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.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









Commerce et expansion au 18 ème siècle

FINDE AV ST

Nous sommes à l'époque où les cartes du Monde n'ont pas encore été remplies. Les empires coloniaux étendent leurs frontières en envoyant des navires dans les coins les plus reculés du globe, à la recherche de nouveaux mondes, de nouvelles alliances et de nouvelles conquêtes. Les richesses de ces terres éloignées sont une véritable tentation pour ceux qui auront la force de les soumettre...et de les garder!

Vous représentez un empire naissant tentant d'accroître son influence et son statut à la fois auprès de ses voisins et par delà les mers. Exploration, fret, colonisation et guerre seront vos armes dans la lutte qui vous oppose aux autres grandes puissances pour contrôler les ressources et les régions qui se révèlent sous vos yeux. Vous devrez équilibrer au mieux les facteurs culturels, politiques, industriels et financiers et prendre les décisions qui assureront la domination de votre empire. Les chemins que vous suivrez, les batailles que vous livrerez et les choix que vous ferez détermineront la forme du nouveau monde...

Lorsque les cartes du monde seront complètes, votre empire s'élèvera-t-il au dessus des autres?

Age 12+ • 3-5 joueurs • 90 minutes

BUT DU JEU

Le but d'*Endeavor* est de récolter le maximum de gloire pour votre empire. Pour ce faire, les joueurs doivent avoir les meilleurs scores possibles dans les domaines de l'Industrie, de la Culture, des Finances et de la Politique, mais aussi occuper des villes, contrôler les routes entre ces dernières et détenir certaines cartes *Actifs* et certaines tuiles de bâtiments. Les objectifs à court terme consistant à construire des bâtiments utiles, à rassembler des jetons de commerce et à se procurer des cartes *Actifs* doivent s'équilibrer avec l'objectif final : atteindre la gloire en se battant pour le contrôle des différentes régions du monde. Le jeu ne dure que sept tours, et quand la partie sera finie, nul doute que vous voudrez être celui qui aura gagné le plus de points de Gloire!

AUTEURS

CARL DE VISSER ET JARRATT GRAY

DESIGN ET MISE EN PAGE DES REGLES

JOSHUA CAPPEL



©2009 Z-Man Games Inc. www.zmangames.com



©2009 Ystari www.ystari.com

Les auteurs aimeraient remercier leurs familles pour le soutien qu'elles leur ont apporté. Carl remercie Bab, Tollo et Keld. Jarratt remercie Evie, Trissa, Barbara, Brian et Lincoln. Les auteurs voudraient aussi remercier Emma Hart pour sa relecture et tous les testeurs pour leurs analyses, leurs suggestions et leur temps; Lance Hudson, Ian Anderson, Matt Edmonds, Anne Matheson, John Bingham, Craig McGeachie, Leonie Secker, Matt Morris, Andrew Parr, Lincoln Hely, Anthony Doornebosch, Grant Robinson, Nick Cole, Nasia Ally, John Fouhy, Darcy et Shannon Tomlinson, Donna Giltrap, Malcolm Harbrow, Evangeline Gray, Dave Maclagen, Phil Anderson, Gold, Seth Wagoner, John Morton, Tim Oliver, et tous ceux qui se sont joints à nous pour une partie improvisée à Confusion 07, le Featherson Gaming Club, Peter's Wednesday Games ou l'un des groupes de jeu du Christchurch. Nous avons grandement apprécié votre aide. Joshua souhaite remercier aussi Helaina Cappel et Eric Gertzbein pour leur inspiration, Jim Cote pour son expertise en matière de mise en page, et Jarratt Gray pour les graphismes et les illustrations magnifiques de son prototype qui a servi d'inspiration pour la version finale du jeu.

CONTENU

1 Plateau de jeu

La zone de jeu principale est divisée en sept régions qui se distinguent par leur couleur et sont séparées par des lignes discontinues sur la carte :

L'Europe et la Méditerranée, l'Extrême Orient, les Indes, l'Amérique du Nord, la Caraïbe, l'Amérique du Sud et l'Afrique.

Chaque région a des villes reliées aux autres villes par des routes, une Piste de fret, et un emplacement pour poser une pile de cartes.

Europe & Méditerranée est la région de départ. Elle est unique car dotée de deux emplacement pour les cartes et ne comporte aucune Piste de fret.



48 cartes Actifs

Les cartes *Actifs* sont réparties en huit paquets de six : un paquet par région, plus un paquet *Esclavage*. Les cartes *Actifs* permettent à leur possesseur d'avancer sur la piste de Statut et/ou de gagner des points de Gloire, suivant les symboles qui figurent sur leur recto. Chaque carte est dotée d'un symbole représentant la région à laquelle elle correspond.

La plupart des paquets contiennent une carte *Gouverneur* avec des propriétés spéciales. Les cartes Gouverneur s'obtiennent différemment des autres cartes ; un ruban permet de les distinguer.



95 jetons de commerce

Il y a huit types de jetons de commerce différents. Les jetons sur fond brun font avancer leur possesseur sur la piste de Statut. Les jetons sur fond bleu représentent des actions spécifiques; leurs possesseurs peuvent les utiliser en cours de partie pour mettre ces actions en œuvre. Tous les jetons comportent un symbole Gloire sur leur dos. Les jetons restent face visible jusqu'à ce que la partie soit terminée, puis on les retourne de manière à voir leur dos afin de les utiliser comme des jetons de score.



26 grands jetons de score

Ces jetons aident à comptabiliser les scores à la fin de la partie. Chacun d'eux a une face « 10 Gloire » et une face « 50 Gloire ».





5 plateaux individuels

Les plateaux individuels permettent aux joueurs de suivre leurs statuts industriel, culturel, financier et politique. De plus, les joueurs construisent leurs bâtiments et organisent leurs marqueurs Population, leurs jetons de commerce et leurs cartes *Actifs* sur ce plateau.

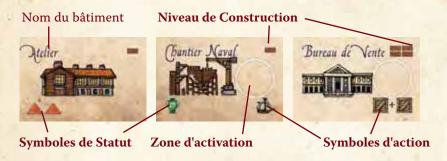


Emplacements de cartes

Emplacement de Gouverneur

45 tuiles bâtiments

Il y a quinze tuiles bâtiments différentes. Chaque bâtiment offre des bonus sur les pistes de statut et/ou des actions aux joueurs qui les construisent. Le niveau de construction d'un bâtiment correspond au niveau de difficulté de la construction de ce bâtiment.



150 marqueurs Population

30 disques dans chacune des 5 couleurs. Ces marqueurs représentent les bateaux que chaque joueur envoie dans les différentes régions de la carte ainsi que sa présence dans les villes, et servent à activer les Bâtiments.



20 marqueurs piste de Statut

Quatre cubes dans chacune des 5 couleurs. Ces marqueurs sont utilisés sur les plateaux individuels pour repérer les scores du joueur en Industrie, Culture, Finances et Politique.



1 marqueur Premier joueur

Ce marqueur en forme de couronne indique qui est le Premier joueur actuel.



ICONOGR APHIE

Au cours de la partie, vous allez souvent rencontrer les symboles suivants. Ces symboles sont la clé de la grandeur de votre empire!



