

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Discoveries

The Journals of Lewis & Clark

L'Expédition Lewis et Clark fut le premier groupe d'hommes à traverser le continent Nord-Américain, aller et retour, entre 1803 et 1806. Au cours des trois années que dura cette aventure, les chefs d'expédition Meriwether Lewis et William Clark, ainsi que les sergents Gass et Ordway, noircirent des centaines de pages, racontant les périples du voyage, décrivant leurs découvertes botaniques et zoologiques, et cartographiant des régions jusqu'alors inconnues des Américains.

Instructions du Président Jefferson à Meriwether Lewis - 20 juin 1803

L'objet de votre mission est d'explorer le Missouri et ses affluents, qui pourraient offrir la voie navigable la plus directe à travers ce continent, dans un but commercial.

En commençant à l'embouchure du Missouri, vous noterez les latitudes et longitudes de tous les points remarquables de la rivière et spécialement les embouchures des affluents, les rapides, les îlots ou tout autre lieu ou objet naturel dont le caractère durable les rendra reconnaissables plus tard. Le cours de la rivière entre ces points d'observation sera fourni par la boussole, le temps de parcours et les observations de terrain elles-mêmes. Les variations de la boussole en différents lieux doivent être notées.

Le commerce qui pourrait s'engager avec les peuples vivant au-delà de la ligne que vous franchirez rend la connaissance de ces peuples importante. Vous travaillerez à vous familiariser autant que la poursuite de votre voyage vous le permet

- avec les noms de ces nations et leur population ;
- l'étendue et les limites de leurs territoires ;
- leurs relations avec les autres tribus ou nations ;
- leur langue, leurs traditions, leurs monuments ;
- leurs activités d'agriculture, de pêche, de chasse, de guerre, leurs arts et les instruments qu'ils utilisent pour tout cela ;
- leur nourriture, vêtements et habitations ;

- les maladies qui les touchent et les remèdes qu'ils utilisent ;
- les traits moraux et physiques qui les distinguent des tribus qu'ils connaissent ;
- les spécificités de leurs lois, leurs coutumes, leurs mœurs ;
- ainsi que tous les articles de commerce qu'ils pourraient fournir ou dont ils auraient besoin, et dans quelle mesure.

Les autres sujets dignes d'intérêt seront :

- le sol et le visage du paysage, les espèces végétales qui y poussent, en particulier celles qui n'existent pas aux États-Unis
- les animaux de ce pays en général et ceux qui nous sont inconnus aux États-Unis en particulier,
- les restes et le compte de ceux qui semblent rares ou éteints ;
- les productions minérales de toutes sortes ; mais plus particulièrement les métaux, le calcaire, le charbon et le salpêtre ;
- les eaux salées et les eaux douces, notant la température de ces dernières et les circonstances qui pourraient indiquer leur nature ;
- les indices de volcanisme ;
- les données climatiques caractérisées par les températures, la proportion de jours pluvieux, nuageux ou ensoleillés, les orages, la grêle, la neige, la glace, le début et la fin du gel, les vents dominant à différentes saisons, les dates de pousse ou de floraison de certaines plantes, l'apparition d'oiseaux, de reptiles ou d'insectes particuliers.

Remerciements :

Je remercie AnneC et Cédric pour leur confiance et leur travail sur ce deuxième opus en commun. Merci également à Vincent pour avoir poursuivi l'aventure avec nous dans l'Ouest américain. Je remercie aussi tous ceux qui ont enrichi Discoveries lors des tests, en particulier Sébastien Pauchon et Sébastien Malzac.



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

Distribué par Asmodee
18 rue Jacqueline AURIOL
Quartier Villaroy B.P. 40119
78041 GUYANCOURT Cedex
www.asmodee.com - support@asmodee.com

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

1 plateau (le Camp)

1 Placez le plateau Camp au centre de la table.

Le Camp se divise en 4 zones :

- une zone Rencontres avec les 3 cartes Tribu disponibles.
- une zone Territoires avec les 3 cartes Découvertes disponibles à l'exploration.



- la Rive droite où les joueurs défaussent leurs dés "Écrire" et "Pactiser" au cours du jeu.
- la Rive gauche où les joueurs défaussent leurs dés "Marcher" et "Chevaucher" au cours du jeu.

30 dés spéciaux de couleur

L'Expédition comprenait 30 soldats en plus des officiers.

Chaque dé représente un des membres de l'Expédition. Certains sont vos amis proches (les dés de votre couleur), d'autres sont "neutres" (les dés gris), d'autres enfin sont fidèles à vos adversaires (les dés de leur couleur).

2 Formez le stock de dés neutres en plaçant, à côté de la zone Rencontres, le nombre de dés gris indiqué dans le tableau ci-dessous. Les dés gris restants (4 à deux joueurs, 2 à trois joueurs) sont remis dans la boîte.

Nombre de joueurs	2	3	4
Nombre de dés gris dans le stock	6	8	10

5 dés dans chacune des 4 couleurs des joueurs + 10 dés gris



Chaque explorateur (dé) peut réaliser 4 missions différentes :

- Marcher (2 faces)
- Chevaucher (1 face)
- Pactiser avec les indiens (1 face)
- Ecrire dans le journal (2 faces)



2

Matériel & J

55 cartes recto-verso : Tribu/Découvertes

3 Mélangez les 55 cartes puis prenez au hasard le nombre de cartes indiqué dans le tableau suivant. Pour une partie à quatre joueurs par exemple, écartez 5 cartes.

