Erkunde 2 Flüsse.



Marschieren



Zwei Entdecker haben zu Fuß drei Pfade erkundet. Auf dem Rückweg verabschiedet sich einer und legt eine Rast im Lager ein.

Voraussetzung

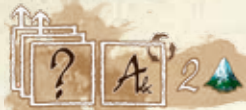
2 „Marschieren“-Würfel. Platziere 1 davon auf dem Aktionsfeld „Marschieren“ und lege den anderen auf die rechte Seite des Lagers.

Effekt

Erkunde 3 Flüsse.



Berge erkunden



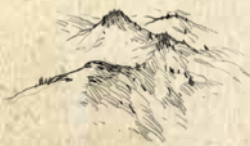
Die Entdecker haben zwei Pässe überquert. Sie sind zu dritt aufgebrochen, um sich gegenseitig in dem unwegsamen Terrain zu unterstützen. Auf dem Rückweg entscheiden sich zwei von ihnen dafür, eine Rast im Lager einzulegen.

Voraussetzung

3 beliebige Würfel mit identischem Symbol. Platziere 1 davon auf dem Aktionsfeld mit dem „?“ und lege die beiden anderen danach auf das dem Würfelsymbol entsprechende Flussufer des Lagers.

Effekt

Erkunde 2 Berge.



Beispiel 1

Christian platziert in seinem Zug 2 „Tagebuch“-Würfel auf die beiden Erkundungsaktionen „Marschieren“ und „Berge erkunden“. In vorangegangenen Zügen hat er bereits die „Voraussetzungs“-Würfel platziert. Er kann somit 3 Flüsse und 2 Berge oder 2 Berge und 3 Flüsse erkunden.



Die Erkundungseffekte werden dann sofort ausgelöst. Die Entdeckungskarte in seinem Erkundungsbereich (Karte Nr. 35) zeigt eine Route mit 2 Flüssen und 2 Bergen. Die Karte ist somit erkundet und Christian legt sie unter seinen Tagebuchdeckel.



Dann nimmt sich Christian eine neue Entdeckungskarte aus der Erkundungsauslage und legt sie in seinen Erkundungsbereich.

Hinweis: Christian könnte mit seinen Erkundungsaktionen die rechts abgebildete Karte Nr. 22 nicht erkunden. Er hätte zwar eigentlich 3 Flüsse und 2 Berge, aber die beiden Berge befinden sich am Anfang und am Ende der Route, mit den 3 Flussfeldern dazwischen. Daher würde Christian für diese Karte 2 verschiedene Berg-Erkundungsaktionen benötigen.



Hinweis: Du musst nicht ALLE Symbole nutzen, die dir eine Aktion erlaubt. So kannst du z. B. durchaus einen Effekt auslösen, der dich 3 Flüsse weit bringt, obwohl du nur 2 Flüsse benötigst. In einer solchen Situation geht der überzählige Fluss einfach verloren. Du darfst ihn auch nicht anderweitig in diesem Zug nutzen! Es sei denn für einen direkten Übergang (siehe nächste Seite).

Hinweis: Wenn du 4 „Tagebuch“-Würfel hast, kannst du die Aktion „Berge erkunden“ in einem Zug vollenden.



2 Karten am Stück erkunden

Wenn du noch Erkundungsaktionen übrig hast, nachdem du eine Entdeckungskarte erfolgreich abgeschlossen hast, kannst du ggf. direkt im Anschluss eine weitere in der Erkundungsauslage ausliegende Entdeckungskarte abschließen. Nimm diese Karte und lege sie ebenfalls unter deinen Tagebuchdeckel.

Wenn du mehr als eine Entdeckungskarte abschließt, gelten diese Karten als eine gemeinsame Route. Anders gesagt, wenn du noch Symbole von der letzten Aktion der ersten Karte übrig hast, kannst du diese DIREKT für den Übergang auf die zweite Karte nutzen. Natürlich darfst du auch weiterhin die durch eine Aktion erhaltenen Symbole nicht aufsparen oder aufsparen.

Du kannst maximal 2 Entdeckungskarten pro Zug abschließen.

Bonus: Wenn du es schaffst, in einem Zug 2 Entdeckungskarten zu erkunden, bist du sofort noch einmal an der Reihe und führst einen weiteren kompletten Zug durch.



Nach Abschluss einer Erkundung

Nimm dir eine neue Entdeckungskarte aus der Erkundungsauslage und lege sie in deinen Erkundungsbereich. (Wenn du in deinem Zug 2 Entdeckungskarten abgeschlossen hast, kannst du nur aus 2 verschiedenen Karten auswählen.)