Chaque joueur construit un nouveau bâtiment à chaque tour. Les joueurs dotés d'une meilleure industrie peuvent construire des bâtiments plus efficaces, qui favoriseront grandement le développement de leur empire.



Au fil du jeu, votre empire va s'agrandir. Les joueurs dotés d'une plus grande culture attirent plus de population dans leur société ce qui leur donne les ressources nécessaires à la réalisation de leurs plans.



Sans argent ni entretien, votre peuple cesserait de travailler. Les empires dotés de meilleures finances assureront le bonheur de leurs ouvriers, qui auront hâte de s'atteler à de nouvelles tâches.



La politique représente la capacité de conclure des marchés et gérer un empire. Les empires dotés d'un facteur politique plus élevé ont plus de ressources et de possessions, ce qui leur permet d'améliorer leurs efforts d'expansion.



La gloire s'obtient par le commerce, les conquêtes et l'expansion. Ceux qui accumulent le plus de gloire parviennent vraiment à prouver la grandeur de leur empire!

PRÉPARATION

- 1 Placer le plateau au centre de la table.
- 2 Répartir aléatoirement les jetons de commerce sur le plateau en les plaçant **face visible** sur toutes les cases des pistes de fret, ainsi que sur toutes les villes et les routes qui les relient.
- **3** Trier les cartes *Actifs* par types et les empiler face visible aux endroits appropriés du plateau. Chaque pile doit être classée du bas vers le haut comme suit : 5-4-3-2-1-Gouverneur. (Ou 5-4-3-2-1-0 dans le cas des paquets Esclavage et Europe & Méditerranée qui ne contiennent pas de carte Gouverneur.)
- 4 Ranger les bâtiments d'un même type par piles. Il doit y avoir:

5 exemplaires de chaque bâtiment de Niveau 1 (Marché, Chantier Naval et Atelier)

4 de chaque bâtiment de Niveau 2 (Banque, Caserne et Guilde)

3 de chaque bâtiment de Niveau 3

(Docks, Forteresse et Théâtre)

2 de chaque bâtiment de Niveau 4

(Cartographe, Bureau de Vente et Université)

1 de chaque bâtiment de Niveau 5

(Bourse, Musée et Parlement)

Disposer les piles à proximité du plateau en mettant les piles de même niveau les unes à côté des autres. Ainsi, il sera plus facile pour les joueurs de choisir quels bâtiments construire au fil de la partie.

- 5 Chaque joueur reçoit 1 plateau individuel, les 4 marqueurs Statut et les 30 marqueurs Population d'une couleur. Les plateaux et marqueurs inutilisés sont replacés dans la boîte. Chaque joueur pose son plateau devant lui et place un de ses marqueurs Statut sur la case « 0 » de chacune des quatre pistes de statut et forme une réserve de marqueurs Population sur le côté de son plateau.
- 6 Un joueur est tiré au sort et reçoit le marqueur Premier joueur.
- **7** Les grands jetons de score sont mis de côté ; ils ne serviront qu'à la fin de la partie.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie dure sept tours. Chaque tour est constitué de quatre phases. Le Premier joueur commence chaque phase, puis les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Au cours des trois premières phases, chaque joueur agit une seule fois, mais au cours de la quatrième phase (Actions), le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient *passé*.

Phase 1: Construction

Les joueurs construisent de nouveaux bâtiments.

PHASE 2: CROISSANCE

Les joueurs gagnent des marqueurs Population.

PHASE 3: SALAIRES

Les marqueurs Population qui ont servi à activer des bâtiments redeviennent disponibles.

PHASE 4: ACTIONS

Les joueurs accomplissent à tour de rôle différentes actions, soit en activant leurs bâtiments, soit en dépensant des jetons de commerce. *Affréter* pour gagner des ressources, installez-vous dans des régions, puis rendez-les disponibles pour d'autres actions. *Occupez* pour prendre le contrôle de villes libres. *Attaquez* pour expulser les forces ennemies des villes occupées. Effectuez des *Paiements* afin de libérer vos bâtiments activés et de rendre votre population disponible pour de nouvelles tâches. *Prélevez* pour collecter les ressources d'une région et faire un bond en avant sur les Pistes de Statut.

PHASE 1: CONSTRUCTION

Dans l'ordre du tour, chaque joueur construit un bâtiment.

Au cours de cette phase, chaque joueur **doit** choisir une tuile de bâtiment parmi celles disponibles dans la réserve et la poser sur un espace de construction vide de son plateau individuel. Le score d'**Industrie** de chaque joueur détermine son *Niveau de Construction*. Chaque bâtiment appartient à l'un des cinq niveaux (son niveau est indiqué sur sa tuile). Les joueurs ne peuvent choisir que des bâtiments d'un niveau **inférieur ou égal** à leur Niveau de Construction actuel. (S'il n'en reste aucun, les joueurs peuvent choisir un bâtiment du niveau supérieur suivant.)



Exemple: Vert a 5 en Industrie et peut donc choisir n'importe quel bâtiment de Niveau de Construction 3 ou inférieur. Vert choisit le Théâtre et le place sur un espace de construction vide de son plateau individuel.



- Les joueurs peuvent construire un bâtiment qu'ils possèdent déjà en plusieurs exemplaires.
- Les joueurs **ne peuvent pas** choisir un bâtiment de niveau 5 s'ils en ont déjà construit un.
- Certains bâtiments comportent un ou plusieurs symboles Industrie . Culture , Finances et Politique . Quand de tels bâtiments sont construits, le joueur augmente son score sur la piste correspondante en faisant progresser son marqueur Statut du nombre de symboles figurant sur la tuile.



Exemple : Le nouveau Théâtre de Vert comporte deux symboles Culture . Vert avance donc son marqueur Culture . de deux cases.

Une fois que tous les joueurs ont construit un bâtiment, passer à la phase suivante. Note : les joueurs rempliront leur dernier espace de construction lors du septième et dernier tour de la partie!

GAINS DE STATUT

Augmenter vos scores sur les pistes de Statut permet de gagner les bonus suivants.