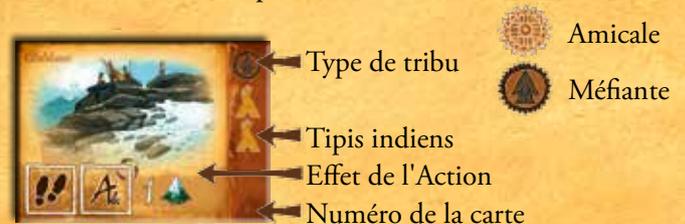
Nombre de joueurs	2	3	4
Nombre de cartes	30	40	50

Les cartes restantes peuvent éventuellement être consultées par les joueurs avant d'être remises dans la boîte.

Les cartes vont entrer progressivement en jeu depuis la pioche. Elles seront placées soit sur le côté gauche du plateau Camp (dans la zone Rencontres), face Tribu visible, soit sur le côté droit du plateau Camp (dans la zone Territoires), face Découvertes visible. Une fois qu'une carte est entrée en jeu, sa face visible ne change plus.

Face Tribu

Chaque carte présente une Action ou un effet permanent. Ces Actions peuvent être déclenchées par le possesseur de la carte à l'aide des dés à sa disposition.



Mise en place

4 Placez les cartes sélectionnées en pile près du plateau central, face Découvertes visible pour former la pioche.

5 Piochez 3 cartes et placez-les face Tribu visible sur la zone des Rencontres.

6 Piochez les 3 cartes suivantes et placez-les face Découvertes visible sur la zone Territoires.

Pour votre première partie, si les 3 cartes sont des cartes spéciales (numéro supérieur à 37), remélangez-les dans le paquet et piochez 3 nouvelles cartes jusqu'à avoir au moins une carte d'exploration parmi les trois cartes.

Face Découvertes

Chaque carte présente une des régions traversées par l'Expédition, avec un ou plusieurs chemins menant du bas jusqu'au haut de la carte.

Chemins possibles le long des Rivières ou en Montagne



Il existe 4 types d'espèces : Poissons (x4), Oiseaux (x5), Mammifères (x6) et Plantes (x7).



↻ 4 plateaux individuels, à la couleur des joueurs

7 Chaque joueur choisit un membre d'Expédition et prend les 5 dés, la couverture de journal ainsi que le plateau individuel de la couleur correspondante. Il les place devant lui, en prenant soin de placer la couverture de journal avec la face correspondant au nombre de joueurs visible.

Les dés colorés et les plateaux individuels non utilisés (partie à deux ou trois joueurs) sont rangés dans la boîte.

Votre plateau individuel se divise en :

- une zone d'Exploration où vous placez la carte Découvertes à explorer

- une zone Réserve de dés où vous stockez les dés



- une zone Journal où vous rangez les Découvertes réalisées au cours du jeu

- une zone d'Action que vous complétez au fur et à mesure du jeu par les cartes Tribu que vous gagnez

8 Choix de la première carte Découvertes

Désignez le Premier joueur au hasard.

Le Premier Joueur choisit une carte Découvertes parmi les trois disponibles. Il la place dans sa zone d'Exploration puis complète les Territoires avec la première carte de la pioche, face Découvertes visible.

En tournant dans le sens horaire, chaque joueur procède de même jusqu'à ce que chacun ait une carte Découvertes dans sa zone d'Exploration.

9 Enfin, tous les joueurs lancent leurs dés et les placent, sans modifier les faces obtenues, dans leur Réserve sur leur plateau individuel.

Vous êtes prêts à commencer la partie.



But du jeu

Dans ce jeu, vous tenez le rôle d'un des chefs de l'expédition : Lewis, Clark, Gass ou Ordway. Votre but est de consigner le maximum de connaissances dans votre journal et de faire ainsi progresser la science grâce à votre travail.

Les données que vous pouvez transcrire dans votre journal sont de 3 types :

- Géographiques : vous cartographiez les territoires traversés
- Biologiques : vous découvrez des espèces animales ou végétales
- Ethnologiques : vous rencontrez des tribus indiennes.

Durant la partie, vous gagnerez des cartes Découvertes que vous ajouterez à votre Journal. À la fin du jeu, le joueur possédant le plus de points de découverte l'emporte.

Ces cartes permettent de marquer des points de trois façons différentes. En fin de partie, vous additionnerez :

- les points indiqués sur les cartes Découvertes de votre Journal
- les points accordés pour chaque série d'espèces de types différents de votre Journal
- les points accordés en fonction de votre rang dans le nombre de tipis, présents sur vos cartes Découvertes et sur vos cartes Tribu. Ces tipis symbolisent votre connaissance des indiens.



Le Président Jefferson choisit son brillant secrétaire pour conduire l'expédition à

travers le continent Nord-Américain. L'éducation de Lewis, son entraînement militaire tout comme ses talents de chasseur en faisaient l'homme de la situation. C'était un meneur d'homme avisé et juste, passionné de botanique. Ses journaux ont fourni une énorme quantité de détails sur l'expédition et les territoires traversés. Ils furent publiés après sa mort.