Dann nimmst du ALLE Würfel von den Aktionsfeldern zurück, die du in dieser Runde aktiviert hast. (Auch wenn du eine Aktion aktiviert, aber nicht genutzt hast, musst du diese Würfel zurücknehmen. Du kannst aktivierte Aktionen nicht für später aufsparen: Nutze sie gleich oder nie!)

Wirf alle diese Würfel neu und lege sie in deinen Vorrat. Du darfst diese Würfel in diesem Zug nicht mehr einsetzen.

Ende des Spielzugs, in dem Aktionen durchgeführt wurden

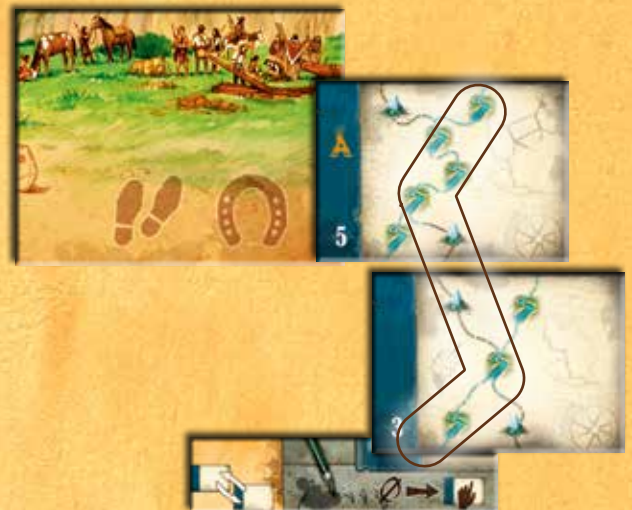
Wenn es notwendig ist, legt nun zunächst neue Stammeskarten in die Begegnungsauslage, danach legt ihr neue Entdeckungskarten in die Erkundungsauslage.

Beispiel 2 – Die kombinierte Erkundung zweier Entdeckungskarten

Daniel platziert 4 „Tagebuch“-Würfel auf die folgenden Aktionen (Stammeskarten Nr. 1, 3, 9, 34):



Er erkundet zunächst die Entdeckungskarte Nr. 22 in seinem Erkundungsbereich, danach die Entdeckungskarte Nr. 55 in der Erkundungsauslage: Er beginnt mit 2 Flüssen, nutzt dann 3 Berge (von denen er nur 2 benötigt), gefolgt von 3 Flüssen und 1 weiterem Fluss. Er hat somit 2 Entdeckungskarten auf einmal erkundet und erhält einen zusätzlichen Spielzug.



Hinweis: Obwohl die beiden Berge auf 2 verschiedenen Karten sind, können sie mit 1 Aktion „Berge erkunden“ erkundet werden, da sie direkt hintereinander auf der (kombinierten) Route liegen.



B – Erholung

Nimm dir Würfel und lege sie in deinen Vorrat

Es ist für einige Teilnehmer der Gruppe an der Zeit, sich auszuruhen und auf neue Befehle zu warten.

Entscheide dich für eine der folgenden drei Möglichkeiten:

1 Nimm ALLE Würfel von der linken Seite des Lagers, egal welche Farbe diese haben;

2 ODER nimm ALLE Würfel von der rechten Seite des Lagers, egal welche Farbe diese haben;

3 ODER nimm so viele der 5 Würfel DEINER Farbe, wie du möchtest (das können auch ALLE sein), egal wo sich diese gerade befinden. Du kannst sie von jedem Platz deiner Ablage (inkl. deiner Stammeskarten) nehmen, vom Lager und von deinen Mitspielern (auch hier ist egal, ob sich diese in deren Vorrat oder im Aktionsbereich auf der Ablage oder auf Stammeskarten befinden). Würfel, die du nicht zurücknehmen möchtest, lässt du liegen, wo und wie sie sind.

Wirf alle diese Würfel und lege sie in deinen Vorrat. Damit ist dein Zug zu Ende.

Hinweis: Du kannst unbegrenzt viele Würfel in deinem Vorrat haben.

Achtung: Manchmal wirst du Würfel deiner Mitspieler nehmen und nutzen können. Aber pass auf! Meist werden sie diese zum ungünstigsten Zeitpunkt zurückfordern.

Beispiel für Möglichkeit 3

Birgit entscheidet sich dafür, die Würfel ihrer eigenen Farbe zurückzunehmen.