	de gagner les bonus suivants.					
	INDUSTRIE MINIMUM REQUISE	NIVEAU DE CONSTRUCTION : INDIQUE QUELS BÂTIMENTS PEUVENT ÊTRE CONSTRUITS	INDUSTRIE			
*	<u> </u>	- Tan 2 2 2	STRI			
	2		H			
-	4					
	10					
	CULTURE	NIVEAU DE CROISSANCE :	0			
	MINIMUM REQUISE	NOMBRE DE MARQUEURS AJOUTÉS AU PORT	LIU			
	1	+00	CULTURE			
and the	1	+000				
	•	+0000				
	1	+00000	No.			
	1	+000000	8			
	FINANCES	NIVEAU DES SALAIRES :				
Ţ	FINANCES MINIMUM REQUISE	NIVEAU DES SALAIRES : NOMBRE D'ACTIONS DE PAIEMENT AUTORISÉES	FINA			
#	MINIMUM	NOMBRE D'ACTIONS	FINANCE			
	MINIMUM	NOMBRE D'ACTIONS	FINANCES			
	MINIMUM	NOMBRE D'ACTIONS	FINANCES			
	MINIMUM	NOMBRE D'ACTIONS DE PAIEMENT AUTORISÉES	FINANCES			
	MINIMUM	NOMBRE D'ACTIONS DE PAIEMENT AUTORISÉES	FINANCES			
	MINIMUM REQUISE 2 4 7	NOMBRE D'ACTIONS DE PAIEMENT AUTORISÉES	ES I			
	MINIMUM REQUISE 2 4 10 10 POLITIQUE MINIMUM	NOMBRE D'ACTIONS DE PAIEMENT AUTORISÉES LIMITE DE CARTES : NOMBRE DE CARTES MAXIMUM EN VOTRE	ES I			
	MINIMUM REQUISE 2 4 10 10 POLITIQUE MINIMUM	NOMBRE D'ACTIONS DE PAIEMENT AUTORISÉES LIMITE DE CARTES : NOMBRE DE CARTES MAXIMUM EN VOTRE POSSESSION APRÈS AVOIR PASSÉ	FINANCES POLITIQUE			
	MINIMUM REQUISE 2 4 10 10 POLITIQUE MINIMUM	NOMBRE D'ACTIONS DE PAIEMENT AUTORISÉES LIMITE DE CARTES : NOMBRE DE CARTES MAXIMUM EN VOTRE POSSESSION APRÈS AVOIR PASSÉ	ES I			
	MINIMUM REQUISE 2 4 10 10 POLITIQUE MINIMUM	NOMBRE D'ACTIONS DE PAIEMENT AUTORISÉES LIMITE DE CARTES : NOMBRE DE CARTES MAXIMUM EN VOTRE POSSESSION APRÈS AVOIR PASSÉ + P	ES I			
	MINIMUM REQUISE 2 4 10 10 POLITIQUE MINIMUM	NOMBRE D'ACTIONS DE PAIEMENT AUTORISÉES LIMITE DE CARTES : NOMBRE DE CARTES MAXIMUM EN VOTRE POSSESSION APRÈS AVOIR PASSÉ +6	ES I			

PHASE 2 : CROISSANCE

Dans l'ordre du tour, chaque joueur gagne des marqueurs Population.

Au cours de cette phase, chaque joueur fait passer des marqueurs Population de sa réserve à son Port. C'est le score de **Culture** qui détermine le *Niveau de Croissance* d'un empire. Chaque Niveau de Croissance indique le nombre de marqueurs Population à prendre dans la réserve.

Si un joueur ne dispose pas de suffisamment de marqueurs Population dans sa réserve, il se contente d'en ajouter autant qu'il en possède.

Une fois que tous les joueurs ont ajouté leurs marqueurs Population, passez à la phase suivante.

PHASE 3 : SALAIRES

Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue ses Paiements.

Au cours de cette phase, chaque joueur effectue un certain nombre de Paiements (un Paiement s'effectue en enlevant un marqueur Population placé sur un bâtiment et en le renvoyant au Port). Le score de **Finances** d'un joueur détermine le Niveau des Salaires de son empire. Chaque Niveau de Salaire correspond à un nombre de Paiements précis.

- Si un joueur a plus de marqueurs Population dans ses bâtiments qu'il ne peut effectuer de Paiements, il peut **choisir** quels sont les Marqueurs Population qui retourneront au Port et quels sont ceux qui resteront dans des bâtiments.
- Si un joueur a plus de Paiements qu'il n'a de marqueurs Population sur des Bâtiments, tous les marqueurs Population sont renvoyés au Port et les Paiements en excédent sont perdus.

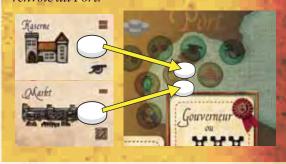
Payer les salaires et renvoyer les marqueurs au Port permet aux bâtiments d'être activés au cours de la phase d'Actions suivante, car on ne peut activer un bâtiment sur lequel est posé un marqueur Population.

*Note : Au cours du premier tour de la partie, les joueurs n'ont pas de marqueurs Population sur leurs bâtiments ; cette phase n'est donc pas effectuée au premier tour.





Exemple: Blanc a un score de 3 en Finances; le Niveau des Salaires lui permet donc 2 Actions de Paiement. Blanc prend 2 marqueurs Population dans ses bâtiments occupés et les renvoie au Port.



PHASE 4: ACTIONS

Chaque joueur, en commençant par le Premier Joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, effectue une action. La phase se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (parce qu'ils ne veulent plus ou ne peuvent plus accomplir d'autre action).

Règles de base de la phase d'Actions

• Au cours de cette phase, les joueurs peuvent faire l'acquisition de cartes *Actifs* et de jetons de commerce comportant des symboles Industrie _____, Culture ____, Finances _____ et Politique _____. Dès qu'un joueur collecte un jeton ou une carte comportant de tels symboles, il augmente immédiatement son score sur les pistes correspondantes en avançant ses marqueurs Statut du nombre de cases approprié (égal au nombre de symboles de chaque type).

Exemple: Rouge a fait l'acquisition de la carte Gouverneur d'Extrême Orient qui comporte 2 symboles Industrie, 1 symbole Culture et 1 symbole Gloire. Rouge avance son marqueur Industrie de 2, son marqueur Culture de 1, et gagnera 1 point de Gloire s'il est toujours en possession de cette carte à la fin du jeu.



Exemple: Rouge a fait l'acquisition d'un jeton de commerce comportant un symbole Politique. Rouge avance son marqueur Politique de 1.



- Les joueurs **ne peuvent jamais** s'échanger de cartes ou de jetons.
- Les joueurs **ne peuvent pas** se défausser volontairement de cartes ou de jetons (cependant, ils peuvent être **forcés** de se défausser de cartes après avoir passé, voir plus loin).
- Une fois qu'un joueur a passé, il **ne peut plus** effectuer d'autres actions au cours de cette phase ; le tour de jeu continue en sautant ce joueur.
- Une fois que **tous** les joueurs ont passé, la phase et le tour sont terminés. Reportez-vous à la section *Fin du tour*.

EFFECTUER UNE ACTION Il y a deux méthodes différentes pour effectuer une action.

A : ACTIVER UN BÂTIMENT

Le plus souvent, un joueur effectue une action en activant l'un de ses bâtiments. Pour ce faire, le joueur prend un marqueur Population dans son Port et le pose sur la zone d'activation d'un bâtiment vide (un bâtiment ne peut être activé s'il y a déjà un marqueur Population sur sa zone d'activation ou s'il n'a pas de zone d'activation). Le joueur **peut** ensuite accomplir l'action (ou les actions) représentée(s) sur le bâtiment en question.

Exemple: Noir prend un marqueur Population disponible dans son Port et le place sur la zone d'activation vide de son Chantier Naval. Cela lui permettra d'accomplir l'action de fret qui y figure. Notez que le joueur n'aurait pas pu activer sa Banque puisqu'elle n'a pas de zone d'activation.



B: DÉPENSER UN JETON DE COMMERCE

Certains jetons de commerce (ceux sur fond bleu) sont dotés de symboles d'action au lieu de symboles de Statut. Un joueur peut prendre un de ces jetons dans son Port et le dépenser pour effectuer l'action représentée dessus. Une fois dépensé, le jeton de commerce est défaussé.

Exemple: Noir a dans son Port un jeton sur lequel figure un symbole représentant une action d'attaque. Il se défausse du jeton et accomplit son attaque.











