Lewis & Clark
The Expedition

Op 30 april 1803 kochten de Verenigde Staten van Amerika het grondgebied Louisiana van Napoleon voor $15 miljoen. Thomas Jefferson besliste om twee avonturiers, Meriwether Lewis en William Clark, te sturen om dit ongekende gebied te ontdekken. De Lewis & Clark Expeditie (van 1804 tot 1806) was de eerste Amerikaanse expeditie om het gebied te doorkruisen dat nu het westelijke deel van de Verenigde Staten is.

Het spel

Laat ons even terug gaan naar 1803 en ons voorstellen dat president Jefferson niet één maar meerdere expedities zond om het Wilde Westen te ontdekken. De spelers leiden zulk een expeditie. Jouw doel bestaat erin om héél het Noord-Amerikaanse continent te doorkruisen en zo gauw mogelijk de Stille Oceaan te bereiken. De geschiedenisboeken zullen zich enkel de eerste die aankomt herinneren. Lewis & Clark is een racespel gestuurd door grondstoffen- en handkaartenmanagement. Deze grondstoffen, ontdekkingen en vooral de ontmoetingen met de oorspronkelijke inwoners moeten goed beheerd worden. Goed management zal resulteren in progressie richting het Westen!

Opmerking voor de eerste spellen

Wanneer je het spel leert kennen, adviseren we u om enkel met 2 tot 4 spelers te spelen, aangezien het 5-spelerspel eerder geschikt is voor gevorderde spelers. We raden het 5-spelersspel dan ook niet aan als u nog nooit Lewis & Clark speelde.

Varianten

Na Lewis and Clark een paar keer gespeeld te hebben, kan je het spel ietwat anders maken door gebruik te maken van de “verander route fiches”. Als je alleen wil spelen, hebben we een solo variant voor jou (zie pagina 10).

Overzicht

Voorbereiding *De karakter kaarten - De expeditie spelersborden* 2-3
Doel van het spel 3
Speelronde 4
Acties 4
Kamp opslaan *Het kamp* 5
Recruteren *Nieuw karakter in de agenda der ontmoetingen* 6
Einde v.h. spel *Belangrijke opmerking over de acties* 6
Beschrijving van de acties van de startkarakters 7-8
De route 7
Bewegingen van de scout 8
Beschrijving van de dorpacties 9-10
Solo variant 10
De geschiedenis achter het spel 11
De startkarakters 12-13
De ontmoetingskarakters 13-16

Materiaal

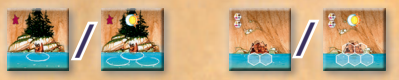
1 speelbord

5 individuele expeditieborden

5 scoutfiguren in verschillende kleuren

5 kampfiches in verschillende kleuren

12 dubbelzijdige boottegels



8 grondstoffiches (voor het solo spel)

100 grondstofblokjes

7 vermenigvuldig grondstoffiches

9 verander reisroutefiches

18 indiaanfiguren

84 Karakterkaarten (30 Startkarakters met de gekleurde spelerssymbolen rechts onderaan + 54 genummerde Ontmoetingskarakters)

5 Speeloverzichten per taal

Voorbereiding

1 Leg het speelbord in het midden van de tafel.

Het stelt het gebied voor dat je moet doorkruisen, en ook een indiaans dorp waar je hulp kan inroepen voor je reis.

2 Plaats de grondstofblokjes op de aangegeven plaatsen op het speelbord.

De primaire grondstoffen
A1 20 Hout
A2 20 Bont
A3 15 Voedsel
A4 15 Uitrusting

Tijdens je reis heb je verschillende soorten grondstoffen nodig. Sommigen kunnen als actie verzameld worden (dit kost niets); zij zijn de primaire grondstoffen.

De omgezette grondstoffen
B1 15 Kano's
B2 15 Paarden

Andere grondstoffen dienen te worden «omgezet» ; je zal sommige grondstoffen aan de indianen moeten geven om ze te bekomen.

Elke groep van grondstoffen wordt als voorraad op het speelbord gelegd.

7 Vermenigvuldig grondstoffiches
Plaats ze naast het speelbord. Indien een voorraad leeg is, mag je een fiche nemen en het passende grondstofblokje erop plaatsen, zodat het drie waard is.

Grondstoffen geraken niet op tijdens het spel. Vermenigvuldigfiches stellen je in staat om een potentieel tekort aan een bepaalde grondstof te compenseren.

3 Neem afhankelijk van het aantal spelers het passend aantal indianen en plaats ze naast het speelbord als voorraad. Resterende indianen worden niet gebruikt.

Aantal spelers	Aantal gebruikte indianen
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18

De indianen stellen je in staat om acties uit te voeren in het dorp of met jouw karakters. Ze kunnen ook de kracht van je acties verhogen. Je kan tevens meer indianen verkrijgen dankzij de actie van jouw Startkarakters. Gebruik ze verstandig want ze kunnen je ook afremmen.

4 Plaats 1 Indiaanfiguur op de "nieuwkomer" regio op het speelbord. C

5 Plaats de 12 boottegels op het speelbord (in de Golf van Mexico) in twee stapels van 6 tegels.

voor achter voor achter

Door deze boten aan je expeditie toe te voegen, verhoog je jouw opslag- en passagierscapaciteit.

De Karak

De karakters kunnen ofwel acties uitvoeren ofwel grondstoffen verwerven of omzetten ofwel je expeditie voortzetten op de route.

Recruteerkost karakter (in uitrusting) - dit is ook z'n kracht
Actie van het karakter
Naam van het karakter
Kaartnummer of gekleurd spelerssymbool

Voorkant

84 Karakterkaarten bestaande uit :

- 30 Startkarakter kaarten (5 sets van 6 karakters), met de spelerskleur op de achterkant.

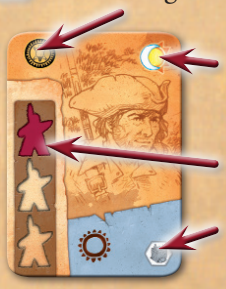
De expeditie spelersborden

Je expeditie wordt voorgesteld door je individuele spelersbord. Het bestaat uit boten waarop je:
- grondstoffen bewaart die je ontvangt (hexagonale plaatsen); of
- indianen plaatst die jou vervoegen (ronde plaatsen).

Sommige van deze boten zijn «gemakkelijk te behandelen»: ze vertragen je niet in de "kamp opslaan" fase. Anderen (met tijdsymbool bovenop hen) zullen je "kamp opslaan" fase vertragen indien hun plaatsen bezet zijn tijdens deze fase.

TERKAARTEN

Een groot aantal strategieën zijn mogelijk in Lewis & Clark, dankzij de combinaties die met je handkaarten kunnen gevormd worden.



Achterkant

- 54 Ontmoetingskarakterkaarten, genummerd van 1 tot 54, waaruit de spelers kunnen recruteren.

Je mag op elk moment van de expeditie je grondstoffen en/of indianen herorganiseren zodat je er voor zorgt dat er meer van hen op boten die minder tijd kosten terecht komen.

6 Elke speler kiest een kleur en neemt de 6 startkarakterkaarten van deze kleur in z'n hand. Indien er minder dan 5 spelers zijn, worden de ongebruikte startkarakterkaarten terug in de doos gelegd.

Deze 6 kaarten vertegenwoordigen de historische leden van de expeditie. Ze vormen je starthand. Bij aanvang van het spel hebben alle spelers een identieke hand, met uitzondering van de namen van de ontdekkingsreizigers.

7 Schud de 54 Ontmoetingskarakterkaarten en leg deze als trekstapel gedekt op het speelbord bovenop de agenda der ontmoetingen. *E*

Trek 5 kaarten van deze stapel en sorteer ze volgens kracht op de agenda der ontmoetingen (getal in de linker bovenhoek van de kaart). *F* De kaart met de laagste waarde onderaan in de agenda, dicht bij de Golf van Mexico, en de kaart met de hoogste waarde bovenaan. Indien twee kaarten dezelfde waarde hebben, plaats je ze in de getrokken volgorde.

Geef elke speler een speeloverzicht.

8 Elke speler neemt het expeditiebord van z'n kleur en plaatst deze voor zich. Neem een indiaanfiguur en plaats deze op de vierde boot *G* van je expeditie.

9 Elke speler neemt 1 bont, 1 voedsel en 1 uitrusting van de voorraden en plaatst ze op de eerste boot *H* van de expeditie.

VARIANT: Neem 4 primaire grondstoffen van elke soort uit de voorraden. Geef er 3 willekeurig aan de spelers die ze op hun eerste boot van hun expeditie leggen. Leg de resterende grondstoffen terug in hun voorraad.

Op deze manier starten de spelers elk spel met verschillende grondstoffen.

10 Elke speler plaatst de scoutfiguur van z'n kleur op de route startplaats.

Plaats ook een kampfiche van je kleur naast de rivier, wijzend naar de startplaats *I* (Saint Louis).
De scouts en kampen van ongebruikte kleuren gaan terug in de doos.

11 De startspeler wordt willekeurig gekozen. Het spel begint met de beurt van deze speler.

DOEL VAN HET SPEL

Tijdens het spel zal je hoofdzakelijk acties uitvoeren door karakterkaarten te gebruiken uit je hand maar ook door indianen van je expeditie naar het dorp te sturen. Deze acties laten je toe om je scout voorwaarts te bewegen op de route. Karakterkaarten kunnen ofwel acties uitvoeren (waarvoor ze kracht nodig hebben) ofwel leveren ze kracht voor een andere karakterkaart.
Je zal regelmatig moeten stoppen en een kamp opslaan om gespeelde karakterkaarten terug op hand te nemen. Tijdens deze fase zal je scout achteruit bewegen indien je boten te zwaar geladen zijn met grondstoffen of te veel indianen vervoeren. De benodigde tijd om je kamp op te slaan zal cruciaal zijn. Nadien vergezelt je kampfiche jouw scout.