Jefferson parlant de Meriwether Lewis

[Il n'était] jamais découragé, possédant une fermeté et une persévérance dans ses objectifs que rien, sinon l'impossible, ne pouvait détourner.



En tant que sergent, John Ordway avait la responsabilité d'une des trois escouades de

l'expédition. Très observateur, il décrit particulièrement bien les coutumes, les langues et même les jeux des tribus rencontrées. Il prit également note, de manière précise, de la météo et des espèces animales découvertes.

Lettre de J. Ordway à ses parents 8 avril 1804

Nous allons remonter le Missouri aussi loin que nous le pourrons par bateau, puis par la terre, jusqu'à l'océan à l'Ouest, si rien ne nous en empêche... Nous pensons être partis pour 18 mois ou deux ans... Si nous faisons les Grandes Découvertes que nous espérons, les Etats-Unis vont nous récompenser au-delà de ce qui nous est déjà promis.

Principe du jeu

Vous l'avez compris : pour marquer le maximum de points en fin de partie, il vous faut gagner des cartes Tribu/Découvertes.

Vos moyens d'action sont les dés.

Vous pourrez jouer avec les dés de votre couleur, mais aussi avec les dés neutres et ceux des autres joueurs.

Tour de jeu

Le Premier Joueur commence, puis chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à la fin de la partie.

À votre tour, vous devez réaliser une des deux options suivantes, au choix :

A- Soit placer vos dés de même face dans votre zone d'Action ou sur le plateau central. Ainsi vous préparez ou réalisez des explorations, vous modifiez vos dés ou vous gagnez de nouvelles possibilités d'action.

B- Soit vous reposer pour récupérer les dés d'une Rive sur le plateau central ou tous vos dés où qu'ils soient.

Note : Dans ce jeu, les dés ne sont relancés qu'au moment où ils reviennent dans votre Réserve et non à chaque tour. Il vous faudra donc porter une attention toute particulière à leur gestion au cours de la partie.



William Clark fut invité par son ami Lewis à partager la direction de l'expédition. Les deux hommes

se connaissaient bien et travaillaient dans une confiance mutuelle. Clark était un des cartographes du groupe, produisant des cartes très détaillées. A son retour, il fut nommé Gouverneur du territoire du Missouri puis Superintendant aux Affaires Indiennes.



Patrick Gass commença le voyage comme simple soldat. Après la mort de

Floyd, il fut choisi comme sergent pour le remplacer lors de la première élection démocratique ayant lieu à l'Ouest du Mississippi. Son journal fut le premier publié, en 1807. Il fut aussi le dernier membre du Corps of Discoveries à mourir, à 99 ans.

Lettre de M. Lewis à W. Clark le 19 juin 1803

S'il y a quoi que ce soit dans les circonstances de cette aventure qui vous inciterait à participer à sa fatigue, à ses dangers et à ses honneurs, croyez bien qu'il n'y a pas d'homme sur Terre avec qui je les partagerais avec le même plaisir qu'avec vous.

[Lewis] Ordres du 26 août 1804

Les officiers commandants voient confirmée la haute opinion qu'ils avaient de la diligence et de l'intégrité du Sergt. Gass par le souhait d'une large majorité de ses camarades de le désigner comme sergent.

A- Action

Jouer des dés de votre Réserve dans votre zone d'Action

Les membres de l'Expédition partent en mission suivant les ordres de leurs capitaines ou de leurs sergents.

Choisissez un ou plusieurs dé(s) de votre Réserve présentant une même face et affectez-les aux Actions de votre zone d'Action (plateau individuel + cartes Tribu acquises).

Points importants :

- Vous devez jouer au moins un dé.
- Vous ne pouvez jouer qu'un seul type de dés à votre tour (ayant tous la même face). Il vous est interdit, par exemple, de jouer pendant le même tour des dés Marcher et des dés Pactiser avec les Indiens.
- Il est possible de jouer vos dés sur plusieurs Actions à chaque tour. Mais vous ne pouvez déclencher une Action donnée qu'une seule fois par tour.
- Vous pouvez jouer vos dés sur les Actions dans l'ordre de votre choix.



Il existe deux types d'action qui se jouent un peu différemment. Les règles qui s'appliquent pour un type d'action ne s'appliquent pas nécessairement pour l'autre.

Les Actions qui se déclenchent en un tour

- Prendre une carte Tribu Amicale



- Prendre une carte Tribu Méfiante



- Tourner les dés

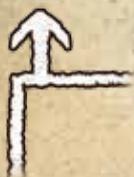


- Changer de route



Dès que vous posez le ou les dés demandés, l'Action se déclenche : l'effet correspondant s'applique immédiatement. Cet effet ne peut pas être différé à un prochain tour.

Une fois l'effet appliqué, défaussez le(s) dé(s) sur la Rive adéquate du plateau Camp.



Ce symbole signifie qu'un Dé doit être défaussé sur le plateau central.



Les Actions qui se déclenchent (le plus souvent) en plusieurs tours

- Expédition à cheval



- Expédition à pied



- Expédition en montagne



- Ainsi que les Actions des cartes Tribu de 1 à 36.

Ce sont toutes des Actions d'exploration. Elles nécessitent le plus souvent plusieurs types de dés pour être complétées. Puisque vous ne pouvez jouer qu'un type de dés à chaque tour, il vous faudra plusieurs tours de jeu pour déclencher leur effet.