Sie nimmt sich einen aus dem Lager, zwei aus Stefans Vorrat und zwei aus Christians Aktionsbereich.



Zeitlicher Ablauf der Expedition

14. Mai 1804, 16 Uhr Die Reise des Corps of Discovery beginnt. Sie verlassen Camp Dubois mit drei Booten: Zwei Pirogen mit sechs bzw. sieben Mann und einem speziell für diese Expedition gebauten Kielboot. Ihr Ziel ist der pazifische Ozean.

3. August 1804 Das Corps of Discovery hält im heutigen Council Bluffs (in Iowa) als Vertreter der Vereinigten Staaten von Amerika den ersten offiziellen Rat zwischen den USA und den Missouri- und Oto-Indianern. Die US-Amerikaner überreichen den Stammesführern Geschenke wie Medaillen und US-amerikanische Flaggen. Das Corps hält eine Parade vor seinen Gastgeber und Lewis demonstriert die Durchschlagskraft seiner „Windbüchse“.

20. August 1804 Sergeant Charles Floyd stirbt an einer Gallenkolik (einem Blinddarmdurchbruch). Er ist das einzige Mitglied des Corps, das während der Expedition ums Leben kommt.

30. August 1804 Ein freundschaftlicher Rat mit den Yankton Sioux wird abgehalten. Es heißt, dass Lewis bei dieser Begegnung ein Neugeborenes in eine US-Flagge gewickelt und zum „Amerikaner“ erklärt haben soll.

24. Oktober 1804 Das Corps erreicht die Dörfer der Mandan und der Hidatsa. Lewis und Clark entscheiden, das Fort Mandan auf der dem Hauptdorf gegenüberliegenden Seite des Flusses zu errichten. Sacagawea schließt sich hier der Expedition als Übersetzerin und Scout an.

7.-25. April 1805 Die Expedition reist von Fort Mandan zum Yellowstone River.

25. April – 3. Juni 1805 Vom Yellowstone zum Marias River. Am 5. Mai tötet Clark zusammen mit einem der Jäger den ersten Grizzlybären, den sie jemals gesehen haben.

3.-20. Juni 1805 Vom Marias River zu den Great Falls.

15. Juli – 8. August 8 1805 Das Corps reist von den Great Falls in die Gegend der Shoshone. Am 11. August begegnet Captain Lewis einem männlichen Shoshone, dem ersten Indianer, den sie sehen, seit sie von Fort Mandan aufgebrochen sind.

17. August 1805 Ein Rat mit den Shoshone wird abgehalten. Der Häuptling der Shoshone ist Cameahwait und wie sich herausstellt, ist er Sacagawea's Bruder. Nachdem sie Cameahwait's Stamm etliche Geschenke überreicht haben, schaffen es Lewis und Clark, einige Pferde zu erhalten, sowohl für die Reise als auch als Nahrung. Ungefähr zu dieser Zeit schließt sich auch der Shoshone-Scout Old Toby der Expedition an.

1. September – 6. Oktober 1805 Bei der Überquerung der Bitterroot Mountains stößt das Corps auf die Flathead- und die Nez Perce-Indianer.

9. Oktober – 7. Dezember 1805 Die Reise den Clearwater, Snake und Columbia River abwärts zum Pazifik.

7. Dezember – 22. März 1806 Sie verbringen den Winter in Fort Clatsop, wo sie 338 Paar Mokassins für die Rückreise anfertigen.

23. März 1806 Das Corps bricht zur Rückreise nach Osten von Fort Clatsop auf.

3. Juli 1806 Das Corps teilt sich in zwei Gruppen auf: Lewis führt die eine Gruppe den Blackfoot River aufwärts, während Clark mit der anderen dem Bitterroot River aufwärts folgt.

16. Juli 1806 Lewis erkundet den Marias River stromaufwärts und lässt eine kleine Gruppe an der Flussmündung unter dem Kommando von Gass zurück. Lewis sagt Gass, er hoffe, ihn spätestens am 5. August wiederzusehen. Sollte er aber bis zum 1. September nicht zurück sein, solle Gass das Schlimmste annehmen.

27. Juli 1806 Blackfeet-Indianer versuchen Gewehre von Lewis' Gruppe zu stehlen. Es kommt zum Kampf, in dessen Verlauf zwei Blackfeet getötet werden. Es bleibt der einzige gewalttätige Zusammenstoß zwischen dem Corps und Indianern während der gesamten Expedition.