Wannneer een speler zijn kamp op of voorbij Fort Clatsop plaatst, eindigt het spel onmiddellijk. Deze speler wint het spel aangezien hij de eerste is die de Stille Oceaan bereikt.

Speelronde

In je beurt **moet** je **een actie** uitvoeren.

Bovenop deze verplichte actie kan je een kamp opslaan. Je kan ook een nieuw karakter recruteren.

Deze twee fases zijn optioneel: beide kunnen op elk moment, voor of na de verplichte actie van een speler worden uitgevoerd, maar nooit gelijktijdig.

Actie (verplichte fase)

In je beurt **moet** je **een actie** uitvoeren. Er zijn twee types acties: de acties van de karakterkaarten en de acties van het indianendorp op het speelbord.

Om een actie uit te voeren, moet er kracht, aangegeven met volgend symbool, gegeven worden aan de actie met indiaanfiguren, met een andere kaart, of beiden!

Karakterkaarten hebben een kracht van 1 tot 3 en de indiaanfiguren hebben elk een kracht van 1. De actie mag deze beurt zo vaak uitgevoerd worden als de verzamelde kracht.

Karakterkaart acties

Om een actie van een karakterkaart uit je hand uit te voeren, moet je ze voor je neerleggen. Ze moet kracht krijgen (eigen waarde wordt NIET gebruikt!) van ofwel:
- (A) een andere karakterkaart uit je hand: kies een kaart en leg ze gedekt onder de kaart die ze activeert; of
- (B) Indiaanfiguren van je expeditie : neem 1, 2 of 3 indiaanfiguren van je expeditiebord en plaats ze op de geactiveerde kaart; of
- (C) een combinatie van een karakterkaart uit je hand en 1 of 2 indiaanfiguren: kies een kaart en leg ze gedekt neer onder de kaart en plaats 1 of 2 indiaanfiguren op de kaart die je activeert, met een maximale totale kracht van 3.

In alle drie de gevallen wordt de actie zo vaak uitgevoerd (gelijktijdig) als de toegewezen kracht.

A) Het effect wordt éénmalig uitgevoerd bij het uitspelen van een karakterkaart met waarde 1 .

B) Het effect wordt twee keer uitgevoerd door de 2 geplaatste indianen.

C) Het effect wordt 3 keer uitgevoerd door karakterkaart waarde 1 + 2 indianen.

De gespeelde karakterkaarten blijven voor je liggen en vormen je speelruimte.

Indianendorp acties :

De dorpacties (aangegeven door iconen in cirkels) kunnen enkel geactiveerd worden door indianen op de actievelden te plaatsen.
- Op een lege cirkel plaats je één indiaanfiguur van je expeditie.
- Op een halve cirkel, plaats je **gelijktijdig 1, 2 of 3 indiaanfiguren** van je expeditie. Of het veld al dan niet bezet is, doet er niet toe.

In beide gevallen, voer je de actie een aantal keren, gelijk aan het aantal geplaatste indianen, uit. Deze indianen behoren je niet meer toe.
In tegenstelling tot de karakterkaartacties zijn deze acties voor iedereen beschikbaar.

Karine plaatst 2 Indianen en voert de «Kano bouwen» actie twee keer uit, ook al staan er reeds 3 indianen (halve cirkel).

Philippe plaatst een indiaan en voert de «Jaag» actie één keer uit (lege cirkel).

In deze kolom vind je een overzicht om de regels snel te herinneren, alsook enkele strategische notities.

Speelronde
- **Actie (verplicht)**

Voor of na de actie
- **Recruteren (optioneel)**
- **Kamp opslaan (optioneel)**

Twee types acties :
1- Karakter
2- Dorp

1- Een karakterkaartactie wordt geactiveerd door :
- een ander karakter
- of indianen
- of beiden (max. waarde 3)

Pas op! In gevallen A en C zijn de gedekte kaarten tijdelijk niet beschikbaar (tot het volgende "kamp opslaan").

In gevallen B en C behoren de gespeelde indianen nog tot je expeditie.

Het is vaak zinvol om het effect van een actie meermaals uit te voeren. Karakterkaarten met een waarde 2 of 3 hebben een groot voordeel aangezien de actie nu zonder indianen kan worden uitgevoerd.

2-De dorpacties worden geactiveerd door het plaatsen van:
- 1 indiaan op een lege cirkel OF
- 1 tot 3 indianen op een halve cirkel

Op elke cirkel kan slechts één indiaan geplaatst worden.

Op de 2 halve cirkels kunnen een onbeperkte hoeveelheid indianen geplaatst worden.

De plaatsjes op de dorpacties zijn erg gewild! Anticipeer wanneer tegenspelers deze acties willen gebruiken.

Kamp opslaan (optionele fase)

Je kan op elk moment in je beurt een **kamp opslaan**, voor of na je verplichte actie. Deze fase wordt verplicht wanneer je geen actie kan uitvoeren (karakter of dorp). Je kampplaats en je scout kunnen op dit moment op dezelfde plaats komen te staan. Deze fase laat je toe om je gespeelde kaarten terug op handen te nemen. Desalniettemin neemt dit tijd in beslag en vertraagt het je vooruitgang. Deze tijd wordt aangeduid met de «tijdsymbolen» op de kaarten en de boten.

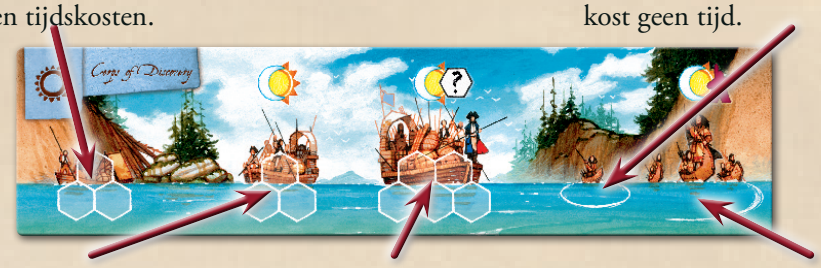
Wanneer je een kamp opslaat,
1- Herorganiseer je jouw expeditie. Plaats alle indianen, gespeeld op je karakterkaarten terug op de boten van je expeditie.

2- Bereken je hoeveel tijd het kost om het kamp op te slaan. Dit is het totaal van:
- de karakterkaarten **op handen** op dit moment en
- de tijdsymbolen op de boten in jouw expeditie (gebaseerd op het aantal grondstoffen en indianen, zie onder).

Tijdskosten van de boten van de expeditie

Deze boot kan tot drie grondstoffen vervoeren en heeft geen tijdskosten.

Deze boot kan slechts één grondstof meenemen en kost geen tijd.



Deze boot kan tot drie grondstoffen meenemen. Het kost één tijd als het minstens één grondstof bevat.

Deze boot kan tot vijf grondstoffen meenemen. Het kost één tijd per grondstof.

Deze boot kan een ongelimiteerd aantal indianen vervoeren, maar het kost 1 tijd per indiaan.

3- Beweeg je scout hetzelfde aantal plaatsen achteruit als de tijdskosten om je kamp op te slaan, rekening houdende met de bewegingsregels van de scout (zie pagina 8).

Indien je scout méér dan 5 plaatsen achteruit moet stroomafwaarts van Saint Louis bewegen, stopt hij z'n beweging op het eerste rivierveld zelfs al staat er een andere scout.

4- Zet je kamp tot bij je scout **indien de scout verder staat** en wijs met je kampfiche de plaats aan waar de scout zich bevindt. Beweeg je kampfiche niet als de scout zich achter het kamp bevindt.

5- Neem tenslotte alle gespeelde handkaarten uit je speelruimte terug op handen.

Het kamp

Een kamp beweegt nooit achteruit op de route. Op het einde van de «kamp opslaan fase» kunnen meerdere kampen op dezelfde plaats staan. Een scout kan op een plaats staan waar één of meerdere kampen naar wijzen. Meerdere scouts kunnen echter **nooit** op dezelfde plaats staan.

Karine (blauw) moet kamperen. Ze neemt de twee indianen (op de kaarten in haar speelruimte) en zet ze op haar boten. Dan berekent ze de tijdskost om het kamp op te slaan.
In het rechts afgebeelde voorbeeld is de tijdskost van Karine gelijk aan 5:
- *1 voor de karakterkaart in haar hand, A*
- *+1 voor de 3 grondstoffen op haar boot B*
- *+2 voor de 2 grondstoffen op haar boot C*
- *+1 voor de indiaan op haar boot D . Dus een totale tijdskost van 5.*

Karine moet haar scout dus 5 plaatsen achteruit op de rivier bewegen. Maar op deze plaats staat de scout van Julien (oranje) al. Karine moet haar scout daarom nog één extra plaats achteruit bewegen. Dan beweegt ze haar kampfiche tot naast haar scout en neemt haar gespeelde kaarten terug op handen.

Tijdsymbool

De niet-gebruikte karakters sinds je vorige kamp vertragen je, ze willen met je spreken over hun tewerkstelling.

Boten uitladen, om later terug in te schepen, neemt kostbare tijd van je reis in beslag. Daarom moet je je grondstoffen zorgvuldig beheren zodat je niet te ver terug valt.

Kamp opslaan

- **Plaats de indianen van op je kaarten terug op je boten**
- **Beweeg je scout achteruit, gebaseerd op :**

- niet-gespeelde karakterkaarten
- de getransporteerde grondstoffen
- de ingescheepte indianen

- **Beweeg je kampfiche tot bij je scout**
- **Neem al de karakterkaarten terug op handen.**

Recruteren (optionele fase)

Tijdens je avontuur zal je karakters ontmoeten die je kunnen volgen op je reis. Ze liggen in de agenda der ontmoetingen. Je zal slechts één karakter per ronde kunnen recruteren, voor of na je verplichte actie.