Les dés "Écrire" doivent toujours être posés en dernier, une fois que les dés prérequis sont présents.



Les Actions qui se déclenchent en un tour

Prendre une carte Tribu Amicale



Un explorateur est envoyé recueillir des informations auprès des tribus indiennes amicales.

Déclenchez cette Action avec un dé Pactiser avec les indiens. Ce dé est défaussé sur le plateau Camp, sur la Rive droite

Effet :

Prenez une carte Tribu Amicale (présentant l'icône Soleil) parmi les cartes disponibles dans la zone Rencontres. Ajoutez-la à votre zone d'Action.



Prenez ensuite un dé gris dans le stock à côté du plateau central.

Lancez le dé gris obtenu et placez-le dans votre Réserve.



Prendre une carte Tribu Méfiante



Deux explorateurs sont envoyés négocier avec des tribus belliqueuses.

Déclenchez cette Action avec deux dés Pactiser avec les indiens. Ce dé est défaussé sur le plateau Camp, sur la Rive droite

Effet :

Prenez une carte Tribu Méfiante (présentant l'icône Flèche) parmi les cartes disponibles dans la zone Rencontres. Ajoutez-la à votre zone d'Action.



Prenez ensuite un dé gris dans le stock à côté du plateau central.

Lancez le dé gris obtenu et placez-le dans votre Réserve.



Si le stock de dé gris est vide...

Si vous devez prendre un dé gris et que le stock est vide, le joueur qui possède le plus de dés gris (dans son Stock et sur sa zone d'Action) doit vous en donner un. On ne tient pas compte des dés gris présents sur le Plateau Camp. En cas d'égalité sur le joueur possédant le plus de dés gris, choisissez celui qui doit vous en donner un. Le joueur désigné choisit le dé gris qu'il vous donne, pris dans sa Réserve ou sur une de ses Actions. Lancez le dé gris obtenu et placez-le immédiatement dans votre Réserve. Si vous êtes le seul joueur à posséder le plus de dés gris, vous n'en gagnez pas.

Précisions

- Il est donc possible d'acquérir deux cartes Tribu dans le même tour de jeu, une Tribu Amicale et une Tribu Méfiante. En revanche, vous ne pouvez pas prendre deux cartes Tribu Amicale ou deux cartes Tribu Méfiante pendant un même tour. Cela reviendrait à effectuer deux fois la même Action, ce qui n'est pas permis.
- Vous ne pouvez pas jouer un dé gris le tour où vous l'avez obtenu.
- La zone Rencontre n'est complétée qu'à la fin de votre tour, et non après chaque acquisition de carte Tribu.

Tourner les dés



Les explorateurs ont vu leurs missions redéfinies.

Déclenchez cette Action avec n'importe quel dé. Défaussez-le sur le plateau Camp, sur la Rive appropriée.

Effet :

Choisissez 1 ou 2 dés dans votre Réserve et placez-les sur la face de votre choix (la même face pour les 2 dés).

Note : Vous ne pouvez pas utiliser ce tour-ci les dés que vous venez de changer, même si vous avez choisi de les tourner sur la face utilisée ce tour.

Changer de route



Les voyageurs décident de changer de route.

Déclenchez cette Action avec n'importe quel dé. Défaussez-le sur le plateau Camp, sur la Rive appropriée.

Effet :

Échangez la carte Découvertes de votre zone d'Exploration avec une carte Découvertes de la zone Territoires.

Les Actions qui se déclenchent (le plus souvent) en plusieurs tours

Les Actions d'exploration

Ces Actions vous permettent d'ajouter les cartes Découvertes à votre Journal. Vous placerez les cartes Découvertes explorées sous la couverture de votre Journal afin de les cacher aux autres joueurs. Vous pouvez, quant à vous, consulter vos cartes à tout moment.

Une exploration se déroule, généralement, en au moins deux temps : il faut aller découvrir ce qui vous entoure (en marchant ou en chevauchant par exemple) puis il faut le consigner dans votre journal. On ne peut bien sûr pas écrire sur ce que l'on n'a pas encore découvert !

Toutes ces Actions nécessitent donc un ou plusieurs dé(s) comme prérequis. Elles sont ensuite complétées par la pose d'un dé Ecrire, lors d'un tour ultérieur, ce qui déclenche leur effet.

Vous pouvez jouer vos dés prérequis dans l'ordre de votre choix.

C'est bien la pose du dé Ecrire, après que tous les dés prérequis ont été placés, qui déclenche l'effet.

Lorsque vous jouez sur une Action d'exploration qui demande d'affecter un dé et d'en défausser un ou plusieurs autres, vous devez jouer tous les dés demandés en même temps.



Déclenchement des Actions d'exploration

Lorsque vous déclenchez l'effet des Actions d'exploration grâce aux dés Ecrire, le total de vos Actions d'Exploration doit permettre de traverser, du bas vers le haut, la totalité de la carte Découvertes présente dans votre zone d'Exploration.

Vous devez respecter l'ordre et le type de terrain demandé en commençant par le bas de la carte. Les mouvements gagnés par vos Actions d'exploration ne peuvent pas être divisés ou réarrangés.