28. Juli 1806 Lewis stößt wieder zu Gass, bei dem sich seit einer Woche auch Ordway (aus Clarks Gruppe) befindet.

12. August 1806 Die Gruppen von Lewis und Clark vereinen sich wieder am Missouri River, im heutigen North Dakota.

23. September 1806 Das Corps of Discovery kehrt nach zwei Jahren, vier Monaten und zehn Tagen nach St. Louis zurück.

Spielende

Sobald ein Spieler keine neue Karte mehr in seinen Erkundungsbereich legen kann, nachdem er eine Entdeckungskarte abgeschlossen hat (weil der Kartenstapel aufgebraucht ist und die Erkundungsauslage leer ist), endet das Spiel für ihn.

Hinweis: Wenn du eine (oder beide) Minnetaree-Stammeskarten besitzt und noch eine Entdeckungskarte auf dieser liegt, dann darfst du diese Karte nicht in deinen Erkundungsbereich verschieben, um zu verhindern, dass das Spiel endet. Es ist auf jeden Fall dein letzter Zug gewesen!

Jeder andere Spieler ist nun noch einmal am Zug, danach endet die Partie.

Nicht abgeschlossene Entdeckungskarten im Erkundungsbereich werden bei der Schlussabrechnung nicht berücksichtigt.

Entdeckerpunkte werten

↻ Entdeckerpunkte fürs Kartographieren

Jeder Spieler zählt die Entdeckerpunkte auf den Entdeckungskarten in seinem Tagebuch zusammen.

↻ Entdeckerpunkte für neue Tier- und Pflanzenarten

Im Spiel gibt es 4 verschiedene Arten zu entdecken (Huftiere, Vögel, Fische und Pflanzen). Nachdem ihr die Punkte fürs Kartographieren gewertet habt, sortiert ihre eure Entdeckungskarten zu Sets mit 1–4 Karten. Jedes Set darf genau 1 Karte jeder Art enthalten. Je mehr verschiedene Arten in einem Set enthalten sind, desto mehr Punkte gibt es. Wie viele Punkte ein Set wert ist, entnehmt ihr der Tabelle rechts.

Hinweis: Die Verteilung der Arten auf den 55 Entdeckungskarten ist folgendermaßen:

• 7 Pflanzen



• 6 Huftiere



• 5 Vögel



• 4 Fische



1 Art	3 Punkte
2 verschiedene Arten	8 Punkte
3 verschiedene Arten	15 Punkte
4 verschiedene Arten	24 Punkte

↻ Entdeckerpunkte für Kenntnisse über die Indianer

Danach zählt jeder Spieler noch die Anzahl der Indianerzelte auf den Stammeskarten in seinem Aktionsbereich und auf den Entdeckungskarten in seinem Tagebuch zusammen.



Der Spieler mit der höchsten Anzahl an Indianerzelten erhält 12 Entdeckerpunkte. Die anderen Spieler erhalten in absteigender Rangfolge entsprechend weniger Entdeckerpunkte. Wie viele ist abhängig von der Spielerzahl (siehe rechts).

Bei Gleichstand addieren die beteiligten Spieler die Summe der Punkte ihres Rangs und des Rangs (bzw. der Ränge) darunter und teilen diese untereinander auf (siehe Beispiel rechts).

Rang	4 Spieler	3 Spieler	2 Spieler
1.	12 Punkte	12 Punkte	12 Punkte
2.	8 Punkte	6 Punkte	6 Punkte
3.	4 Punkte	0 Punkte	
4.	0 Punkte		

Beispiel: In einer Partie zu viert haben Spieler A und Spieler B gemeinsam die höchste Anzahl an Zelten. Spieler C hat am drittmeisten, Spieler D am wenigsten: A und B erhalten jeweils 10 Punkte $((12+8)/2)$, C erhält 4 Punkte und D 0 Punkte.

↻ Dann addiert jeder von euch seine Entdeckerpunkte.

Der Spieler, der insgesamt die meisten Entdeckerpunkte erringen konnte, gewinnt. Bei Gleichstand ist derjenige Spieler besser platziert, der mehr Würfel auf seiner Ablage (im Vorrat, im Aktionsbereich und auf den Stammeskarten) liegen hat als die anderen am Gleichstand beteiligten Spieler. Steht es immer noch Unentschieden, teilen sich diese Spieler den Platz.

Die Effekte der Stammeskarten

Aktionskarten

1–13 Diese 13 Aktionskarten funktionieren im Wesentlichen wie die Erkundungsaktionen auf der Ablage (vgl. Erkundungsaktionen S. 7f.) – nur besser.