Betaal de kosten met uitrusting en bont overeenkomstig de kostprijs van het karakter die je wil recruteren:

- een aantal bont gelijk aan de positie in de agenda der ontmoetingen
- en zoveel uitrusting als de kracht van het karakter.

Je kan de uitrusting geheel of gedeeltelijk betalen door één (en slechts één) kaart uit je hand te spelen. Dan spaar je zo veel uitrusting als aangegeven op de recruteerkorting op de achterkant van de kaart. De afgelegde kaart wordt in de aflegstapel naast het speelbord gelegd. Voeg het gerecruteerde karakter onmiddellijk aan je hand toe.

Voeg dan een nieuw karakter toe aan de agenda der ontmoetingen.

Recruteren

Om een kaart uit de agenda aan je hand toe te voegen, moet je:
- een aantal bont afgeven gelijk aan de positie in de agenda
- en een aantal uitrusting gelijk aan zijn kracht.

Een karakterkaart afleggen geeft je tijdens het recruteren een korting op uitrusting gelijk aan de kracht van het afgelegde karakter

Tips voor beginners

We raden je aan om tijdens je eerste speelsessies niet jouw «tolk» en «commander» af te leggen (zie beschrijving startkarakters). Zonder deze twee kaarten en zonder de andere nodige karakters te hebben gerecruteerd, wordt het erg moeilijk om het spel te winnen.

Voeg een nieuwe kaart toe aan de agenda der ontmoetingen

Zo gauw er een plaats vrijkomt in de agenda der ontmoetingen, verplaats je de resterende kaarten naar beneden. Trek een nieuw karakter en plaats het op de eerste plaats onder de trekstapel. Leg de kaarten niet volgens kracht.

Indien de trekstapel is opgebruikt, schud dan al de afgelegde karakters en vorm hiermee een nieuwe trekstapel.

Al de ontmoetingskarakterkaarten worden beschreven op de laatste bladzijden van deze spelregels.

Aan het begin van z'n beurt wil Cédrick «Black cat» recruteren. Dit kost hem 4 bont en 3 uitrusting. Cédrick geeft 4 bont, legt 2 uitrusting in de voorraad en legt «Hugh McNeal» af die een kracht 1 heeft (wat telt als 1 uitrusting). Hij voegt «Black cat» aan z'n hand toe.

Einde van het spel

Wanneer een speler z'n kampfiche op of voorbij Fort Clatsop legt, eindigt het spel onmiddellijk. Deze speler wint het spel.

Tijdens je eerste speelsessies verwacht je misschien dat de startspeler een klein nadeel ondervindt bij aanvang van het spel. De «sudden death» aan Fort Clatsop compenseert dit echter.

Belangrijke opmerking omtrent de acties (karakter en dorp)

Het is altijd toegelaten om een actie slechts gedeeltelijk of helemaal niet uit te voeren (grondstoffen of indianen verzamelen, bewegen, afleggen, enz.). Je bent niet verplicht om alle (of enkele!) van de mogelijke grondstoffen te nemen die een actie je oplevert. Hetzelfde geldt voor het aantal idianen die je neemt met de «Tolk».

Beschrijving van de acties van de startkarakters

Primaire grondstoffen verzamelen

De houthakker, jager, smid en huidenhandelaar stellen je in staat om grondstoffen te verzamelen (zie rechts). Wanneer je één van deze karakters speelt, tel je het overeénkomstig aantal grondstofsymbolen die zichtbaar zijn in de bovenhoek van elke kaart in je speelruimte (inclusief de gebruikte kaart voor deze actie) en ook deze in de speelruimte van jouw linker- en rechterbuur (of je enige buur in een 2-spelersspel).

De grondstofsymbolen

HOUT *VOEDSEL* *UITRUSTING* *BONT*

Vermenigvuldig dit aantal met de waarde van de kracht die je aan deze actie toewees. Neem tot zo veel grondstoffen uit de voorraad als dit getal. Plaats ze op vrije plaatsen in je boten. Tijdens het verzamelen kunnen eerder verzamelde grondstoffen niet uit je boten worden afgelegd tenzij deze helemaal vol zijn. In dit geval kan je het teveel aan grondstoffen afleggen. De grondstoffen kunnen herlegd worden zo vaak je wil maar je kan nooit meer grondstoffen meenemen dan je capaciteit toelaat (ook niet tijdelijk).

Houthakker
Hout

Jager
Voedsel

Smid
Uitrusting

Huidenhandelaar
Bont

Karine (Blauw) speelt haar houthakker met een kracht van 2 dankzij het spelen van een andere karakterkaart. Deze kaart wordt onder de houthakker gelegd. Er zijn nu 5 houtsymbolen zichtbaar in haar eigen speelruimte en dat van haar buren. Karine kan daardoor 2x5=10 hout nemen uit de voorraad. Ze beslist er slechts 7 te houden op haar boten. De resterende grondstoffen gaan terug naar de voorraad.

Julien (Oranje) *Karine (Blauw)* *Cédrick (Groen)*

Voortgang op je route

De route

De route bestaat uit diverse delen:
- drie rivierdelen (in het blauw),
- twee bergdelen (in het grijs),
- twee gemixte delen die zowel rivier als gebergte zijn.

De «commander» laat je toe om je scout vooruit te bewegen op de route.

- Betaal één voedsel vanop je boten en beweeg je scout 2 rivierplaatsen vooruit.
- OF betaal één kano vanop je boten en beweeg je scout 4 rivierplaatsen vooruit.
- OF betaal één paard vanop je boten en beweeg je scout 2 gebergteplaatsen vooruit.

Er zijn twee gemixte delen «rivier-gebergte», voor en na het eerste gebergtegebied. In deze gebieden kan je jouw scout vooruit bewegen met eender welke drie grondstoffen. Een deel van de beweging kan echter wegvallen indien het landschapstype verandert in een type dat de gespeelde grondstof normaal niet nodig heeft (bijv. na het bewegen door een rivier-gebergteplaats met een paard zou de beweging stoppen als er nadien een rivierplaats komt).

VERZAMELEN

Neem grondstoffen uit de voorraad gelijk aan het totaal van het aantal zichtbare symbolen van deze grondstof in jouw speelruimte en deze van je twee buren. (je enige buur in een 2-spelerspel)

VARIANT : *Na enkele speelsessies raden we je aan om een eigen route te ontwerpen. Je kan enkele verander reisroutefiches gebruiken om bepaalde plaatsen op het bord te wijzigen. Zo is er steeds een andere samenstelling van rivier- en gebergteplaatsen en kan je telkens nieuwe strategiëen zoeken.*

Commander

Voortbewegen

Beweeg je scout vooruit op de rivier of in het gebergte en betaal de grondstoffen.

De scout bewegen

Een scout kan z'n beweging nooit eindigen op een plaats waar reeds een scout staat aangezien er op de route slechts één scout per plaats mag staan (behalve in Saint Louis omdat dit de startplaats en eerste rivierveld is). Indien dit zou gebeuren, verplaatst de scout één extra plaatsje voorwaarts (mogelijk achterwaarts bij het opslaan van een kamp). Spelers mogen wel door bezette velden bewegen.
Opgepast: wanneer je scout verschillende keren voorwaarts beweegt tijdens dezelfde actie (dankzij een kaart die 2 of 3 keer geactiveerd is), neem je de posities van de scouts van tegenspelers niet in achting. Je bekijkt enkel de eindpositie van je beweging.

Aangezien 2 scouts nooit op dezelfde plaats kunnen staan, is het mogelijk dat je scout op een gebergteplaats terecht komt na het spelen van kaarten die je enkel toelaten om over rivier te bewegen (en andersom)!

Karine (Blauw) speelt haar «commander» met een karakterkaart (waarde 1) en twee indianen. Dit geeft haar commander een kracht van drie, zodat ze 3 keer dezelfde actie mag uitvoeren. Ze kiest er voor om 2 voedsel te betalen en 1 paard, wat haar scout toelaat om 4 (2+2) plaatsen vooruit te bewegen op de rivier en 2 plaatsen op het gebergte. Julien z'n scout (oranje) bezet de laatste plaats van deze beweging. Daarom beweegt Karine haar scout één extra plaats vooruit in het gebergte.

Philippe (geel) speelt zijn commanderkaart met waarde 2. Dit laat hem toe om de actie twee maal uit te voeren. Hij legt 2 paarden af en beweegt z'n scout 2+2 = 4 plaatsen in het gebergte. Aangezien er slechts 3 plaatsen beschikbaar zijn die een paard aankan, vervalt het laatste bewegingspunt en wordt de scout 3 plaatsen vooruit gezet.

De indianen inscheepen

De tolk laat je toe om nieuwe indianen aan je expeditie toe te voegen.

Verzamel op het Powwow-gebied (centrum van het dorp) alle indianen uit het dorp (inclusief de indiaan in het nieuwkomersgebied). Neem dan zo veel indianen als je wil uit het Powwow-gebied. Plaats de india(a)n(en) die je nam in de boten van je expeditie.

Leg de onderste karakterkaart uit de agenda open op de aflegstapel. Trek een nieuwe kaart van de stapel (zie ook «een nieuwe kaart aan de agenda toevoegen pag. 6).

Tenslotte plaats je een indiaan uit de voorraad op het nieuwkomersgebied. Negeer deze actie als de voorraad leeg is.

Indien je de tolkactie activeert met een kracht 2 of 3, herhaal je dit proces respectievelijk 2 of 3 keer en vul je telkens de agenda aan. Dit laat je toe om 1 of 2 extra indianen te verwerven.

Tolk

Powwow

Neem de indianen van het speelbord en voeg ze toe aan je expeditie. Leg de laatste kaart uit het agenda af.