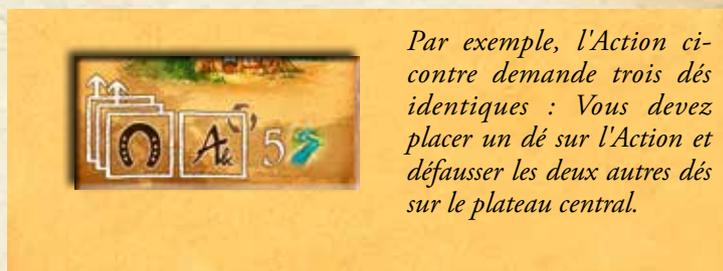
Ainsi à chaque fois que vous changez de type de terrain, vous devrez utiliser une nouvelle Action d'exploration (ou une Exploration mixte).

Pour les cartes Découvertes où figurent plusieurs chemins, choisissez celui qui vous convient, pourvu qu'il vous mène du bord inférieur jusqu'au bord supérieur de la carte. Les autres chemins de la carte ne doivent pas être parcourus.



Vous devez d'abord jouer les deux dés Marcher (1) : un dé est posé sur l'Action et l'autre est défaussé sur le Camp. Plus tard, vous posez un dé Ecrire (2) pour déclencher l'exploration de 3 Montagnes.

Les dés prérequis sont posés sur l'Action dans l'ordre de votre choix : (1) puis (2) ou (2) puis (1). Plus tard, le dé Ecrire est posé pour déclencher l'Action d'exploration.



Par exemple, l'Action ci-contre demande trois dés identiques : Vous devez placer un dé sur l'Action et défausser les deux autres dés sur le plateau central.

A

déclencheur de l'Action d'exploration



Vous pouvez choisir ce chemin

ou celui-ci

Les Actions d'exploration du plateau individuel

Expédition à cheval



Un voyageur à cheval a exploré 2 pistes le long d'une Rivière.

Prérequis

1 dé Chevaucher. Placez-le sur l'Action.

Effet

Explorez 2 Rivières.



Expédition à pied



Les voyageurs à pied sont partis à deux et ont exploré trois pistes. Au retour, l'un d'eux est resté se reposer au Camp.

Prérequis

2 dés Marcher. Placez 1 dé Marcher sur l'Action et défaussez l'autre sur le Camp (sur la Rive gauche, avec le symbole Marcher).

Effet

Explorez 3 Rivières.



Expédition en montagne



Les voyageurs ont traversé 2 cols de montagne. Ils sont partis en groupe de trois car ce type de terrain est difficile. Au retour, deux d'entre eux sont restés se reposer au Camp.

Prérequis

3 dés tous identiques. Placez 1 dé sur l'Action (sur le point d'interrogation) et défaussez les 2 autres (identiques au premier) sur le Camp (sur la Rive appropriée).

Effet

Explorez 2 Montagnes.



Exemple 1

À son tour, William joue deux dés Ecrire sur deux Action d'exploration (expédition à pied et en montagne) sur lesquelles il a précédemment affecté les dés pré-requis nécessaires. Cela lui permet d'explorer trois Rivières puis deux Montagnes ou deux Montagnes puis trois Rivières.



L'effet de l'exploration se déclenche immédiatement. La carte Découvertes de sa zone d'Exploration (carte n°35) présente un parcours de deux Rivières et deux Montagnes. Elle est alors validée et placée dans le Journal sous la couverture.



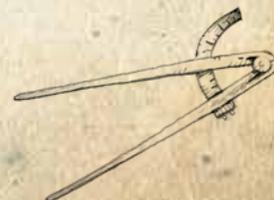
William choisit alors une nouvelle carte Découvertes parmi les 3 cartes des Territoires et la place dans sa zone d'Exploration.

Note : Avec les Actions d'exploration qu'il possède ici, William n'aurait, par exemple, pas pu explorer la carte 22 ci-contre, même si un des parcours qu'elle présente compte en tout 3 Rivières et 2 Montagnes. En effet, les deux Montagnes sont séparées et appartiennent à deux tronçons différents. Elles doivent donc être découvertes grâce à deux Actions d'exploration différentes.



Note : Vous n'êtes pas obligés d'utiliser TOUS les mouvements d'une Action. Par exemple, vous pouvez déclencher l'Action qui vous permet de parcourir 3 Rivières mais n'avancer que de 2 Rivières seulement. Cependant, dans une telle situation, les mouvements excédentaires sont alors perdus. Ils ne peuvent pas être utilisés plus tard ni utilisés pour parcourir un autre tronçon.

Note : Si vous possédez 4 dés Écrire, vous pouvez déclencher l'Action Expédition en Montagne en un seul tour.



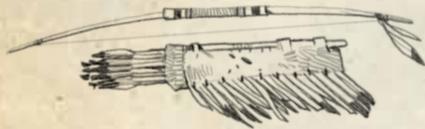
↻ Explorer deux cartes dans le même tour

S'il vous reste des Actions d'exploration après avoir traversé une première carte, vous pouvez les utiliser (s'il vous en reste assez) pour traverser complètement une des 3 cartes Découvertes de la zone Territoires pendant le même tour. Prenez également cette carte et ajoutez-la à votre Journal.