LES ACTIONS

AFFRÉTER - OCCUPER - ATTAQUER / PAYER PIOCHER - PASSER / DÉFAUSSER

AFFRÉTER



Le joueur prend un marqueur Population dans son Port et le pose sur la Piste de fret d'une Région, sur l'espace vide le **plus éloigné** du tas de cartes. Il prend le Jeton de commerce qui se trouvait sur cet espace, puis le place face visible sur son Port.





Exemple: Blanc effectue une action de fret en déplaçant un marqueur de son Port sur le troisième espace de la Piste de fret de l'Extrême Orient (le premier et le deuxième espace sont déjà occupés par Noir et Blanc, respectivement. Blanc reçoit le jeton de commerce Politique 🛂 qui était posé sur l'espace).

- Il est possible d'accomplir une action de fret dans une région dont la Piste de fret est pleine ; le marqueur Population est alors placé à côté de la piste de fret et son propriétaire ne gagne aucun jeton de commerce.
- On ne peut accomplir d'action de fret à destination de la Région Europe et Méditerranée ; les deux piles de cartes de la Région ne sont pas dotées de Pistes de fret.

ACTIONS DE BASE & MIXTES

Les bâtiments et les jetons de commerce permettent d'accomplir différentes actions. Si les actions de base ont chacune leur propre section dans la règle, il existe aussi des actions mixtes avec quelques règles supplémentaires. La liste de toutes les actions (de base ou mixtes) est donnée ci-dessous.

ACTIONS SIMPLES

AFFRÉTER

Voir les règles dans la section Affréter.



OCCUPER

Voir les règles dans la section Occuper.

ATTAQUER

Voir les règles dans la section Attaquer.



PAYER

Voir les règles dans la section Payer.



PIOCHER

Voir les règles dans la section Piocher.

ACTIONS MIXTES



AFFRÉTER / PIOCHER

Le joueur choisit laquelle des deux actions il souhaite accomplir.



OCCUPER / **PIOCHER**

Le joueur choisit laquelle des deux actions il souhaite accomplir.



OCCUPER / ATTAQUER

Le joueur choisit laquelle des deux actions il souhaite accomplir.



OCCUPER & AFFRÉTER

Le joueur peut accomplir une action ou les deux dans n'importe quel ordre. Les deux actions doivent être accomplies dans la même région.



AFFRÉTER

Le joueur peut Affréter une fois ou deux; s'il choisit de le faire deux fois, il doit le faire dans la même région.



PIOCHER & **PIOCHER**

Le joueur peut Piocher une fois ou deux ; s'il choisit de Piocher deux cartes, elles doivent venir du même tas.

AFFRÉTER (SUITE)

OUVERTURE D'UNE RÉGION

Dès que le **dernier** espace libre sur la Piste de fret d'une région est pris, la région est considérée comme *ouverte*.

La carte du dessus de la pile des cartes *Actifs* de la région, le Gouverneur, revient au joueur qui a placé le **plus** de marqueurs Population sur la piste de fret de la région (si deux joueurs ou plus sont à **égalité**, le Gouverneur revient à celui dont le marqueur est **le plus proche** du tas de cartes – c'est-à-dire au joueur dont le marqueur a été placé en dernier). C'est la **seule** manière d'obtenir l'une des six cartes Gouverneur.

Quand un joueur reçoit une carte Gouverneur, cette dernière est placée sur l'emplacement « Gouverneur libre » ou sur l'un des emplacements de carte normaux de son plateau individuel (ou à proximité s'il n'y a plus d'emplacements libres). Le joueur avance immédiatement ses marqueurs sur les pistes de Statut comme indiqué par les symboles de la carte.

Dès qu'une région est ouverte, des actions Occuper, Piocher et Attaquer peuvent y être effectuées. La Région de départ Europe & Méditerranée est considérée comme ouverte dès le début du jeu.



Exemple: Noir vient de prendre possession du dernier espace libre de la piste de fret d'Afrique en accomplissant une Action de fret. La région est donc ouverte et la carte Gouverneur est attribuée. Normalement, elle devrait revenir au joueur ayant le plus de marqueurs sur la Piste de fret, mais Rouge et Blanc sont à égalité avec deux marqueurs chacun. Mais c'est Rouge qui a placé le dernier marqueur et qui remporte donc la Carte Gouverneur. Rouge avance donc son marqueur Finances de 2 et son marqueur Politique de 1.

OCCUPER P

Le joueur déplace un marqueur Population de son Port sur une ville inoccupée. Il prend le jeton de commerce placé sur la ville et le pose face visible dans son Port.

- Seules les villes des régions *ouvertes* peuvent être occupées.
- Pour Occuper une ville, un joueur doit au préalable être présent dans cette région. Autrement dit, le joueur doit déjà posséder au moins un marqueur Population dans la région (dans d'autres villes, sur la piste de fret ou encore à côté de celle-ci). Tous les joueurs sont considérés comme présents en Europe & Méditerranée, qu'ils aient ou non des marqueurs dans cette région.



Exemple: Grâce à l'action de Noir dans le précédent exemple, l'Afrique s'ouvre. Violet effectue une action d'Occupation et déplace un marqueur Population de son Port dans la ville inoccupée indiquée ci-dessus (il aurait pu Occuper l'autre ville à la place, s'il avait voulu.) Violet reçoit le jeton de commerce Politique

LE CONTRÔLE DES ROUTES

De nombreuses villes du jeu sont reliées entre elles. Quand un joueur a des marqueurs Population dans **chacune** des deux villes reliées par une route (après des actions Attaque ou Occupation), on dit qu'il *contrôle* cette route.

Le **premier** joueur à contrôler une route au cours de la partie reçoit immédiatement le jeton placé sur la route et le pose face visible dans son Port.

*Note: Même après que son jeton a été pris, le contrôle d'une route reste intéressant car cela rapportera de la Gloire à la fin du jeu.



Exemple: Un peu plus tard, Violet a des marqueurs Population dans les deux villes africaines représentées; il contrôle donc la route entre ces deux villes. (Notez bien que la manière dont il a placé ses marqueurs, que ce soit en Occupant, en Attaquant ou les deux, n'a pas d'importance.) Comme Violet est le premier joueur à contrôler cette route au cours de cette partie, il reçoit le Jeton Industrie

ATTAQUER

Cette action coûte 2 marqueurs Population. Le joueur commence par retirer un Marqueur Population de son Port et le place dans sa réserve. Puis il choisit une ville déjà occupée par le marqueur Population d'un autre joueur et le remplace par un second marqueur Population prélevé dans son propre Port. (Le marqueur expulsé retourne dans la réserve de l'adversaire.) À la fin de l'action Attaque, la ville attaquée est donc considérée comme occupée par l'attaquant.



Exemple: Blanc effectue une Attaque. Îl prend un marqueur Population dans son Port et le met dans sa réserve. Puis il en prend un second dans son Port, le pose sur une ville occupée par Violet, ôte le marqueur de ce dernier de la ville. Le marqueur de Violet retourne dans sa réserve tandis que celui de Blanc reste dans la ville pour l'occuper.