De tolkactie is een sleutelactie in dit spel. Dit is één van de twee manieren (samen met de dorpactie expeditie-upgrade) om indianen aan je expeditie toe te voegen. Het zorgt er ook voor dat:
- de dorpacties terug vrijkomen
- er nieuwe karakterkaarten in de agenda komen open te liggen zodat je meer opties hebt om te recruteren.

Julien speelt zijn tolk met een karakterkaart waarde 1. Hij verzamelt alle indianen van het Powwow gebied (+ diegene op het nieuwkomersgebied). Er zijn in totaal 4 indianen.

Julien beslist alle indianen toe te voegen aan z'n expeditie.

Dan legt hij de onderste kaart van de agenda der ontmoetingen af en trekt een nieuwe die hij in de agenda naast de trekstapel legt.

Tenslotte neemt hij een indiaan uit de voorraad en plaatst deze op het nieuwkomersgebied.

Beschrijving van de dorpsacties

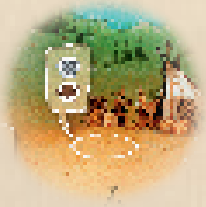
In het dorp zijn er acht verschillende locaties, elk met hun eigen actie die door alle spelers kunnen worden uitgevoerd :

- vijf locaties hebben slechts één vak (enkele cirkel) voor de acties «jacht», «ambachtskunst», «gift», «vertrek» en «sjamanisme».
- één locatie met twee vakken (twee cirkels) voor de expeditie upgrade actie
- en twee onbeperkte gebieden voor de acties kano bouwen en paardenhandel.

Jacht

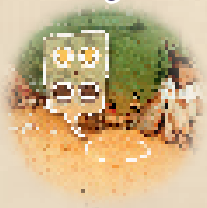
Neem 1 voedsel **EN** 1 bont uit de voorraad en plaats ze in jouw boten.

Ambachtskunst



Neem 1 uitrusting **EN** 1 hout uit de voorraad en plaats ze in jouw boten.

Gift



Neem 2 bont **OF** 2 hout uit de voorraad en plaats ze in jouw boten.

Vertrek

Leg 0 tot 3 karakterkaarten uit je hand af.
Leg daarna de 5 karakterkaarten in de agenda af. De afgelegde kaarten worden op een aflegstapel naast het speelbord geplaatst. Hervul de agenda met 5 nieuwe karakterkaarten en plaats ze in de getrokken volgorde op het speelbord.

Karine plaatst een indiaan op de «vertrek»actie. Ze legt 2 handkaarten af. Ze maakt de agenda der ontmoetingen leeg en trekt 5 nieuwe kaarten. Ze kan nu onmiddellijk één van deze nieuwe kaarten recruteren.

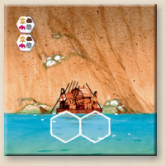
Expeditie upgrade

Betaal 3 hout van op je boten en je mag kiezen tussen:

het nemen van een boottegel (die grondstoffen kan vervoeren) en 2 primaire grondstoffen naar keuze uit de voorraad,

of het nemen van een boottegel (die indianen kan vervoeren) en 1 indiaan uit de voorraad. Indien er geen indianen meer in de voorraad aanwezig zijn, neem je enkel de boottegel.

Plaats deze boot onmiddellijk in je expeditie, samen met de indiaan of grondstoffen, door deze tegel naast je expeditie te plaatsen. Kies zorgvuldig welke kant van de tegel je open legt! Eens deze tegels in je expeditie liggen, kunnen ze niet meer gewijzigd worden.



Deze boot kan tot 2 grondstoffen opslaan en kost geen tijd bij het opslaan van een kamp.

Deze boot kan tot 5 grondstoffen opslaan en kost 1 tijd tijdens de «kamp opslaan»- fase indien hij minstens één grondstof bevat.

Deze boot kan 1 indiaan transporteren en kost geen tijd bij het opslaan van een kamp.

Deze boot kan tot 3 indianen transporteren en kost 1 tijd tijdens de «kamp opslaan»- fase indien hij minstens één indiaan transporteert.

Philippe plaatst een indiaan op één van de twee cirkels van de expeditie upgrade actie. Hij betaalt 3 hout, neemt een boottegel en plaatst deze naast zijn expeditie, met de «3 indianen» kant zichtbaar. Hij plaatst hierop één indiaan uit de voorraad. Hij vervangt dus eigenlijk zijn indiaan, die hij gebruikt heeft om deze actie uit te voeren, door een nieuwe. Tevens heeft hij hierdoor de kost om indianen te transporteren verlaagd.

De dorpsacties zijn over het algemeen minder waardevol dan die van de karakterkaarten maar ze behoeden je van het spelen van een karakterkaart uit je hand en geven je de kans om grondstoffen te verzamelen waar je anders niet aan zou geraken. Ze laten je ook toe om het aantal indianen in je expeditie te reduceren.

Jacht, Ambachtskunst & Gift

Drie acties om onmiddellijk 2 grondstoffen te verkrijgen onafhankelijk van de speelgebieden van de buren of de hulp van een karakterkaart.

Vertrek

Leg kaarten uit je hand af en vernieuw de kaarten in de agenda der ontmoetingen.

Deze actie kan nuttig zijn om :

- je hand lichter te maken en kaarten kwijt te spelen die nutteloos zijn geworden

- nieuwe karakterkaarten in de agenda der ontmoetingen te krijgen zodat je er daarna één kan recruteren.

Expeditie upgrade

Betaal 3 hout en voeg een boottegel toe aan jouw expeditie om :

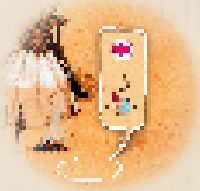
- de transportcapaciteit van je indianen met 1 te verhogen (er komt ook 1 extra indiaan je expeditie vervoegen)

- of de opslagcapaciteit van je grondstoffen te verhogen en je neemt tevens 2 primaire grondstoffen naar keuze.

Deze actie is meer waardevol in het begin van het spel. Afhankelijk van je strategie (grondstof of indiaan), kies je het één of het ander type van boot.

Bovendien levert deze actie je 1 indiaan of 2 grondstoffen op. Het is één van de twee mogelijkheden (ook het spelen van de Interpreter is er één) om indianen te krijgen.

Sjamanisme



Betaal één voedsel om de actie van een gespeelde karakterkaart (die reeds bij jezelf of een tegenspeler op tafel ligt) te herhalen. Je mag deze actie slechts **éénmalig** uitvoeren, onafhankelijk van de oorspronkelijke kracht waarmee deze kaart werd geactiveerd.
Indien je met deze actie grondstoffen verwerft, hou dan rekening met jouw speelgebied en dat van je buren (niet die van de gekopieerde speler en zijn buren, tenzij het om dezelfde personen gaat).
De karakterkaarten met een permanent effect, aangegeven met symbool ∞ , kunnen niet gekopieerd worden.

Sjamanisme

KOPIEER ÉÉNMALIG EEN ACTIE VAN EEN REEDS GESPEELDE KARAKTERKAART VAN JEZELF OF EEN TEGENSPELER.

Deze actie laat je toe om een actie te spelen van een andere speler z'ij karakter of een actie te herhalen die je reeds speelde.

Julien plaatst een indiaan bij de sjamaan. Hij betaalt één voedsel en voert de «Tolk» actie van Karine uit (slechts één keer). Zo krijgt meerdere indianen, inclusief diegene die hij bij de sjamaan plaatste.

Op haar beurt profiteert ook Karine van de lege plek bij de sjamaan door er een indiaan te plaatsen. Ze betaalt één voedsel en kopieert de actie van haar eerder gespeelde «Commander». Ze betaalt één kano en beweegt haar scout 4 plaatsen vooruit op de rivier.

Paardenhandel

Betaal 3 **verschillende** grondstoffen van op jouw boten om één paard uit de voorraad te nemen.

Julien plaatst een indiaan op deze locatie. Hij betaalt één hout, één voedsel en één uitrusting en ontvangt een paard uit de voorraad die hij op z'n boten legt.

Paardenhandel

VERKRIJG TOT 3 PAARDEN DIE JE TOELATEN OM MET DE «COMMANDER» VOORWAARTS TE BEWEGEN OVER HET GEBERGTE.

Kano bouwen

Betaal 2 hout van op jouw boten om 1 kano uit de voorraad te nemen.

Julien plaatst 2 indianen op deze loctie. Hij betaalt 4 hout en neemt 2 kano's die hij op zijn boten plaatst.

Kano bouwen

VERKRIJG TOT 3 KANO'S DIE JE TOELATEN OM MET DE «COMMANDER» VOORWAARTS TE BEWEGEN OVER DE RIVIER.

SOLOVARIANT

Voorbereiding

De voorbereiding verloopt zoals normaal.

Plaats één van de overblijvende scouts - we noemen hem Alexander Mackenzie - op route vak tussen 0 (makkelijk niveau) en 7 (experten niveau) vakken richting Saint Louis.

Plaats tenslotte de 8 grondstoffiches op de dorpslocaties overéénkomstig met hun achterkant (kijk naar de overeenkomstige afbeeldingen op het speelbord).

In de solovariant van het spel hanteer je dezelfde spelregels als bij het multi-speler spel. Hou wel rekening met de volgende twee wijzigingen :

1- Grondstoffen verzamelen

In deze variant levert elke dorpslocatie, **waar een indiaan aanwezig is,** de grondstof op die wordt aangegeven met de grondstoffiche daar aanwezig.
Tijdens het verzamelen tel je het aantal fiches van de verzamelde grondstof die zichtbaar zijn in jouw speelgebied en op de **bezette** gebieden in het dorp op.

