

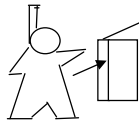
Ablauf eines Spielzuges:

- ➔ In seinem Zug MUSS jeder Spieler 1 Aktion ausführen.
- ➔ Zusätzlich kann das Lager aufgeschlagen werden, ggf. auch davor.
- ➔ Ausserdem kann davor/danach ein neuer Charakter angeheuert werden.

AKTION (PFLICHT):

Das Ausspielen ist Pflicht, nicht aber die Ausführung.

**einer
Charakter-
Karte:**



in rot = Stärke

- ◆ Die Karte legt man vor sich ab.
Notwendige Stärke erhält sie durch genau eine Option:
 - eine andere Charakter-Karte (Stärke 1 - 3), die mit ihrer Rückseite links versetzt unter die 1. Karte gelegt wird.
 - durch 1 - 3 Indianer aus der eigenen Expedition von der Expeditionstafel. Die Indianer auf gespielte Karte legen.
 - durch Kombination aus einer anderen Charakter-Karte und 1 - 2 Indianer. Gesamtstärke kann max. 3 sein.

- ◆ Die Aktion kann so oft wie ihre Stärke ausgeführt werden.
- ◆ Eingesetzte Indianer gehören weiter zur Expedition.

ODER

**im
Indianer-
Dorf:**

- ◆ Die Aktionen sind durch Sprechblasen dargestellt.
- ◆ Aktivierung erfolgt durch 1 Indianer aus der eigenen Expedition, der auf einen leeren Kreis gestellt wird ODER auf einen Halbkreis (besetzt / leer) können gleichzeitig 1, 2 oder 3 Indianer der eig. Expedition eingesetzt werden.

- ! Man darf auch weniger bis gar keine Stärke einer Aktion nutzen und auch auf Teile der Effekte verzichten.

ANHEUERN:

optional, 1x je Spieler und Runde

- ◆ Es sind die Kosten (Ausrüstung und Pelze) zu zahlen für den Charakter, der im Reisetagebuch liegt. Der Charakter wird sofort auf die Hand genommen.
- ◆ Die Anzahl der Pelze ist bei der jeweiligen Position der Karte angezeigt.
- ◆ Die Menge an Ausrüstung (grau) entspricht der Stärke der Charakter-Karte. Man darf auch genau eine Handkarte abwerfen + spart soviel Ausrüstung, wie der Anheuer-Bonus (1 - 3) auf abgeworfener Karte (Rückseite) anzeigt.
- ◆ Die Karten im Reisetagebuch rücken auf, d. h., vom Nachzieh-Stapel weg. Eine neue Charakter-Karte wird auf die nun freie (teure) Position gelegt.

LAGER AUFSCHLAGEN:

optional

- ◆ In dieser Phase können der eigene Kundschafter und das eigene Lager auf demselben Feld enden.
- ◆ Alle Indianer auf gespielten Charakter-Karten im eigenen Spielbereich kommen wieder auf die Boote der eigenen Expedition. Ressourcen und Indianer können innerhalb der jeweiligen erlaubten Bootsart (Sechseck / rund) jederzeit beliebig verschoben werden.
- ◆ Zeit ermitteln, die im Lager benötigt wird, d.h.,
 - ... aus Charakter-Karten auf der Hand = je 1 Zeit
 - ... von Booten:
 2. Boot: 1 Zeit, wenn es mind. 1 Ressource transportiert
 3. Boot: 1 Zeit pro Ressource, die es transportiert
 5. Boot: 1 Zeit für jeden Indianer im Boot
- ◆ Der eigene Kundschafter geht so viele Felder zurück, wie er Zeit benötigt.
- ◆ Das Lager bis zum eigenen Kundschafter nach vorne bewegen und so neben die Route legen, dass es auf Feld mit eigenem Kundschafter zeigt. Steht der Kundschafter hinter dem Lager, wird dieses nicht bewegt.
- ◆ Alle Karten aus dem eigenen Spielbereich wieder auf die Hand nehmen.

- ! LAGER werden nie rückwärts bewegt. Am Ende der Lagerphase können
 - mehrere Lager auf dasselbe Feld zeigen. Ein Kundschafter kann auf einem Feld stehen, auf das ein oder mehrere Lager zeigen.

SPIELEND:

Sobald ein Spieler sein Lager auf das Feld (oder ein Feld jenseits von) Fort Clatsop legt, endet das Spiel. Dieser Spieler hat gewonnen.