14–21 Erkunde entweder X Flüsse ODER Y Berge (entsprechend der Angaben auf der Karte). Du musst dich für das eine oder das andere entscheiden.

22–26 Erkunde zuerst X Flüsse UND danach Y Berge (entsprechend der Angaben auf der Karte). Du musst genau diese Reihenfolge einhalten.

27–31 Erkunde zuerst X Berge UND danach Y Flüsse (entsprechend der Angaben auf der Karte). Du musst genau diese Reihenfolge einhalten.

32–33 *Clatsop*

Wenn du 1 Entdeckungskarte abschließt, kannst du 1 Fluss als Berg betrachten oder umgekehrt.

34 *Tenino*

Wenn du bei 1 Erkundungsaktion wenigstens 1 Fluss erkundest, darfst du die Anzahl dieser Flüsse um 1 erhöhen.

35 *Multnomah*

Wenn du bei 1 Erkundungsaktion wenigstens 1 Fluss erkundest, darfst du die Anzahl dieser Flüsse um 2 erhöhen.

36 *Nez Perce*

Wenn du bei 1 Erkundungsaktion wenigstens 1 Berg erkundest, darfst du die Anzahl dieser Berge um 1 erhöhen.



Karten mit einem sofortigen Effekt

37–38 *Minnetaree*

Wenn du diese Karte erhältst, nimm dir sofort 1 der 3 Entdeckungskarten aus der Erkundungsauslage. Lege sie auf die Minnetaree-Karte. Du kannst diese Karte anstatt der Karte in deinem Erkundungsbereich abschließen. Sobald du das getan hast, lege sie wie üblich in dein Tagebuch. Die Minnetaree-Karte bleibt in deinem Aktionsbereich liegen, kann aber KEIN weiteres Mal benutzt werden!

Hast du die Entdeckungskarte auf der Minnetaree-Karte bei Spielende nicht abgeschlossen, wirf sie ab.

Karten mit andauerndem Effekt

Einige Stammeskarten verschaffen dir einen dauerhaften Vorteil. Sie müssen nicht aktiviert werden, sondern können EINMAL pro Zug genutzt werden.

39–42 *Yankton Sioux*

In deinem Zug kannst du 1 beliebigen Würfel in deinem Vorrat auf die Seite drehen, die auf dieser Karte angezeigt wird. Du musst den Würfel in dieser Runde einsetzen.

43–46 *Tetons Sioux*

In deinem Zug kannst du 1 Würfel in deinem Vorrat, der das auf dieser Karte abgebildete Symbol zeigt, auf das Aktionssymbol drehen, das du in diesem Zug nutzt. Du musst den Würfel in dieser Runde einsetzen.

47–48 *Flathead*

Wenn du möchtest, kannst du in deinem Zug entscheiden, nur GENAU 2 Würfel einzusetzen. Diese beiden Würfel dürfen dafür verschiedene Symbole zeigen!

Hast du beide Flathead-Karten, kannst du sogar 3 Karten mit bis zu 3 verschiedenen Symbolen einsetzen.

49–50 *Blackfeet*

Wenn es darum geht, zu bestimmen, wer die meisten grauen Würfel in seinem Vorrat und Aktionsbereich hat, wird für dich (pro Blackfeet-Karte) 1 Würfel weniger gezählt.

51 *Arikara*

Du darfst die Gesinnung eines Stammes ignorieren, wenn du Stammeskarten nimmst. Du kannst also die Karte eines misstrauischen Stammes mit nur 1 „Verhandeln“-Würfel nehmen. Oder du kannst 2 Karten derselben Gesinnung nehmen, indem du beide Aktionen nutzt: Mit 3 „Verhandeln“-Würfeln kannst du somit entweder 2 Karten von wohlgesonnenen oder misstrauischen Stämmen nehmen.

52–53 *Wisbram*

Wenn du die Aktion „Würfelergebnis verändern“ mit 2 Würfeln nutzt, darfst du diese auf unterschiedliche Seiten drehen.

54–55 *Wanapum*

Wenn du die Aktion „Würfelergebnis verändern“ nutzt, darfst du einen weiteren Würfel auf die ausgewählte Seite drehen. Du musst alle Würfel auf dieselbe Seite drehen, es sei denn, du besitzt auch eine (oder beide) Wisbram-Karte (52–53).

Redaktion der deutschen Ausgabe:

Sebastian Rapp und Sebastian Wengloff