- Seules les villes occupées peuvent être conquises par une action Attaque.
- Pour Attaquer une ville, un joueur doit déjà être présent dans la région de la ville, c'est-à-dire qu'il doit au préalable posséder un marqueur Population dans la région (dans d'autres villes ou sur / à côté de la Piste de fret). Tous les joueurs sont considérés comme présents dans la Région Europe & Méditerranée, qu'ils y aient posé des marqueurs ou non.

LE CONTRÔLE DES ROUTES

Une Attaque peut donner le contrôle d'une ou plusieurs routes à un joueur. Voir les règles de *Contrôle des routes* dans la section OCCUPER.

PAYER &

THE PARTY

Le joueur déplace 1 marqueur Population de la zone d'activation d'un de ses bâtiments à son Port. Cette action libère à la fois le bâtiment et le marqueur Population qui pourra resservir ultérieurement.

• Un bâtiment **ne peut pas** utiliser sa propre action Payer sur lui-même.

Exemple: Noir effectue une action Payer. Il choisit le marqueur Population qui se trouve sur son bâtiment Cartographe et le renvoie au Port. S'il avait voulu, il aurait pu lui préférer le marqueur se trouvant sur le Marché.



STOCK AGE DES JETONS

Votre Port peut être bondé à force de récolter des jetons de commerce ; il peut être utile d'empiler les Jetons de commerce bruns sur leur Piste de statut respective. Cela fera de la place dans votre Port, et le calcul des scores sera plus rapide, surtout si vous laissez les piles sur le nombre qui correspond à leur hauteur.



Exemple: Noir a 4 jetons de Finances et 3 jetons de Politique. Il les empile sur les cases 4 et 3 des pistes correspondantes.

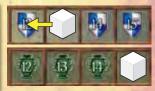
ORDRE DES PHASES

Une autre méthode de jeu consiste à laisser chaque joueur terminer les trois premières phases (Construction, Croissance et Salaires) d'affilée avant de passer au joueur suivant en respectant l'ordre du tour. Cette méthode aide à mieux planifier et accélère le jeu.

LIMITE DES PISTES

Le score maximum des Pistes de statut est de 15; si un score dépasse 15, le marqueur reste sur 15. Notez cependant que si vous perdez des symboles alors que vous avez plus de 15 sur une piste donnée, il faudra vous assurer que la position de votre marqueur reflète le bon nombre de symboles.





Exemple: Blanc a 16 en Culture ; son marqueur reste donc à 15 sur la piste correspondante. Mais Blanc est obligé de se défausser d'une carte pour respecter la limite; il se défausse de la carte Indes « 1 ». Son marqueur Politique descend de 1, mais si son marqueur Culture descend aussi de 1, il sera positionné sur 14, ce qui ne correspondra pas au vrai score de Blanc. Le joueur laisse donc le marqueur sur 15.

PIOCHER 2

Le joueur tire la carte du **haut** du paquet de cartes *Actifs* d'une région ouverte et la place face visible dans une des cases réservées à cet effet sur son plateau individuel (s'il n'y en a pas de libre, le joueur pose la carte à proximité en attendant.) Le joueur ajuste immédiatement ses Pistes de statut en fonction des symboles de sa nouvelle carte.

- Il y a une pile de cartes dans chaque région. Pour piocher une carte dans une région donnée, le joueur doit avoir dans cette région un nombre de marqueurs Population supérieur ou égal à la valeur de la carte. Les marqueurs peuvent se trouver dans les villes ou sur / à côté de la Piste de fret de la Région.
- Il y a **deux** piles dans la région de départ (*Esclavage et Europe & Méditerranée*); chacune est numérotée de 0 à 5. Comme il n'y a pas de piste de fret dans cette région, seuls les marqueurs Population occupant des villes comptent dans le calcul pour pouvoir piocher. Toutes les villes de la région peuvent être comptées pour chacune des deux piles. Piocher les cartes de valeur « 0 » de cette Région ne requiert **aucun** marqueur Population.
- Quand on pioche des cartes pendant la Phase d'actions, il n'y a **aucune** restriction sur le nombre de cartes qu'un joueur peut posséder; les cartes peuvent être déplacées sur le plateau individuel. Dès qu'un joueur **passe**, il doit se défausser de ses cartes en excédent, *la limite de cartes* étant déterminé par son Niveau de Politique .



Exemple: Vert choisit de Piocher. L'Amérique du Nord est ouverte; la carte du dessus de la pile a une valeur de 3. Vert a besoin d'au moins trois marqueurs Population dans cette Région pour pouvoir piocher. Il en a cinq (trois sur la Piste de fret et deux sur des villes). Vert prend donc la carte et la place sur un espace vide de son plateau individuel. Il augmente immédiatement ses scores d'Industrie et de Culture de 2 chacun comme l'indique la carte.

ABOLITION DE L'ESCLAVAGE



La carte « 5 » du paquet Europe & Méditerranée est spéciale : elle annonce *l'abolition de l'esclavage*. La première fois que cette carte est piochée par un joueur, **tous** les joueurs doivent immédiatement écarter toutes les cartes *Esclavage* qu'ils possèdent et réduire les scores de leurs pistes de statut en fonction des symboles perdus.

Les cartes ainsi écartées sont retournées (face cachée) et leurs propriétaires les gardent près de leur Plateau individuel. À la fin du jeu, chaque joueur perdra 1 point de Gloire par carte Esclavage en sa possession pour avoir eu recours à l'esclavage. Les cartes retournées ne comptent pas dans la limite de cartes du joueur.

Toute carte *Esclavage* restant sur le plateau principal est immédiatement retirée du jeu ; les joueurs ne pourront plus piocher de carte *Esclavage* jusqu'à la fin de la partie.



PASSER / DÉFAUSSER

Dès qu'un joueur a passé, il ne peut plus accomplir d'actions pour cette phase.

Tous les joueurs ont une *limite de cartes* fixée par leur Niveau de Politique et correspondant au nombre de cartes *Actifs* qu'ils ont le droit de garder après avoir passé. Le maximum absolu est de cinq cartes, une par espace normal du plateau individuel.

- De plus, un joueur peut garder une carte Esclavage au-delà de sa limite de cartes, à condition de ne pas excéder les cinq cartes (On peut garder plusieurs cartes Esclavage, mais une seule d'entre elles profite de ce bonus spécial.)
- Chaque plateau individuel est aussi doté d'un espace spécial destiné à recevoir une carte *Gouverneur*. Cette carte **ne compte pas** dans la limite de cartes du joueur, ni dans le maximum de cinq cartes. (Les joueurs ne sont pas limités à une carte *Gouverneur* et ils ne sont **pas forcés** de garder de carte *Gouverneur* dans leur emplacement spécial. Les cartes Gouverneur placées sur des emplacements normaux **comptent** dans la limite de carte).

Quand un joueur passe, il doit éventuellement se défausser de son excès de cartes. Ce faisant, le joueur perdra les symboles associés aux cartes défaussées, ce qui entraînera une baisse des statuts correspondants.

*Note: La perte de symboles Politique \int pourra, en particulier, provoquer la baisse de la limite de cartes. Dans cette situation, le joueur doit continuer de se défausser jusqu'à atteindre la limite.