Cédrick speelt de jager met een kracht van 3. De jacht en sjamanisme locaties zijn bezet. Ze leveren elk één voedsel. Opgeteld bij het voedsel, afgebeeld op de fiches in het speelgebied, krijgt Cédrick hiervoor 3x3 = 9 voedsel.

2- Jouw tegenstander : Alexander Mackenzie

Beweeg de pion van Alexander Mackenzie na elke actie die je neemt één plaats vooruit op de route. Deze pion wordt gezien als een scout. Je wint het spel als je erin slaagt om je kamp op te slaan in Fort Clatsop (of verder) voor Alexander Mackenzie hier arriveert.

Alexander Mackenzie was een Schotse ontdekkingsreiziger. In 1789 ontdekte hij de rivier Dehcho (later Mackenzie genoemd) en vaart deze met de kano af in de hoop een doortocht te vinden naar de Stille Oceaan. Hij eindigde uiteindelijk in de Noordelijke IJszee. In 1792 vertrok hij terug en stak hij de Coast Mountains over. Hij daalde de Bella Coola rivier af en bereikte de Stille Oceaan op 22 juli 1793. Hij was de eerste die in een transcontinentale doortocht, van oost naar west van Noord-Amerika, slaagde.

Het geschiedenis achter het spel

Nadat Thomas Jefferson in 1800 de derde president van de Verenigde Staten werd, bestond de staat uit een uitgestrekt gebied van ongeveer 1600 km in de vorm van een vierkant. Dit liep vanaf de Atlantische oceaan in het westen tot de Mississippi rivier in het oosten, en van de Great Lakes in het noorden tot de Golf van Mexico in het zuiden. De wegen en paden doorheen het land waren in erbarmelijke staat. Daarom waren de rivieren de geliefkoosde handelsroutes.

Met een pennenstreek verdubbelde Thomas Jefferson in 1803 de oppervlakte van de Verenigde Staten. Voor 15 miljoen dollars werd het Louisiana territorium van Frankrijk gekocht, die het zelf pas drie jaar eerder van Spanje had gekocht. Hiermee had de Verenigde Staten nu ook toegang tot de strategisch gelegen haven van New Orleans en het Wilde Westen, voorbij de grens. Afgezien van de Indianen waren er enkel nog de jagers die deze immense vlaktes kenden. Deze ruwe en sterke jongens jaagden op bevers voor hun pels die ze aan de North-West Company of hun rivalen, de Hudson Bay Company, verkochten. Velen trouwden met Indiaanse vrouwen.

Jefferson vertrouwde de leiding van de expeditie van deze Terra Incognita toe aan Meriwether Lewis, die toen 29 jaar was maar al sinds 1801 zijn privésecretaris. Zijn doel was een waterweg te vinden die het oosten met het westen van dit territorium verbond. Lewis koos ingenieus voor zijn 4 jaar oudere vriend Lewis Clark als co-leider, met gelijke verantwoordelijkheden, op dit fantastisch avontuur. Lewis was een lichtgebouwde intellectueel en introverte dromer terwijl Clark eerder het tegenovergestelde was. Hij was een krachtig gebouwde, slecht opgeleide, pragmatische, warme, sociale man van het volk met gezond verstand.

In december 1803 verenigden Lewis en Clark zich met een klein contingent in Camp Dubois dichtbij Sint-Louis. Ze kwamen aan in een kielboot speciaal gebouwd voor de expeditie. De twee kapiteins kampeerden tijdens de winter aan de monding van de Wood rivier. Daar wierven ze jonge mannen uit de streek alsook soldaten die zich vrijwillig aanboden aan In het voorjaar telde de expeditie een dertigtal mannen, het Corps of Discovery is geboren.

Op 14 mei 1804 startte de kleine ontdekkingsvloot, bestaande uit een kielboot en twee kano's, de lange opvaart op de Missouri. Ze hadden onwaarschijnlijk veel snuisterijen mee, voornamelijk geschenken voor de indianen : 2800 haken, ongeveer 150 kleine spiegels, 22 rollen doek, 130 tabak wortels, honderden soorten kralen,koperen knoppen, messen, bijlen, scharen, 400 pinnen en armbanden, 4600 naalden, medailles met de beeltenis van Jefferson, buskruit, wapens.

Tijdens de lange en warme zomer van 1804 ging de expeditie verder stroomopwaarts maar werden ze geteisterd door hordes muggen, gevaarlijke stromingen en drijvende houtblokken. Af en toe moesten ze hun boten vanop de kust meetrekken. De mannen leven buiten en jagen om zich te voeden. Op de goede dagen vorderden ze zo'n 20 kilometer. De groep ontmoette vele indianenstammen zoals de Missouri, de Sioux, de Omaha en de Lakota. De beide kapiteins boden hen geschenken aan, ontmoetten de opperhoofden en moedigden hen aan tot onderlinge vrede alsook met hun nieuwe "Vader" president Jefferson.

Op 20 augustus 1804 stierf sergeant Charles Floyd waarschijnlijk aan een blindedarmontsteking. Een rivier werd naar hem vernoemd. Verbazingwekkend was dit het enige sterfgeval tijdens deze 2,5 jaar durende expeditie.

In oktober 1804 bereikten ze de indianendorpen Mandan en Hidatsa in Noord Dakota. Ze hadden 2500 kilometers in 164 dagen gereisd. In vier weken bouwden ze Fort Mandan waar ze overwinterden. Tijdens deze 5 maanden jaagden ze en verzamelden ze informatie voor hun toekomstige route bij de indianen en Canadese stropers die rond hen leefden.

Ze huurden Toussaint Charbonneau en zijn zwangere Shoshone vrouw Sacagawea, of "Vogelvrouw", in. Zij was een tienermeisje die op 12 jarige leeftijd gekidnapt was en Charbonneau met een dobbelspel gewonnen had! Zij is de enige vrouw op de expeditie. Alhoewel ze zwanger was, zag Clark slim in dat Sacawagea hen zou helpen aan paarden van de Shoshone om zo de Bitterroot Mountains over te kunnen steken.

Op 7 april 1805 keerde een kleine groep mannen met de kielboot terug naar Saint-Louis. Zij komen aan Jefferson rapporteren. De rest van de expeditie (32 personen) gaat verder de Missouri stroomopwaarts.

De Great Falls Portage, gestart op 20 juni 1805 (25 kilometers afgelegd in 13 dagen), was een Amerikaanse epische reis waarbij de Great Falls (Montana) langs de Missouri werden gekruist. De mannen brachten wielen op hun kano's aan die ze verkregen door bomen in houten schijven te snijden. Al duwend en trekkend aan hun rare voertuigen over scherpe stenen, doorkruisten ze een gebergte. Ze sleurden ook hun bagage en materiaal mee doorheen deze regio vol met slangen en ontdekten hierbij ook de vijgcactussen.

In juli bereikten ze het Shoshone gebied. Op 17 augustus 1805 vond Sacagawea, die reeds sinds enkele dagen sporen uit haar kindertijd had herkend, haar stam terug. Als een wonder was haar broer op dat moment het opperhoofd van de stam. Ze leverden paarden en een ezel aan het Corps of Discovery die onmisbaar waren om de expeditie te kunnen verderzetten. Een Shoshone indiaan, Old Toby, was hun gids door de Rockies.

In september 1805 bleek de Lolo Trail in Idaho op de bergkam van het Bitteroot massief een ware hel te zijn. 11 dagen door sneeuw en modder zonder of bijna geen voedsel en uitgeputte paarden die struikelden en in ravijnen vielen. Bij het afdalen van de westelijke flank van het gebergte bereikten ze een dorp van de Nez-Percés stam. Deze indianen boden hen zalm en wortels aan, maar dit ongewoon dieet maakte de expeditieleden ziek.

Bij aankomst aan de Clearwater rivier gaven ze hun paarden aan de Nez-Percés, bouwden ze kano's en volgden ze de snelle route van de Snake rivier en daarna de Columbia rivier. Later werden ze opnieuw gedwongen over land te reizen wegens stroomversnellingen. Ze kwamen snel aan de monding uit. Midden november 1805 bereikten ze de Stille Oceaan. Ze hadden 554 dagen gereisd en 6700 kilometers afgelegd.

Al de kaarten bevatten historische personages die een belangrijke rol speelden in het succes van de expeditie van Lewis & Clark. Het effect van elke kaart is gerelateerd aan de historische rol van zijn karakter. U vindt hieronder een lijst van de 84 karakters met hun omschrijving. Denk eraan : de actie van een karakter kan meerdere keren geactiveerd worden, afhankelijk van de kracht die er aan wordt toegewezen.

OVERZICHT

Een grondstof betalen : neem een grondstof vanop een boot in je expeditie en leg het terug in de voorraad.
Een grondstof nemen : neem een grondstof uit de voorraad en leg het op een boot in je expeditie.
Verzamelen : tel het aantal zichtbare grondstofsymbolen in de bovenhoek van de kaarten in je speelgebied en dat van je 2 buren (of 1 buur in een 2-spelersspel). Vermenigvuldig dit totaal met de kracht toegewezen aan de verzamelactie. Neem zoveel grondstoffen uit de voorraad en leg ze op je boten.
Speelgebied : al de gespeelde karakterkaarten die een speler voor zich, open of gedekt, liggen heeft.
Actief karakter : open gespeelde karakterkaart in het speelgebied, waarvan de actie wordt of werd gespeeld.

De startkarakters

De Commanders

Verplaats je scout voorwaarts door te betalen met voedsel, kano's of paarden (zie pagina 7)

Meriwether Lewis (blauw)

Kapitein in het reguliere leger en nadien privésecretaris van Thomas Jefferson. Hij werd gekozen en opgeleid door de president om de expeditie te leiden.

William Clark (oranje)

Luitenant bij de infanterie tijdens de indianen oorlogen. Op vraag van zijn vriend Lewis werd hij op 33 jarige leeftijd co-leider van de expeditie.