Si vous explorez deux cartes Découvertes lors d'un tour, celles-ci sont considérées comme se suivant. Ainsi vous pouvez utiliser immédiatement le reliquat de votre dernier mouvement sur la première carte pour commencer la seconde. Cependant, comme toujours, l'ordre des icônes Rivières ou Montagnes dans une Action ne peut être ni modifié ni divisé.

Vous ne pouvez explorer au maximum que deux cartes Découvertes durant un même tour.

Bonus : Si vous réussissez à explorer deux cartes Découvertes à la suite lors de votre tour, vous pouvez jouer un nouveau tour immédiatement après celui-ci.



↻ Fin d'Exploration

Choisissez ensuite une carte Découvertes parmi les 3 cartes visibles (ou les 2 cartes visibles si vous avez réussi à explorer 2 cartes dans le même tour) dans la zone Territoires et placez-la dans votre zone Exploration.

Reprenez tous les dés présents sur toutes vos Actions complètes, que ces Actions aient été utilisées ce tour-ci pour l'Exploration ou non. Vous ne pouvez pas "réserver" une Action complète pour un tour ultérieur. Utilisez-les ce tour-ci ou jamais.

Puis relancez-les et placez-les dans votre Réserve. Ces Dés ne peuvent pas être réutilisés ce tour-ci.

Fin d'un tour d'Action

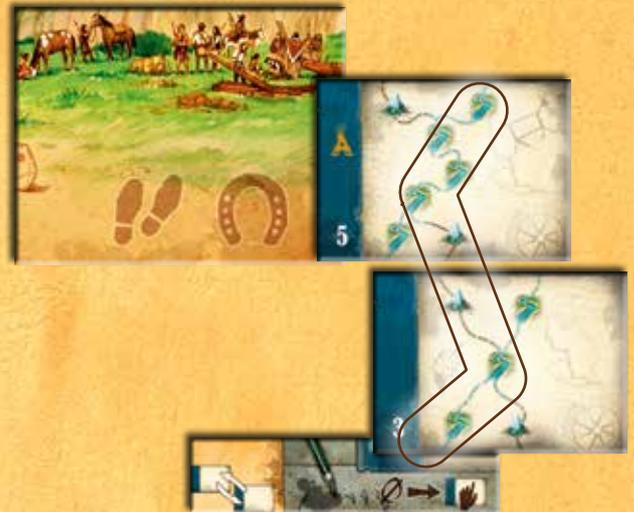
Si nécessaire, complétez la zone de Rencontres avec les cartes Tribu de la pioche. Complétez ensuite la zone Territoires avec les cartes Découvertes de la pioche.

Exemple 2 - Exploration combinée de deux cartes Découvertes

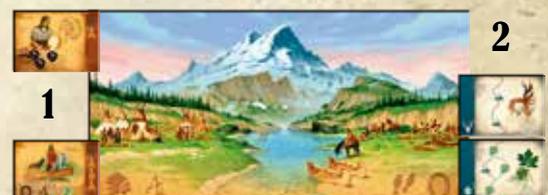
Charles affecte 4 dés Ecrire sur les Actions d'exploration suivantes (cartes n°1, 3, 9, 34).



Il explore la carte (22) de sa zone d'Exploration suivie de la carte (55) de la zone Territoires en parcourant 2 Rivières, puis 3 Montagnes (2 seulement sont nécessaires), puis 3 Rivières bonifiées d'une Rivière supplémentaire. Il jouera donc un tour supplémentaire après celui-ci.



Note : Les 2 Montagnes, bien que situées sur des cartes différentes, sont considérées comme faisant partie du même tronçon car elles se font suite dans le déroulement du parcours.



B- Repos

Récupérer des dés et les placer dans votre Réserve

Il est temps pour les membres de l'Expédition de changer de mission.

Choisissez une des trois options suivantes :

- 1** Prenez TOUS les dés du Camp situés sur la Rive droite du fleuve, quelle que soit leur couleur,
- 2** Ou prenez TOUS les dés du Camp situés sur la Rive gauche du fleuve, quelle que soit leur couleur,
- 3** Ou reprenez TOUS les dés de VOTRE couleur, où qu'ils soient : sur votre plateau individuel, sur les cartes de votre zone Action, sur le plateau Camp et également chez les autres joueurs (dans leur Réserve ou leur zone d'Action) ! Vous pouvez laisser des dés à leur place si vous le souhaitez.

Lancez tous les dés ainsi récupérés et placez-les dans votre Réserve. Votre tour de jeu est terminé.

Précision : Il n'y a pas de limite au nombre de dés qu'un joueur peut avoir dans sa Réserve.

Remarque : Vous pouvez jouer avec les dés des autres joueurs. Attention, cependant, ils sont en mesure de vous les reprendre à tout moment.

Exemple pour l'option 3

Lola décide de reprendre tous les dés de sa couleur (rouge).

Elle récupère ses 5 dés rouges : un sur le plateau central, deux dans la Réserve de William et deux dans la zone d'Action de Charles.



Une chronologie de l'Expédition

14 mai 1804 - 16h - Le Corps of Discovery débute son voyage. Ils quittent camp Dubois à bord de trois embarcations : un keelboat (bateau à quille) réalisé spécialement pour l'expédition, et deux pirogues de six et sept rameurs. Leur destination : la côte Pacifique.