Exemple: Rouge a passé et doit maintenant vérifier s'il lui faut se défausser de cartes. Son score en Politique est de 3, ce qui donne un Nombre limite de 2 cartes. Rouge peut garder deux cartes, plus une carte Esclavage, plus une carte Gouverneur sur l'emplacement « Gouverneur libre ». Rouge est une carte au-dessus de sa limite; il choisit de se défausser de sa carte Amérique du Sud « 1 » et la remet sur sa pile. La Culture de Rouge baisse de 2 pour refléter la perte de cette carte.



- Les cartes défaussées retournent dans la pile où elles ont été piochées. Les cartes sont toujours rangées par valeur croissante du haut vers le bas (la carte avec la valeur la plus faible est sur le dessus de la pile).
- Quand une carte Esclavage est défaussée, elle **ne retourne pas** dans la pile *Esclavage*; on la retourne face cachée et elle reste près du plateau individuel de son possesseur (elle lui vaudra un malus d' 1 point de Gloire pour avoir eu recours à l'esclavage). Les cartes *Esclavage* écartées **ne comptent pas** dans le Nombre limite de cartes du joueur. Un *Gouverneur* défaussé est retiré du jeu.
- Les joueurs peuvent repositionner leurs cartes dans les emplacements de leur choix pendant le processus de défausse tant que la limite de cartes est respectée une fois qu'ils ont terminé.

FIN DU TOUR

Quand tous les joueurs ont passé, le tour est fini. C'est le bon moment pour que les joueurs vérifient la position de leurs marqueurs sur les pistes de Statut. Chaque joueur additionne les symboles d'une catégorie donnée en sa possession (en comptant les symboles de ses cartes *Actifs*, de ses jetons de commerce et de ses bâtiments), puis corrige la position des ses marqueurs de Statut et sa limite de cartes si nécessaire.

Une fois les Statuts de tous les joueurs confirmés, le marqueur Premier joueur passe au joueur de gauche et le tour suivant commence. Si c'est le septième tour qui vient de se terminer, la partie est finie!

BÂTIMENTS



Vous commencez le jeu avec la Maison Coloniale qui vous aidera à contrôler les villes locales pour bien commencer votre campagne.



Le **Marché** est le bâtiment de pioche de base; il vous sera utile du début à la fin.



Construire le **Chantier Naval** tôt dans la partie vous permettra de commencer à affréter des bateaux pour d'autres régions et d'améliorer votre Culture.



L'Atelier donne un gros coup de pouce à votre Industrie en début de jeu et ouvre de nouvelles options de construction.



Construire une **Banque** augmentera votre score de Finances et facilitera la rotation de vos travailleurs.



La Caserne est la clé pour dominer rapidement les villes, surtout dans la région de départ, particulièrement importante.



La **Guilde** offre une flexibilité intéressante entre affrètement et pioche dans les régions.



Les **Docks** sont un progrès par rapport au Chantier Naval : ils vous permettent d'Affréter et d'Occuper dans le même tour.



La Forteresse vous apportera un léger gain politique et vous permettra d'Occuper des villes vides ou d'Attaquer des villes occupées.



Construire un **Théâtre** vous apportera un gros gain culturel tout en attirant les gens dans votre empire.



Le Cartographe vous apporte les connaissances scientifiques nécessaires pour effectuer deux actions Affréter en un tour.



Le **Bureau de Vente** est une amélioration par rapport au Marché; il vous permet de Piocher deux fois dans la même région en un tour.



L'**Université** contribue à la gloire de votre empire et vous fera gagner des points à la fin du ieu.



La **Bourse** améliore vos Finances et vous permet d'effectuer des Paiements sur d'autres bâtiments.



Le **Musée** améliore votre Culture et vous permet d'effectuer des Paiements sur d'autres bâtiments.



Le **Parlement** renforce votre pouvoir politique et vous permet d'effectuer des Paiements sur d'autres bâtiments.

L

FIN DU JEU ET VICTOIRE

Le jeu se termine à la fin du septième tour. On fait le total des points de Gloire

Les joueurs gagnent des points de Gloire de en fonction de leurs niveaux d'Industrie de leurs qu'ils occupent, aux routes qu'ils contrôlent, à la possession de certaines cartes et de certains bâtiments, et aux marqueurs Population qui se trouvent dans leur Port. Certains perdront des points si des cartes Esclavage se trouvent près de leur plateau individuel.

Retirez tous les jetons de commerce restant sur le plateau principal et sur les plateaux individuels (assurez-vous que vos marqueurs de statut soient bien positionnés avant de retirer les jetons). Ils viendront s'ajouter (côté Gloire apparent) aux jetons de commerce déjà défaussés pour servir à compter les points. Chaque jeton représente 1 point de Gloire ... Échangez-les contre des grands jetons de Score quand vous atteignez des tranches de 10 et de 50.

AB

Villes et Routes. Le joueurs doivent procéder au décompte l'un après l'autre, mais il est possible de s'entraider pour accélérer le processus. Sur chaque ville où le joueur a un marqueur Population, placez autant de jetons de Gloire que l'indiquent les symboles de la ville (la plupart des villes ont 1 symboles Gloire quelques-unes en ont 2). Ensuite, placez 1 jeton Gloire ... sur chacune des routes contrôlées par le joueur. Le joueur prend tous ces jetons Gloire Répétez ce processus pour chaque joueur.

0000

Pistes de Statut. Chaque Piste de Statut est dotée d'emplacements avec symbole — et d'emplacements sans symbole. Les marqueurs Statut positionnés sur les emplacements avec symboles — restent où ils sont. Ceux qui se trouvent sur des emplacements sans symbole redescendent jusqu'à l'emplacement à symbole le plus proche. Le résultat obtenu correspond aux gains de Gloire — pour les pistes de Statut ; chaque joueur additionne les points de toutes ses pistes et prend le nombre de jetons de Gloire — qui convient.

G

Cartes. De nombreuses cartes *Actifs* comportent des symboles de Gloire ... Chaque joueur additionne les symboles des cartes Actifs en sa possession et prend le nombre de points de Gloire ... qui convient.

0

0

Universités. Tout joueur possédant au moins une Université prend 3 points de Gloire — par Université.

0

Excédents de Population. Le joueur gagne 1 point de Gloire par tranche de 3 marqueurs Population restant dans son Port.

0

Esclavage. Les joueurs avec des cartes *Esclavage* défaussées à côté de leur Plateau individuel perdent 1 point de Gloire par carte (notez que s'il y a des cartes Esclavage posées face visible sur le Plateau individuel, elle ne sont **pas** concernées par cette pénalité).

Total des points et Victoire

Chaque joueur additionne ses points de Gloire ; celui qui en a le plus gagne! En cas d'égalité pour la première place, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple: La partie est finie... Rouge compte ses points:

- A 16 points pour les villes qu'il occupe (quatorze à 1 point, une à 2 points).
- **B** 9 points pour les routes qu'il contrôle.



- 10 points pour son score d'Industrie.
- 7 points pour son score de Culture (redescendu de 8 à 7)
- 7 points pour son score de Finances () (redescendu de 9 à 7).
- 🕞 12 points pour son score de Politique. 🌄



- **G** 5 points pour les symboles de Gloire de ses cartes.
- (Gouverneur » vide.
- **a** 3 points pour son Université.
- 1 point pour les trois marqueurs Population restant dans son Port.
- Moins 2 points pour les deux cartes Esclavage qu'il a défaussées.

Rouge marque un total de 71 Gloire de et c'est son score final. Avec un peu de chance, son empire sera assez glorieux pour gagner la partie!