De Tolken

Neem indianen van het dorp en plaats ze in je expeditie (zie pagina 8)

Pierre Cruzatte (blauw)

Dankzij zijn Franse vader en Omaha moeder is hij drietalig en kent hij gebarentaal. Hij kent de rivier als zijn broekzak. Hij amuseerde regelmatig de groep met zijn viool.

François Labiche (oranje)

Op late leeftijd gerecruteerd in Sint-Louis als eenvoudige soldaat. Hij is een half-Indiaanse uitstekende schipper. Hij spreekt Frans, Engels en meerdere Indianetalen.

De houthakkers

Verzamel hout (zie pagina 7)

Hugh McNeal (blauw)

Jonge onbevreesde man die tijdens een romantische afspraak bijna gedood werd door een Tillamook indiaan. Op de terugkeer werd hij aangevallen door een beer en overleefde door in een wilg te klimmen.

John B. Thompson (oranje)

Hij diende als kok en tekende de kaarten. Hij vergezelde de jagers vooral om het delicate elandenvlees naar het kamp te brengen, een essentiële taak in een vochtig klimaat.

De jagers

Verzamel voedsel (zie pagina 7)

Seaman (blauw)

Hij is de Newfoundland hond van Lewis en het enige dier dat de expeditie van begin tot einde meemaakt. Hij jaagt voor zijn voedsel en waarschuwt de expeditie bij gevaren.

York (oranje)

Hij is de zwarte knecht van Clark. Hij speelt een sleutelrol in de diplomatieke relaties. De indianen denken dat hij magische krachten heeft. Hij redt Lewis van een grizzly beer.

John Ordway (geel)

Sergeant in het reguliere leger. Hij is de vertrouwenspersoon van de kapiteins en verantwoordelijk voor de bevoorrading en wachten. Hij houdt het best gedetailleerde logboek van de expeditie bij.

Nathaniel Pryor (groen)

Hij werd door de kapiteins omschreven als «een man van wilskracht en karakter» en één van de negen jonge mannen uit Kentucky. Hij heeft de leiding over de bouw van Kamp Dubois.

Charles Floyd (paars)

Hij was foerier op de expeditie en stierf in augustus 1804 waarschijnlijk aan een blindedarmontsteking. De groep begraafde hem op een klip die uitgaf over de Missouri. Hij was het enige fatale slachtoffer op deze expeditie.

Robert Frazer (geel)

Hij kwam pas laat bij het Corps of Discovery, na de desertie van Moses Reed. Hij hield een dagboek van de expeditie alsook een gedetailleerde kaart bij.

George Gibson (groen)

Hij staat bekend als één van de negen jonge mannen uit Kentucky. Hij neemt deel aan de jacht en is een goede paardrijder. Hij speelt viool en kent de basis van gebarentaal.

J.-Baptiste Lepage (paars)

Hij was een Frans-Canadese huidenhandelaar die tussen de Hidatsa en Mandan indianen leefde toen de expeditie in 1804 in Fort Mandan aankwam. Hij vervangt deserteur John Newman.

Thomas P. Howard (geel)

Ondanks hij voor de krijgsraad was gekomen voor het beklimmen van de muur van Fort Mandan bij terugkeer van een bezoek van het Mandan indianen dorp, was hij een vast lid van de expeditie.

Patrick Gass (groen)

Na de dood van C. Floyd werd hij tot sergeant benoemd. Als timmerman leidt hij de bouw van het winterkamp van het Corps, het uithollen van de kano's en de bouw van de transportkarren.

Hugh Hall (paars)

Door zijn voorliefde voor whiskey en andere militaire strafbare feiten werd hij tijdens de reis twee keer door de krijgsraad berecht. Hij werd alsnog niet weggestuurd.

Silas Goodrich (geel)

Hij werd in 1804 van zijn militaire eenheid getransfereerd naar het commando van Lewis en Clark. Als hoofdvisser voorziet hij met vis afwisseling in de voeding van de groep.

John Colter (groen)

Hij was één van de beste jagers van de groep. Hij werd vaak alleen op verkenning in de Rocky mountains gestuurd. Hij werd als de eerste «Mountain Man» aanzien.

William Werner (paars)

Waarschijnlijk afkomstig uit Kentucky diende hij als kok. Hij werd bestraft voor het vechten met John Potts en werd door de krijgsraad in 1804 veroordeeld voor muiterij.

De smeden

Verzamel uitrusting (zie pagina 7)

Alexander H. Willard (blauw)

Sterke man die diende als hoefsmid en geweermaker in het Corps of Discovery. Hij herstelde het materiaal en maakte gereedschappen voor de handel met de indianen.

Joseph Whitehouse (oranje)

Hij was aangesteld als kleermaker en hield een dagboek van de expeditie bij. Hij stierf bijna door verdrinking op de Jefferson rivier.

De bonthandelaars

Verzamel bont (zie pagina 7)

Richard Windsor (blauw)

Hij was een groots jager en houtbewerker. Aangevallen door een bizon, gleed en viel hij van een klif. Lewis liep langs de rand terwijl hij riep zich met zijn mes vast te klampen. Dit redde zijn leven.

Joseph & Ruben Field (oranje)

Deze twee broers maakten deel uit van de negen jonge mannen uit Kentucky. Gelukkige mannen in opmerkelijke gezondheid, zij behoorden tot de beste jagers van de groep.

John Shields (geel)

Afkomstig uit Virginia, en met z'n 35 jaar het oudste lid van de expeditie. Man met vele talenten en smid en hoofd geweermaker in de expeditie.

William Bratton (groen)

Een zeer getalenteerde smid afkomstig uit Kentucky. Hij was groot (meer dan 1m80) en stevig gebouwd maar leed reeds enkele maanden aan hevige rugpijn voordat hij door een indiaanse «sauna» werd verzorgd.

John Potts (paars)

Geboren in Duitsland, molenaar en een vertrouwd lid van de expeditie. Hij verdronk bijna, bloedde bijna dood door in zijn been te snijden en werd aangevallen door een bruine beer.

George Shannon (geel)

18-jarige jonge man afkomstig uit Kentucky. Hij was een goeie zanger, jager en ruiter. Hij geraakte regelmatig verdwaald maar vond altijd zijn weg naar het kamp terug.

Peter Weiser (groen)

Kok, foerier en jager. Hij is één van de beste scherpschutters van de expeditie. Terwijl de groep zich in Fort Clatsop vestigde, nam hij deel aan de zoutwinning aan de kust van Oregon.

John Collins (paars)

Aangesteld als kok van Sgt. Pryors troep, was hij één van de beste jagers van de expeditie. Hij ving verschillende wilde dieren om de wetenschappelijke documenten aan te vullen.

De ontmoetingskarakters

1 Hay

Chef Arikara, vriendelijke en onafhankelijk, hij weigerde de handel met de Sioux te stoppen.

Neem zoveel verschillende primaire grondstoffen als er actieve, openliggende karakters in je speelgebeid liggen (Hay incluis) (dus met een maximum van 4 grondstoffen). Tel enkel de actieve karakters (en niet de gedraaide kaarten onder de actieve karakters). **Het effect van deze actie kan slechts éénmalig worden uitgevoerd.** De kaart activeren met een kracht groter dan 1 is dus nutteloos (maar niet verboden).

2 Little Raven

Chef Mandan van Matootonha, ontmoet tijdens de winterstop in Fort Mandan.

Kies één van de vier primaire grondstoffen. Neem zoveel van dit type grondstof als het aantal openliggende karakters in je speelgebied (Little Raven incluis). Tel enkel de actieve karakters (en niet de gedraaide kaarten onder de actieve karakters). **Het effect van deze actie kan slechts éénmalig worden uitgevoerd.** De kaart activeren met een kracht groter dan 1 is dus nutteloos (maar niet verboden).

3 Buffalo Medicine

Eén van de drie leiders van de Tetons Lakotas stam, vechtend voor de macht, omtmoette hij de expeditie aan de oevers van de Bad rivier in september 1804.

Betaal 1 voedsel en ontvang 1 kano.

4 Ebenezer Tuttle

Soldaat, hij nam deel aan de expeditie tot aan de winterstop in Fort Mandan. Hij werd samen met de groep huidenhandelaars van Pierre Chouteau naar Saint Louis teruggestuurd.

Betaal 1 hout en ontvang 1 kano

5 René Jessaume

Handelaar in bont, hij leefde reeds 15 jaren samen met zijn vrouw en kind bij de Mandans. Hij hielp de kapiteins met informatie over de verschillende opperhoofden en stammen.

Betaal 3 bont en ontvang 1 paard.

6 Big Horse

Opperhoofd Missouri, zeer geïnteresseerd in handelen vooral voor whiskey. Hij verhandelde de vrede voor alcohol. Hij ontmoette Lewis en Clark op de terugkeer van de bizonjacht in augustus1804.

Plaats 2 indianen uit jouw boten op de Powwow-plaats en ontvang 1 paard.

7 Moses B.Reed

Soldaat, hij werd ontslagen uit het leger wegens desertie en stelen van wapens.

Betaal 2 hout en beweeg je scout 2 plaatsen vooruit op de rivier.

8 John Robertson

Gedegradeerd door Clark omdat hij onvoldoende autoriteit had over zijn mannen een ruzie op Camp Dubois niet te hebben verhinderd. Hij is de eerste die de expeditie verlaat.

Betaal 2 uitrusting en beweeg je scout 3 plaatsen vooruit op de rivier.

9 Joseph Barter

La Liberté, ook gekend onder de naam Joseph Barter, was een soldaat in het Amerikaanse leger vooraleer hij als roeier werd ingehuurd. Desalniettemin deserteert hij kort nadien.

Betaal 1 kano en beweeg je scout 5 plaatsen vooruit op de rivier.