03 août 1804 - Le Corps of Discovery, agissant comme représentant des USA, tient le premier conseil officiel entre l'Amérique et les tribus indiennes des Otos et des Missouris à Council Bluffs, Iowa. Ils distribuent des présents aux chefs indiens, notamment des médailles de paix et des drapeaux américains. Ils organisent même une parade devant leurs hôtes, et Lewis fait une démonstration de son "air gun".

20 août 1804 - Le sergent Charles Floyd, la seule perte humaine de l'Expédition, décède d'une colique biliaire (appendicite aiguë).

30 août 1804 - Un conseil de paix se tient avec les Sioux Yankton. Selon une légende, Lewis enveloppe un nouveau-né dans un drapeau des États-Unis et le déclare « Américain ».

24 octobre 1804 - L'expédition atteint les villages des Mandans et des Hidatsas. Le Capitaine Lewis décide de construire Fort Mandan sur la rive opposée au principal village pour y passer l'hiver. C'est là que Sacagawea devient l'interprète et la guide de l'Expédition.

7 avril - 25 avril 1805 - L'Expédition voyage de Fort Mandan à la Yellowstone.

25 avril - 3 juin 1805 - De la Yellowstone à la rivière Marias - Le 5 mai, Lewis et un chasseur tuent un grizzly, le premier qu'ils rencontrent depuis le début du voyage.

3 juin - 20 juin 1805 - De la rivière Marias aux Grandes Chutes.

15 juillet - 8 août 1805 - Le groupe voyage des Grandes Chutes jusqu'aux territoires des indiens Shoshones. Le 11 août, le capitaine Lewis rencontre un Shoshone, le premier Amérindien qu'il voit depuis son départ de Fort Mandan.

17 août 1805 - Un conseil se tient avec les Shoshones. Le chef Shoshone est Cameahwait. Il se révèle être le frère de Sacagawea. Après avoir offert divers présents à la tribu de Cameahwait, Lewis et Clark réussissent à négocier des chevaux pour le passage des montagnes Rocheuses. Ils engagent également un guide shoshone, Old Toby.

1er septembre - 6 octobre 1805 - Alors qu'ils traversent les montagnes Bitterroot, le Corps of Discovery rencontre des Indiens Tête-Plates et Nez-Percés.

9 octobre - 7 décembre 1805 - Descente des rivières Clearwater, Snake et Columbia jusqu'à l'océan.

7 décembre 1805 - 23 mars 1806 - Construction de Fort Clatsop puis hivernage : 338 paires de mocassins cousus.

22 mars 1806 - Le groupe d'exploration quitte Fort Clatsop pour le voyage du retour en direction de l'Est. Ils remontent la Columbia à cheval.

3 juillet 1806 - Le groupe des explorateurs se scinde en 2 groupes, Lewis conduisant un groupe jusqu'à la rivière Blackfoot et Clark conduisant l'autre jusqu'à la rivière Bitterroot.

15 juillet 1806 - Lewis explore la rivière Marias, laissant un petit groupe à l'embouchure de la rivière, sous le commandement de Gass. Lewis dit à Gass qu'il espère le revoir d'ici le 5 août. S'il n'est pas revenu le 1er septembre, Gass doit envisager le pire.

27 juillet 1806 - Des indiens Pikunis tentent de voler les fusils du groupe de Lewis. Un combat s'engage et deux indiens sont tués. C'est la seule rencontre isolée avec une tribu indienne.

28 juillet 1806 - Lewis rejoint Gass ainsi qu'Ordway (appartenant au groupe de Clark) qui a rencontré Gass une semaine plus tôt.

12 août 1806 - Le groupe de Lewis et celui de Clark se rejoignent sur le Missouri dans l'actuel Dakota du Nord.

23 septembre 1806 - La compagnie revient à Saint Louis, à l'issue d'un voyage de deux ans, quatre mois, et dix jours.

Fin de partie

Dès qu'un joueur ne peut plus compléter sa zone d'Exploration (car il n'y a plus de cartes dans la pioche ni dans la zone Territoires), il a terminé de jouer.

Note : Les cartes Découvertes réservées par l'effet des cartes Minnetaree ne peuvent pas servir à compléter une zone d'Exploration.

Tous les autres joueurs jouent encore une fois et la partie prend fin.

La carte Découvertes restant éventuellement dans leur zone d'exploration ne compte pas pour le décompte des points.

Décompte des points de découverte

Calcul des points de découverte obtenus par la cartographie

Additionnez toutes les valeurs écrites sur les cartes Découvertes de votre Journal.

Calcul des points de découverte obtenus par la découverte des espèces

Il existe 4 types d'espèces différentes (Mammifères, Poissons, Oiseaux, Plantes). Formez des séries de 1 à 4 cartes avec des cartes Découvertes de types différents. Chaque série ne doit contenir qu'une seule carte de chaque type. Pour chaque série d'espèces, marquez les points de découverte suivant le nombre de types dans la série :

Rappel : Dans le paquet de 55 cartes, il y a :

• 7 Plantes



• 6 Mammifères



• 5 Oiseaux



• 4 Poissons



1 type	3 points
2 types différents	8 points
3 types différents	15 points
4 types différents	24 points



Calcul des points de découverte obtenus par la connaissance des indiens

Chaque joueur compte le nombre de tipis indiens présents sur la face visible de l'ensemble de ses cartes : les cartes Tribu de sa zone d'Action et les cartes Découvertes de son Journal.