Ressourcen gibt es als

Grund-Ressourcen: Holz, Pelze, Nahrung, Ausrüstung
Verarbeitete Ressourcen: Kanus, Pferde

Abwerfen = auf gemeinsamen Ablagestapel

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.09.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Lewis & Clark - KSR (Seite 2 von 2)

Aktionen der Start-Charaktere:

Grund-Ressourcen aufnehmen:

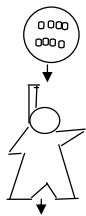


- ◆ Im Kreis ist jeweils eine Grund-Ressource abgebildet, also Holz, Nahrung, Ausrüstung, Pelz.
- ◆ Spielt man eine solche Karte aus, **erhält man die Ressource**, die oben rechts auf der Karte abgebildet ist.
- ◆ Zusätzlich bringen auch alle Karten mit diesem Symbol im eigenen Spielbereich, sowie bei den beiden Mitspielern zur linken und zur rechten Seite, dem aktivem Spieler Ressourcen. Es ist egal, ob die Vorder oder Rückseite der Karte zu sehen ist.
- ◆ Die Anzahl der Symbole wird mit der Stärke der Aktion multipliziert, also Stärke 1 - 3 durch verdeckte Zusatzkarte und/oder Indianer.

- ◆ Die erhaltenen Ressourcen legt man auf freie eigene Bootsplätze. Man kann aber auch weniger nehmen, als man dürfte. Erhält man mehr Ressourcen, als man unterbringen kann, legt man diese in den allgemeinen Vorrat zurück.

- ◆ Man darf Ressourcen aus Booten nicht abwerfen, solange nicht alle Boote voll sind. Man darf aber jederzeit zwischen Booten beliebig umpacken.

Indianer an Bord nehmen: *mit dem Dolmetscher*



- ◆ Der Spieler nimmt alle Indianer im Dorf (auch Neuankömmlinge) und setzt sie auf den Versammlungsplatz in der Dorfmitte.
- ◆ Danach nimmt er sich so viele Indianer, wie er möchte, von dort und platziert diese auf seinen Booten.
- ◆ Zusätzlich wird die Charakter-Karte auf derjenigen Position des Reisetagebuchs abgeworfen (offen auf gemeinsame Ablage), die am weitesten von deren Nachzieh-Stapel entfernt liegt.
- ◆ Die anderen Karten rücken nach und sofort kommt 1 neue Karte auf den leeren Platz neben dem Charakterkarten-Stapel.
- ◆ Zuletzt kommt 1 Indianer vom Vorrat aufs Neuankömmlings-Feld.
- ◆ Bei Stärke 2 oder 3 wird der o.a. Prozess je komplett wiederholt.

Damit kommt jeweils nur 1 weiterer Indianer zum Versammlungs-Platz.

(Symbolik: Karten des Reisetagebuchs)

Vorwärts bewegen: *mit dem Expeditionsleiter*



- ◆ Der eigene **Kundschafter** kann **bewegt** werden: Jede Stärke, die die gespielte Karte unterstützt, ermöglicht die Wahl aus einer der folgenden Optionen:

- Zahle 1 Nahrung (Büffel) aus Deinen Booten und bewege den Kundschafter 2 Flussfelder vorwärts.
- Zahle 1 Kanu aus Deinen Booten und bewege den Kundschafter 4 Flussfelder vorwärts.
- Zahle 1 Pferd aus Deinen Booten und bewege den Kundschafter 2 Bergfelder vorwärts.

- ◆ Am Anfang/Ende des 1. Bergabschnitts liegt je 1 Übergangsfeld. Dorthin kann man den Kundschafter mit einer beliebigen der o.a. 3 Ressourcen bewegen. Das Feld zeigt Wasser und Berg.
- ◆ Ändert sich in der Bewegung das Gelände, endet u.U. diese Bewegung auf bisherigem Gelände. *Bsp.: Pferd macht 1 Schritt vom Berg auf Übergangsfeld und kann den 2. Schritt dann auf Wasser nicht mehr direkt ausführen.*

Regeln der Bewegung:

- ◆ Ausser in St. Louis und auf dem 1. Flussfeld dürfen nie mehrere Kundschafter auf demselben Feld stehen. Sie können sich aber durch besetzte Felder bewegen. Würde ein Kundschafter seine Bewegung auf einem besetzten Feld beenden müssen, springt er ein Feld weiter.*
- ◆ Wird er mit einer Aktion mehrmals bewegt, gilt nur das letzte Feld seiner gesamten Bewegung für diese Regel. Alle besetzten Felder dazwischen kann er ignorieren.

Aktionen im Indianerdorf:

Es gibt 8 div. Bereiche, die man über 8 div. Aktionen ausführen kann. Durch Einsatz eines bzw. mehrerer Indianer aktiviert man diese. Halbkreise bieten dabei Platz für beliebig viele Indianer. Geschlossene Kreise nehmen nur einen einzigen Indianer auf.

*Ggf. landet man auf einem Feld, das man regulär nicht hätte betreten können. Das ist dann so OK.