10 Jean Baptiste Deschamps

Frans-Canadees, hij had de leiding over de Franse roeiers in de rode prauw. Hij was één van de mannen die in 1805 de kielboot stoomafwaarts naar St. Louis navigeerden.

Betaal 1 voedsel en 1 kano en beweeg je scout 6 plaatsen vooruit op de rivier.

11 John Newman

Aangeworven bij Fort Massac, veelbelovend lid maar koppig. Hij werd teruggezonden wegens muiterij.

Betaal 1 voedsel en beweeg je scout 1 plaats vooruit op de rivier of op het gebergte.

12 Charles Mackenzie

Huidenhandelaar van de North West Company. Hij bezocht de expeditie tijdens de winterstop in Fort Mandan.

Betaal 1 paard en 1 bont en beweeg je scout 3 plaaten vooruit op het gebergte.

13 John Dame

Blond met blauwe ogen, 19 jaar oud. Hij vervoegde de expeditie tijdens het eerste deel van de reis en keert daarna in de lente van 1805 terug naar Saint Louis. Hij is de enige die een pelikaan gedood heeft.

Betaal 2 hout en beweeg je scout 1 plaats vooruit in het gebergte.

14 Cuscalar

Jong opperhoofd van de Clatsop stam. Hij wou met de expeditie tijdens hun verblijf in Fort Clatsop handelen. Hij bood kado's en vrouwen aan de expeditiereizigers aan.

Betaal 1 paard en kies 1 van de karakterkaarten uit de agenda om aan je hand toe te voegen. Voeg dan een nieuwe kaart toe aan de agenda.

15 Toussaint Charbonneau

Frans-Canadese huidenhandelaar, gewelddadig en laf. Hij is de man van Sacagawea en diende als tolk. Lewis beschreef hem als een man zonder bijzonder talent.

Betaal 1 grondstof naar keuze en voer een dorpsactie naar keuze uit, op voorwaarde dat er reeds minstens één indiaan staat. Indien je dit karakter meerdere keren activeert, mag je acties van verschillende locaties uitvoeren of één locatie meerdere keren. Je mag echter de grondstoffen verworven met de eerste (of tweede) actie niet gebruiken in de volgende actie(s).

16 François-Antoine Larocque

Frans-Canadese huidenhandelaar. Hij was aangeworven door de North West Company. Hij wou deelnemen aan het avontuur maar Lewis weigerde wegens zijn relatie met Brittannië.

Dit karakter heeft geen effect op het moment dat je hem activeert. Maar als F-Antoine Larocque actief is in je speelgebied wanneer je scout beweegt (door een ander karakter), dan «spring» je over de plaatsen die met een scout bezet zijn. Vb. indien er twee tegenspelers op je weg staan wanneer je 4 plaatsen beweegt, mag je uiteindelijk zes plaatsen bewegen, aangezien je de plaatsen waar de tegenstanders staan niet telt! **Dit effect kan slechts éénmalig worden uitgevoerd.**

17 Joseph Gravelines

Franse onderhandelaar en fourrures. Hij leefde 13 jaren bij de Arikara. Hij werd aangeworven om de kielboot. Later vergezelde hij Arikara opperhoofden naar Washington.

Dit karakter heeft geen effect op het moment dat je hem activeert. Maar als Joseph Gravelines actief is in je speelgebied op het moment wanneer je een nieuw karakter recruteert, krijg je 2 bont korting op de prijs.

18 John Boley

Hij was één van de metgezellen van de expeditie die aangenomen was voor het eerste deel van de reis tot aan Fort Mandan. Hij keerde in 1805 met de eerste groep terug naar Saint Louis.

Dit karakter heeft geen effect op het moment dat je hem activeert. Als John Boley actief is in je speelgebied op het moment dat je een kamp opslaat, verlaag je de tijd hiervoor nodig met 1. Deze kaart heeft geen effect als je tijd nul is. De tijd kan nooit negatief zijn.

19 John Hay

Huidenhandelaar. maar ook Cahokia postbode nabij Saint Louis. Hij leverde informatie aan de expeditie en hielp hen ook als tolk.

Voor elke kracht die deze kaart activeert, ontvang je één van de twee grondstoffen: bont of hout. (Door de kaart drie keer te activeren kan je bijvoorbeeld twee keer bont en één keer hout verzamelen).

20 Big White

Blank Mandan opperhoofd, zeer sociaal. Hij ontmoette Thomas Jefferson in Washington na de terugkeer van de expeditie.

Voor elke kracht die deze kaart activeert, ontvang je één van de twee grondstoffen: uitrusting of hout. (Door de kaart drie keer te activeren kan je bijvoorbeeld twee keer uitrusting en één keer hout verzamelen).

21 Dickson & Hancock

Huidenhandelaars. Ze ontmoetten de expeditie in september 1806 tijdens de terugreis naar Washington en stelden aan John Colter voor hen te volgen als huidenhandelaar.

Voor elke kracht die deze kaart activeert, ontvang je één van de twee grondstoffen: voedsel of bont. (Door de kaart drie keer te activeren kan je bijvoorbeeld twee keer voedsel en één keer bont verzamelen).

22 Black Moccasin

Hidatsa opperhoofd. Hij haalde Sacagawea enkele jaren eerder uit haar Shoshone stam.

Voor elke kracht die deze kaart activeert, ontvang je één van de twee grondstoffen: uitrusting of voedsel. (Door de kaart drie keer te activeren kan je bijvoorbeeld twee keer uitrusting en één keer voedsel verzamelen).

23 Yellept

Walla Walla opperhoofd. Hij ontving vriendelijk het Corps of Discovery. Hij gaf Clark een prachtig wit paard. Als dank geeft Clark hem zijn zwaard.

Betaal 1 willekeurige grondstof en neem 2 primaire grondstoffen naar keuze. Indien je dit karakter meermaals activeert, mag je de verworven grondstoffen met de eerste (of tweede) actie niet gebruiken voor de volgende.

24 Pierre-Antoine Tabeau

Frans-Canadese huidenhandelaar, ontdekkingsreiziger. Hij gaf de expeditie gedetailleerde informatie over de Arikara indianen stam.

Betaal 1 hout en 1 voedsel en ontvang 2 kano's.

25 Three Eagles

Flathead opperhoofd. Hij ontmoette Lewis en Clark in september 1805 en liet hen van zijn gastvrijheid genieten. Hij wisselde de paarden van de expeditie.

Betaal 2 uitrusting en ontvang 1 paard.

26 Hawk's Feather

Arikara opperhoofd. Hij stemde in, op aanraden van Lewis, te helpen bij het bekomen van de vrede met de Mandans.

Betaal 1 voedsel en beweeg je scout 3 plaatsen vooruit op de rivier.

27 Man Crow

Arikara opperhoofd. Hij daagde de autoriteit van Crow at Rest uit.

Betaal 3 hout en beweeg je scout 4 plaatsen vooruit op de rivier.

28 Cutssahnem

Wanapum opperhoofd. Hij tekende voor Lewis een kaart met de stammen en de rivieren stroomopwaarts de Columbia. Hierop stonden de dorpen en de indianen stammen die in vriendschap met zijn volk leefden.

Betaal 3 **verschillende** grondstoffen en beweeg je scout 5 plaatsen vooruit op de rivier.

29 Black Buffalo

Teton Lakota opperhoofd. Hij had een goed karakter zowel trots als woest. Hij vroeg goederen en tabak aan Lewis en Clark.

Betaal 1 voedsel en beweeg je scout een aantal plaatsen vooruit op de rivier gelijk aan het aantal overeenkomstige voedselsymbolen in jouw speelgebied en dat van je 2 buren (of 1 buur in 2-persoonsspel). Tel in een solopartij ook de voedselsymbolen in het dorp op het speelbord mee.

30 Half Man

Nakota opperhoofd. Hij waarschuwde de expeditie voor de krachtige, naburige stammen.

Betaal 1 willekeurige grondstof en beweeg je scout een aantal plaatsen vooruit op de rivier gelijk aan het aantal scouts verder vooruit en op jouw plaats (jouw scout incluis). In een solopartij wordt Alexander Mackenzie gezien als een scout.

31 Richard Warfington

Efficiënte korporaal. Hij werd benoemd als teamleider op de witte kano stroomopwaarts de Missouri en leidde de groep op de terugkeer van Fort Mandan naar Saint Louis.

Betaal 2 willekeurige grondstoffen en beweeg je scout een aantal plaatsen vooruit op de rivier gelijk aan het aantal indianen op de boten in je expeditie. Tel de indianen op karakters in je speelgebied niet mee.

32 James Mackay

Schotse huidenhandelaar. Hij was «het meest bereisd onder de ontmoette huidenhandelaars» en auteur van de Missouri kaart door Lewis gebruikt.

Betaal 1 paard en beweeg je scout 3 plaatsen vooruit op de rivier of op het gebergte. De bewegingspunten mogen niet verdeeld worden over rivier en gebergte.

33 Weuche

Eerste Nakota opperhoofd. Hij legde aan de leiders de noodzaak van een betrouwbare handelspartner voor zijn volk uit. Hij vroeg wapens alvorens volledige medewerking te geven.

Betaal 2 uitrusting en beweeg je scout een aantal plaatsen vooruit op het gebergte gelijk aan het aantal overeenkomstige uitrustingssymbolen in jouw speelgebied en dat van je 2 buren (of 1 buur in 2-persoonsspel). Tel in een solopartij ook de uitrustingssymbolen in het dorp op het speelbord mee

34 Pierre Dorion

Franse huidenhandelaar met een vrouw uit de Nakota stam getrouwd. Hij ontmoette de expeditie op de Missouri en werd aangenomen als tolk. Hij vergezelde de indiaanse opperhoofden naar Saint Louis.