ENDEAVOR

Règles du Mode Solitaire

Conception du jeu original Carl de Visser et Jarratt Gray, Z-Man Games © 2009 Règles additionnelles 2009 SoloPlay ™

Introduction:

Le jeu Endeavor est conçu pour 3 à 5 joueurs. Les règles SoloPlay ™ ont été conçues pour donner l'opportunité à un joueur seul de jouer le jeu avec un niveau de challenge équivalent. Les règles qui suivent ont été testées de manière rigoureuse pour assurer le plus possible un niveau d'équilibre et une proximité avec le jeu original. Le joueur devra connaître les règles originales du jeu pour jouer cette variante. Les variantes testées du jeu à 2 et à 3 joueurs sont incluses à la fin de ses règles en mode Solo.

Objectif du jeu en solitaire :

Gagner plus de points de Gloire que l'opposition du jeu, en choisissant judicieusement les actions Occupation et Affréter sur les Régions du Monde, et en développant au mieux votre empire.

Mise en place:

- 1. Prendre 2 plateaux individuels
- 2. Choisir une couleur pour le joueur et poser les 4 marqueurs de statut sur le 0 de chaque échelle de votre plateau individuel.
- 3. Le Joueur joue contre l'ensemble des 4 autres couleurs de joueurs, qui forment l'Opposition et jouent sur un même plateau individuel. Poser 4 marqueurs de statut d'une des 4 autres couleurs sur le 0 de chaque échelle de statut du 2° plateau individuel.
- 4. Prendre une tuile de chaque type de bâtiment et posez-les aléatoirement sur les 3 colonnes du plateau complémentaire, par niveau de bâtiment (1 à 5); triez les autres bâtiments à côté du plateau complémentaire (ils viendront remplacer les bâtiments choisis par le joueur pendant la partie). Posez le marqueur de 1^{er} joueur du tour sur le bâtiment en bas à gauche. Ce marqueur sera l'Indicateur de Sélection de Bâtiment (ISB).
- 5. Echelle d'Action de l'Opposition : prendre 2 marqueurs de population de chaque couleur adverse
 - a. Dans l'ordre du tirage aléatoire de ces marqueurs, posez-les sur l'échelle d'actions de la colonne de gauche du plateau complémentaire. Cette échelle indique quelles couleurs de l'Opposition disposeront d'une action pour le tour en cours.
- 6. Pose des jetons sur le plateau
 - a. Note sur la mise en place des jetons : veillez aux règles de pose spécifique à l'Europe. Il doit y avoir au moins un jeton de chaque type (Industrie, Culture, Finance, Politique), ainsi qu'au moins 1 jeton d'Action bleu, sur les villes de la zone Europe. Réarrangez les jetons si la mise en place ne répond pas à cette contrainte de pose.
- 7. Posez les cartes Actif de chaque zone sur leurs emplacements.
- 8. Prenez 3 marqueurs de population de chaque couleur adverse pour les poser sur les lignes de frets
 - a. En commençant par l'Afrique et dans le sens horaire des régions, posez aléatoirement un marqueur de population adverse sur l'emplacement le plus éloigné des cartes Actif. Posez le jeton récupéré sur le plateau adverse et ajustez la position des marqueurs de statut du plateau de l'Opposition en fonction des jetons commerce récupérés. Les jetons Action bleus récupérés sont simplement défaussés sans effet.

- i. Note de mise en place : veillez à ce qu'au moins un marqueur de population de chaque couleur adverse occupe la première position d'une piste de fret. Ajustez pour répondre à cette contrainte.
- b. Faites un 2^e passage pour poser le 2^e marqueur de population des couleurs adverses (sans restriction de pose)
- c. Résumé de la mise en place : chacune des 6 lignes de fret devra avoir 2 jetons de couleurs adverse.



Exemple de mise en place: Les 12 marqueurs sont posés sur le plateau, avec au moins 1 de chaque couleur en 1^{ère} position sur une ligne de fret; les villes d'Europe ont au moins 1 jeton Industrie, Culture, Finance, Politique et Action. Les lettres se rapportent aux options de mise en place du §9.

L'ordre de tirage était Rouge, Vert, Violet et Noir, qui seront posés dans l'ordre.

Etape A : Industrie, Rouge, occupe la 2° position de la ligne de fret d'Asie et prend la ville Industrie la plus à l'est, aucune n'étant connectée à une Région dans laquelle Rouge occupe un emplacement sur la ligne de fret.

Etape B: Culture, Vert, occupe la seule ville ayant un jeton culture

Etape C: Finance, Violet, occupe la seule ville Finance

Etape D: Politique, Noir, a 2 options équivalentes car Noir occupe la 1ère place des lignes de fret de l'Asie et de l'Amérique du Sud. L'option Ouest a été choisi ici.

Etape E : le jeton action est présent 2 fois en Europe. L'option ouest a été choisie ici.

Tous les jetons commerce sont posés sur le plateau de l'opposition et les lignes de statut sont avancées.

- 9. Prendre 1 marqueur de population de chaque couleur adverse pour occuper les villes d'Europe.
 - a. Dans l'ordre Industrie, Culture, Finance, Politique et Action, occupez l'Europe avec les marqueurs de population adverses
 - i. Choisir aléatoirement un marqueur et posez-le sur une ville d'Europe contenant un jeton Industrie. S'il y a plus d'une ville Industrie en Europe, appliquez la logique suivante :
 - 1. posez le marqueur sur la ville qui connecte à une ville dans une région dont le 1^{er} marqueur de la ligne de fret est de la même couleur
 - 2. posez le marqueur sur la ville qui connecte à une ville dans une région dont le 2^e marqueur de la ligne de fret est de la même couleur
 - 3. posez le marqueur sur n'importe quelle ville d'Europe avec un jeton Industrie (au choix du joueur)
 - 4. posez le jeton commerce sur le plateau individuel adverse (et ajustez le marqueur de statut)
 - ii. la pose est répétée pour chacun des 4 statuts en utilisant une couleur de marqueur population adverse différente à chaque fois
 - iii. Retirez un jeton d'action bleu d'une ville d'Europe et défaussez le sans effet. Cette ville restera vide pour la partie.
- 10. Vérifier les modifications des échelles de statut du plateau individuel adverse en fonction des jetons récupérés.

- 11. Posez l'un des jetons d'actions défaussés précédemment sur le 3° jeton de population de l'échelle d'action du plateau complémentaire, face point de Gloire visible. Ce jeton sera l'Indicateur de Pioche/Fin de tour (IPF).
- 12. La mise en place est terminée.
 - a. Sur la figure du plateau complémentaire : notez la position du jeton « Gloire ». Cela indique que l'opposition disposera d'au moins 2 actions au 1^{er} tour de jeu, une pour Vert, puis une pour Rouge, dans cet ordre. Si le joueur choisit une action de pioche pendant son tour, une action supplémentaire de Pioche sera accordée à l'opposition, i.e. à Noir, qui se trouve sous le jeton IPF « Gloire ».