Le joueur possédant le plus de tipis est placé premier puis les autres joueurs sont classés dans l'ordre décroissant de leur nombre de tipis.

Attribuez à chaque joueur les points de découverte correspondant à sa place dans ce classement. Ces points dépendent du nombre de joueurs (voir tableau ci-contre).

En cas d'égalité sur le nombre de tipis, les joueurs à égalité se partagent la somme des points de leur rang et du rang inférieur.

Place	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
1er	12 points	12 points	12 points
2eme	8 points	6 points	6 points
3eme	4 points	0 point	
4eme	0 point		

Exemple : À 4 joueurs, les joueurs A et B ont tous les deux le même nombre de tipis, puis vient le joueur C. Enfin, le joueur D possède le moins de tipis. Les points sont attribués comme suit : 10 points $((12+8)/2)$ pour A et pour B, 4 points pour C et 0 point pour D.

Faites enfin la somme de l'ensemble de vos points de découverte.

Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur contrôlant le plus de dés, dans sa Réserve et dans sa zone d'Action, l'emporte. En cas de nouvelle égalité, ils se partagent la victoire.

Explication des effets des cartes Tribu

Les cartes d'exploration

1 – 13 Ces cartes d'Exploration "simple" fonctionnent comme les Actions d'exploration du plateau individuel. Elles sont cependant plus efficaces que ces dernières.

14 – 21 Explorez X Rivières OU Y Montagnes (comme indiqué sur la carte). Il faut choisir l'un ou l'autre.

22 – 26 Explorez X Rivières puis Y Montagnes (comme indiqué sur la carte) en respectant impérativement cet ordre.

27 – 31 Explorez X Montagnes puis Y Rivières (comme indiqué sur la carte) en respectant impérativement cet ordre.

32 – 33 *Clatsop*

Lorsque vous explorez une carte Découvertes, considérez une et une seule Rivière comme étant une Montagne ou inversement.

34 *Tenino*

Prolongez d'une Rivière une exploration réalisée en Rivière. Cet effet ne s'applique qu'en association avec une et une seule autre Action d'exploration de Rivière.

35 *Multnomah*

Prolongez de deux Rivières une exploration réalisée en Rivière. Cet effet ne s'applique qu'en association avec une et une seule autre Action d'exploration de Rivière.

36 *Nez Perce*

Prolongez d'une Montagne une exploration réalisée en Montagne. Cet effet ne s'applique qu'en association avec une et une seule autre Action d'exploration de Montagne.



Les cartes à effet immédiat

37 – 38 *Minnetaree*

Au moment où vous obtenez cette carte, prenez une carte Découvertes parmi les trois cartes Découvertes des Territoires. Placez cette carte Découvertes sur la carte Minnetaree. Désormais, vous pouvez explorer cette carte à la place de la carte de votre zone d'Exploration. Une fois la carte Découvertes explorée, placez-la dans votre Journal. La carte Tribu Minnetaree reste dans votre zone d'Action. Vous ne pouvez pas l'utiliser une deuxième fois.

Si la carte Découvertes posée sur la carte Tribu Minnetaree n'a pas été explorée à la fin du jeu, défaussez-la.

Les cartes à effet permanent

Certaines cartes Tribu vous gratifient d'un bonus permanent. Vous ne devez pas jouer de dés pour les activer. Leur effet est valable à chaque tour de jeu, une fois par tour.

39 – 42 *Yankton Sioux*

Durant votre tour, vous pouvez utiliser un dé présentant une face quelconque comme s'il s'agissait d'un dé présentant le symbole indiqué sur la carte. Placez alors le dé utilisé sur la face correspondante.

43 – 46 *Tetons Sioux*

Vous pouvez utiliser un dé présentant la face indiquée sur la carte comme s'il s'agissait d'un dé présentant la face que vous avez choisie ce tour-ci. Placez alors le dé utilisé sur la face correspondante.

47 – 48 *Flathead*

À votre tour, vous pouvez jouer deux, et seulement deux, dés présentant des faces différentes.

Si vous possédez les deux cartes Flathead, vous pouvez jouer trois dés tous différents à votre tour.

49 – 50 *Blackfeet*

L'un des dés gris que vous possédez dans votre Réserve ou sur vos Actions est ignoré lorsqu'il faut déterminer le joueur possédant le plus de dés gris (Action Prendre une carte Tribu).

51 *Arikara*

Ne tenez pas compte du caractère Méfiant ou Amical lorsque vous prenez une carte Tribu. Vous pouvez donc prendre deux cartes Tribus Méfiantes ou deux cartes Tribus Amicales pendant le même tour en défaussant trois dés Pactiser. Ou vous pouvez prendre une carte Tribu Méfiante en défaussant un seul dé Pactiser.

52 – 53 *Wishram*

Lorsque vous appliquez l'effet de l'Action Tourner les dés, vous pouvez choisir des faces différentes pour les dés que vous modifiez.

54 – 55 *Wanapum*

Lorsque vous appliquez l'effet de l'Action Tourner les dés, vous pouvez modifier un dé supplémentaire. Tous les dés modifiés doivent présenter la même face sauf si vous possédez la carte 52 ou la carte 53 dans votre zone d'Action.

