

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Colocar en el tablero los recursos en sus lugares correspondientes y las doce losetas de barco al lado de éste en dos pilas de 6.
- Según el nº de jugadores, habrá un determinado nº de indios:
- Colocar un indio en el área inferior del tablero "Recién llegado".
- Cada jugador recibe: 6 cartas de personaje de su color, un tablero de expedición donde colocará 1 indio en la parte derecha de su tablero, y 1 piel, 1 comida y 1 equipamiento en la parte izquierda.
- Cada jugador coloca su ficha de explorador en la casilla de salida *Saint Louis*, y el marcador de campamento junto a ella.
- Barajar las 54 cartas de personajes, elegir 5 y ordenarlas por orden de fuerza en el tablero (quedando arriba las de mayor fuerza).

Número de jugadores	Número de Indios utilizados
1	6
2	9
3	12
4	15
5	18



TURNO DE JUEGO

En cada turno, el jugador **obligatoriamente** realiza **una Acción** (o bien haciendo la **acción de carta de personaje**, o bien **acción de poblado de indio**).

Opcionalmente el jugador puede (antes o después de la acción principal, pero nunca durante la acción):

- Reclutar un nuevo personaje.
- Acampar.

- a) **Acción de carta de personaje:** para hacer esta acción se necesita asociar una fuerza de indio (reverso), a una carta de personaje elegido, bien suministrando indios (hasta 3), bien el reverso de una carta o una combinación de las dos (carta más indio/s). (Ver figura adjunta)



O bien:

- b) **Acción del poblado indio:** Las Acciones del Poblado (representadas por iconos sobre unos círculos) se realizan al colocar fichas de Indios en los lugares correspondientes.
- En un círculo vacío, puedes colocar UN solo Indio tomado de tu Expedición. Ningún otro jugador podrá ocupar, por tanto, esta casilla con un indio suyo.
 - En un semicírculo, puedes colocar **simultáneamente 1, 2 ó 3 Indios** tomados de tu Expedición, tanto si el lugar está vacío como si no. (En los semicírculos podrán ser ocupados por indios de todos los jugadores).

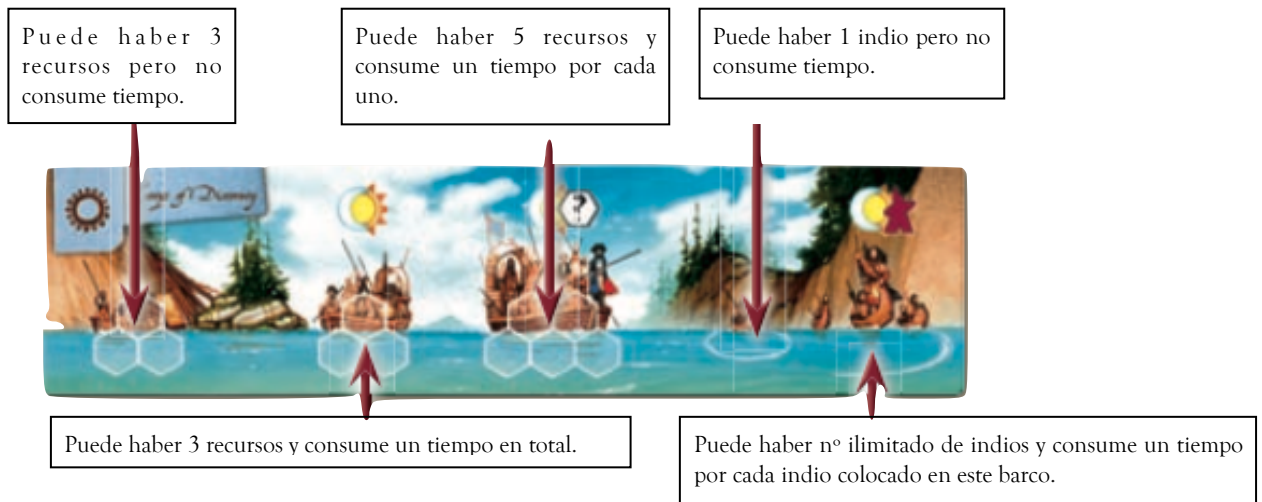
Opcionalmente, el jugador podrá realizar, antes o después de su acción principal, alguna de estas acciones:

- c) **Reclutamiento:** Puedes reclutar UN solo personaje por turno añadiéndolo a tu mano y devolviendo a la reserva el nº de equipamientos y pieles correspondientes al personaje que quieres reclutar (marcado en la carta y tablero).
- ¡OJO! Puedes pagar una parte de Equipamientos descartando de UNA sola carta de personaje de tu mano, ahorrándote tantos equipamientos como "fuerza" tenga la carta descartada.
 - Cuando un espacio se libera en el Diario, las cartas restantes se desplazan hacia abajo y se roba una nueva carta de personaje que irá en el espacio superior del tablero junto al mazo. No se ordenan.



d) **Acampada:** Puedes **Acampar**, en cualquier momento de tu turno, antes o después de tu Acción. Esta fase se convierte en obligatoria cuando ya no puedes realizar ninguna Acción (de personaje o poblado). En ese momento, el Campamento se sitúa junto a tu explorador y recuperas todas tus cartas usadas. Además:

1. Reorganiza la Expedición tomando los indios jugados sobre las cartas de personaje y colócalos en los barcos de tu tablero.
2. Calcula el tiempo de instalación de tu campamento, que será igual a la suma de las cartas de personaje que aún tienes en la mano y el tiempo que cada barco de tu expedición consuma (en función de los recursos y los indios que transporte).



3. Haz retroceder a tu explorador tantas casillas como tiempo de instalación consumido en tu expedición. Si un explorador debe retroceder más de 5 casillas respecto a S.Louis, se detiene en la primera casilla de río aunque esté ocupada por otros exploradores. El movimiento de un explorador NO puede acabar donde ya hay otro, en ese caso éste se mueve hasta la primera casilla libre en el sentido del movimiento que realice. Esto no ocurre en la salida ni en la casilla de río.
4. Sitúa la ficha de tu campamento donde está tu explorador (**si éste está más adelante**, ya que el campamento no se desplaza si el explorador está detrás de él).

RECOLECTAR RECURSOS PRIMARIOS (madera, comida, equipamiento y pieles).

Cuando se juega con cartas que recolectan recursos, se recolectarán tantos recursos del resultado de sumar el nº total de símbolos del recurso deseado que aparecen en la parte superior de las cartas de tu área de juego más la de los jugadores de tu derecha e izquierda (o del otro jugador si jugáis 2). Luego se ese total se multiplicará por la fuerza (nº de indios) que activa la carta del personaje elegido.



FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador monta su campamento en *Fort Clatsop* o más allá, la partida acaba y ese jugador gana.