Betaal 3 bont en beweeg je scout 2 plaatsen vooruit op het gebergte.

35 Partisan

Teton Lakota opperhoofd met wisselend temperament. Hij vocht voor de macht tegen Black Buffalo. Hij ontmoette Lewis en Clark in september 1804 op de Missouri in een gespannen sfeer.

Betaal 1 voedsel en activeer een actief karakter in jouw speelgebied of dat van een tegenspeler met een kracht 1. Voorbeeld: als je de Partisan kracht 2 geeft, mag je de actie kopiëren van 2 actieve karakters of 2 maal de actie van een actief karakter. Je mag eventueel verkregen grondstoffen met de eerste (of tweede) actie niet gebruiken bij de volgende.

36 Nicholas Jarrot

Franse handelaar. Hij diende als tolk bij de ontmoetingen van Lewis met de Spaanse gouverneur. Hij bood zijn land aan om Camp Dubois op te bouwen en verkocht materiaal.

Dit karakter heeft geen effect op het moment dat hij wordt geactiveerd.
Maar als Nicholas Jarrot actief is in je speelgebied en je jouw scout een plaats beweegt op de rivier, verplaats je 2 extra stappen op de rivier. (de kracht van het andere karakter maakt niet uit)

37 Régis Loisel

Frans-Canadese huidenhandelaar en ontdekkingsreiziger aan La Charrette op de Missouri.

Voor elke kracht die deze kaart activeert, kies je één van volgende grondstoffen: uitrusting, voedsel of hout. (door drie keer te activeren kan je bijvoorbeeld één uitrusting, één voedsel en één hout verzamelen.)

38 Hugh Heney

Canadese huidenhandelaar, «verstandig en merkwaardig man». Hij onderhield de goede relaties met de Sioux. Hij liet een medicijn tegen slangebeten naar de expeditie brengen.

Voor elke kracht die deze kaart activeert, kies je één van volgende grondstoffen: bont, voedsel of hout. (door drie keer te activeren kan je bijvoorbeeld één bont, één voedsel en één hout verzamelen.)

39 Black Cat

Mandan Grootopperhoofd. Hij bezat «integriteit, stevigheid en intelligentie». Hij leverde maïs aan de expeditie tijdens de winterstop in Fort Mandan.

Neem 2 primaire grondstoffen naar keuze. Ze mogen identiek of verschillend zijn.

40 Twisted Hair

Het oudste Nez-Percés opperhoofd, «een vriendelijke en oprecht man». Hij hielp Lewis en Clark bij de bouw van hun kano's.

Betaal 1 kano en ontvang er 2. Indien je het karakter meerdere keren activeert, mag je de verworven kano's van de eerste (of tweede) activatie niet gebruiken voor de volgende actie.

41 Cameahwait

Shoshone opperhoofd. Hij was de broer van Sacagawea en vertoonde een geweldige gastvrijheid aan Lewis en Clark. Hij gaf hen paarden als dank voor het terugbrengen van zijn verloren zus.

Betaal 1 kano en ontvang 1 paard of betaal 1 paard en ontvang 1 kano.

42 Broken Arm

Nez-Percé opperhoofd, eerlijk en vrijgevend. Hij gaf paarden en probeerde vrede met de Shoshones te bekomen.

Betaal 1 uitrusting en ontvang 1 paard.

43 Comcomly

Uit de Chinook stam. Eén van de belangrijkste opperhoofden aan de monding van de Columbia. Hij werd beschreven als een «oude boosaardige cycloop». Hij was vriendelijk tegen de blanke ontdekkingsreizigers.

Betaal 1 uitrusting, 1 voedsel, 1 bont en 1 hout en beweeg je scout 7 plaatsen vooruit op de rivier.

44 Little Thief

Eerste Otoe opperhoofd. Hij was een slimme onderhandelaar en een bekwaam diplomaat. In maart 1805 ontmoette hij president Jefferson die hem de handel van goederen beloofde op voorwaarde dat hij de vrede kon bekomen.

Betaal 1 indiaan en plaats hem op de Powwow-plaats. Beweeg je scout dan één plaats **per groep van 2** willekeurige grondstoffen op jouw boten vooruit op de rivier. Het is niet nodig dat de grondstoffen hetzelfde zijn. De grondstoffen worden niet afgelegd.

45 Watkuweis

Deze Nez-Percé vrouw leefde lang samen met blanke huidenhandelaars. Wanneer haar stam besloot de ontdekkingreizigers te doden, verhinderde zij dit.

Betaal 1 willekeurige grondstof en beweeg je scout een aantal plaatsen vooruit op de rivier gelijk aan het aantal actieve karakters in je speelgebied (Watkuweis incluis).

46 Daniel Boone

Legendarische pionier. Hij was de eerste kolonist uit Kentucky. Hij schiep de Wilderness Road doorheen de Appalaches. Hij kan de expeditie hebben ontmoet.

Betaal 2 willekeurige grondstoffen en beweeg je scout een aantal plaatsen vooruit op de rivier gelijk aan het aantal indianen in het dorp (op het speelbord).

47 Old Toby

Shoshone gids. Hij werd door Cameahwait gestuurd om de Corps of Discovery te helpen de Rockies over te steken. Hij gidste Clark in zijn ontdekking van de Salmon River.

Betaal 1 kano en 1 paard en beweeg je scout 6 plaatsen vooruit op de rivier of op het gebergte. Je mag de bewegingspunten niet verdelen over rivier en gebergte.

48 Coboway

Hij was het enige Clatsop opperhoofd die de expeditie heeft ontmoet. Hij wisselde goederen uit met het Corps of Discovery, vooral huiden van zeeotters voor haken en tabak.

Betaal 1 uitrusting, 1 voedsel, 1 bont en 1 hout en beweeg je scout 3 plaatsen vooruit op het gebergte.

49 Crow at Rest

Arikara grootste opperhoofd. Hij wou bizonhuiden verhandelen. Hij verzekerde Lewis en Clark dat ze in vrede konden reizen en dat vrede met de Mandans nodig was.

Betaal 2 uitrusting en 2 bont en verplaats je scout 3 plaaten vooruit op het gebergte.

50 George Drouillard

Half indiaan van oorsprong. Hij sprak 3 amerindiaanse talen en gebarentaal. Dankzij zijn vele talenten werden hem regelmatig speciale missies door Lewis en Clark toegekend.

Betaal 1 indiaan en 1 grondstof naar keuze. Beweeg je scout dan 2 plaatsen vooruit op het gebergte. De gebruikte indiaan wordt op de Powwow-plaats gezet.

51 Tetoharsky

Jonge Nez-Percé. Hij hielp de expeditie de Snake rivier te kruisen. Hij deed dienst als verkenner en tolk voor de dorpen stroomopwaarts de Columbia en het verbeteren van de relaties met de Yakamas.

Betaal 1 indiaan en plaats hem op de Powwow-plaats. Beweeg je scout dan 1 plaats **per groep van 3 willekeurige grondstoffen** op jouw boten vooruit op het gebergte. Het is niet nodig dat de grondstoffen hetzelfde zijn. De grondstoffen worden niet afgelegd.

52 One Eye

Le Borgne is zonder enige twijfel het best gekende opperhoofd van de Hidatsa. Hij werd door de ontdekkingsreizigers omschreven als brutaal, vals en temperamentvol.

Betaal 2 willekeurige grondstoffen en beweeg je scout dan een aantal plaatsen vooruit gelijk aan het aantal scouts verder en op jouw plaats (jouw scout incluis). In een solopartij wordt Alexander Mackenzie als een scout gezien.

53 Sacagawea

Amerindiaans van de Shoshone stam. Zij kwam bij de expeditie samen met haar man Toussaint Charbonneau en beviel tijdens de reis. Zij was de gids en tolk van de groep.

Voer een dorpsactie uit, ook al is die locatie bezet met een indiaan. Indien je dit karakter meermaals activeert, mag je de grondstoffen verworven met de eerste (of tweede) actie niet gebruiken bij het uitvoeren van de volgende. (Bijvoorbeeld wanneer je twee keer activeert mag je het verzamelde hout niet gebruiken om een kano te vervaardigen.)

54 Cut Nose

Nez-Percé opperhoofd. Hij bezorgde de expeditie 3 gidsen om de bergen over te steken.

Dit karakter heeft geen effect op het moment dat hij wordt geactiveerd. Maar als Cut Nose actief is in je speelgebied en je beweegt je scout op het gebergte (door het activeren van een ander karakter), beweeg je 1 plaats extra op het gebergte (de kracht van het karakter maakt niet uit).

Bezoek onze website www.ludonaute.fr. U vindt er video's, FAQ, ...

Auteur : Cédrick Chaboussit
Illustraties : Vincent Dutrait
Uitgever : Ludonaute
Vertaling : Arne De Cnodder & Nico Delobelle

BEDANKINGEN

Ik zou graag mijn vrouw Karine bedanken voor haar steun tijdens dit avontuur van mijn eerst gepubliceerde spel als Lewis & Clark.
Een immense dankjewel aan Cédric en Anne-Cécile Lefebvre voor hun vertrouwen en vriendelijkheid. De ontwikkeling van het «Dorp 1900 » steunt vooral op teamwork en ik kon me geen beter team wensen.
Hoed af voor Vincent Dutrait, wiens passie voor deze expeditie ons heeft geleid tot het eindresultaat.
Bedankt ook aan iedereen die het spel heeft getest : de testers van Ludonaute (Philippe, Julien, Sébastien, Guillaume, Pierre...), de leden van spellenclub Niort (Patrick, François, Sébastien A., Sébastien F., Olivier, Éric...), en alle spelers die ik ontmoette op de verschillende beurzen. Tenslotte nog een merci aan Uwe Rosenberg voor het creëren van Le Havre en Benoît Christen om me postbode te laten spelen in Toulouse.