Comprendre la séquence du tour : qui commence le tour

- 1. Pour les 1^{er} et 2^e tours, le joueur sera le 1^{er} à réaliser toutes ses actions. Ensuite, le premier à agir dans la phase d'actions sera déterminé par le critère suivant sur l'occupation d'une ville :
 - a. Est-il possible d'occuper une ville comme première action du tour ? si oui, l'opposition agira en premier dans la phase d'action et réalisera donc toutes ses actions, juste après que le joueur aura complété ses phases de construction, croissance et salaire.
 - b. Si seules les actions d'Affréter, d'Attaque ou de Pioche sont possibles au début du tour, alors le joueur sera le premier à réaliser toutes ses actions avant l'Opposition.
- 2. Aspect stratégique : il est important que le joueur ne laisse pas l'opposition jouer en 2^e dans un tour d'Affrètement pour ouvrir une Région, pour jouer 1^{er} lors du tour suivant, car cela peut être potentiellement dévastateur pour le joueur (e.g. la perte des cartes Gouverneur).

Déroulement de la partie :

- 1. La séquence du tour suit la même démarche pour le joueur que dans le jeu normal, avec la succession des phases de construction, de croissance, de salaire et d'actions, dans cet ordre. Par contre, le Joueur réalise l'ensemble de ses Actions possibles (pas d'alternance avec l'Opposition).
 - a. Les actions de l'opposition seront limitées
 - i. Pas de phase de construction, croissance ou salaire
 - ii. Les actions de la phase Action ne seront pas limitées par le statut ou la position dans le jeu, sauf pour la Pioche de cartes, qui est généralement réalisée en fin de tour, mais par l'IPF qui détermine le nombre d'actions possible pour l'Opposition.
- 2. Phase de Construction : La sélection du Bâtiment à construire n'est pas restreinte, mais va affecter le nombre d'actions de l'opposition, en lui donnant éventuellement 1 ou 2 actions supplémentaires.
 - a. Zone des Bâtiments sur le plateau complémentaire :
 - i. L'ensemble des types de Bâtiments sont disposés sur le plateau en lignes et colonnes
 - ii. Le marqueur 1^{er} joueur ISB, se trouve sur le Bâtiment en bas à gauche en début de partie.
 - iii. Choisir un Bâtiment:
 - 1. Si le joueur choisit de construire un Bâtiment qui se trouve dans la même colonne que l'ISB, l'opposition ne disposera pas d'actions supplémentaires.
 - 2. Si le joueur choisit un Bâtiment dans une colonne immédiatement à gauche ou à droite de la colonne où se trouve ISB, l'opposition disposera d'une action supplémentaire pour ce tour.
 - 3. Si le joueur choisit un Bâtiment dans une colonne séparée de 2 colonnes à gauche ou à droite de la colonne où se trouve ISB, l'opposition disposera de 2

- actions supplémentaire pour ce tour (dans l'exemple ci-dessus, cela signifie que Vert, Rouge, Noir et une 2^e fois Vert réaliseront une action pour ce tour).
- 4. Note : les colonnes des extrémités ne se rejoignent pas (la colonne 1 n'est pas à côté de la colonne 3).
- b. Si le joueur est le premier à réaliser ses actions (e.g. dans les 2 premiers tours, ou si aucune occupation de ville ne peut être réalisée en début de tour), le jeu se déroule normalement pendant la phase d'action du joueur qui active ses Bâtiments et réalise toutes ses actions.
- c. Le joueur peut encore affecter le nombre d'actions de l'opposition s'il choisit un nombre quelconque d'action Pioche. Dans ce cas, l'opposition disposera d'une action supplémentaire de Pioche. On retourne le jeton « Gloire » sur sa face Action, pour rappeler que le marqueur de population placé sous ce jeton disposera d'une action de Pioche à la fin du tour.
- 3. L'opposition réalise ses actions : une démarche logique d'actions est nécessaire pour challenger le joueur. Le joueur utilise la démarche qui suit pour réaliser les actions des couleurs adverses dans l'ordre de l'échelle d'Actions du tableau complémentaire. Note : ne retirez pas les marqueurs de population adverse de cette échelle ; ils vont tourner sur cette échelle d'Actions et garder le même ordre tout au long de la partie. Prenez d'autres marqueurs de population en fonction de la couleur qui réalise l'action pour réaliser les actions de l'Opposition. Limitation de jeu : l'opposition ne peut pas être forcée de prendre une position/jeton qui ne lui rapporte pas de point supplémentaire (e.g. au-delà de 15 sur les échelles de statut), à moins que ce ne soit la seule action réalisable.

Dans l'ordre, l'Opposition réalise l'action :

- a. Coloniser, créer une liaison (de même couleur), si possible et s'il y a présence dans la Région
 - i. Options équivalentes : s'il y a une ou plus d'options similaires dans les actions décrites, prenez en compte le jeton commerce ou d'action qui sera pris par cette action
 - 1. le jeton d'action sur les villes ou les liaisons rapporte une action supplémentaire à l'opposition. Voir Actions d'Opposition bonus. Les jetons d'Action sur les lignes de fret sont défaussés sans effet et peuvent être choisis en premier avant un jeton de commerce pour l'opposition.
 - 2. Sinon, la ville, pas la liaison, qui rapporte un jeton commerce pour la ligne de statut la moins avancée du plateau individuel de l'Opposition. Si les villes sont équivalentes, le joueur choisit. La ville d'Europe vide sera ainsi la dernière choisie pour être occupée par l'opposition.
 - 3. Posez le jeton commerce ainsi récupéré sur le plateau individuel de l'opposition et ajustez le marqueur de statut concerné.
- b. Coloniser, s'il y a présence dans la Région, en occupant une ville de 2 points de prestige, si possible.
- c. Compléter une ligne de fret, seulement si l'opposition récupère la carte Gouverneur de cette Région. La carte Gouverneur est appliquée normalement.
- d. Affréter une ligne (dans l'ordre)
 - i. Dont le 1^{er} marqueur est de la même couleur
 - ii. Dont le 2^e marqueur (3^e, 4^e, etc.) est de la même couleur
 - iii. Dans un région déjà ouverte qui peut encore être occupée (ville encore disponible). Posez le marqueur près de la piste de fret (i.e. sans récupérer de jeton commerce/action).
- e. Réaliser une action de Pioche, s'il n'y a pas d'autre option disponible. La couleur dont c'est le tour d'action réalise l'action de piocher en commençant par la région dans laquelle il est le plus présent.
 - i. La carte gagnée permettra d'avancer le plus possible sur les pistes de statut du plateau individuel de l'Opposition et si possible en avançant le statut le moins avancé.
- 4. Répéter le processus pour tous les marqueurs de population de l'échelle d'actions, jusqu'à ce que tous les marqueurs ayant une action pour le tour aient été joués (avant l'IPF).

Actions bonus de l'opposition

- 1. Parfois l'opposition remporte des jetons d'actions bleus (par occupation, liaisons ou fret).
 - a. Les jetons d'actions gagnés via l'action affréter sont défaussés sans effet.
 - b. Les jetons d'actions gagnés via l'occupation des villes ou les liaisons sont réalisés immédiatement, par la couleur qui a gagné le jeton.
 - i. Affréter/Piocher : affréter seulement si cela permet d'ouvrir une Région en faveur de l'opposition, sinon piocher.
 - ii. Occupation/Piocher: occuper si possible, en créant une liaison si possible, sinon piocher.
 - 1. Piocher : l'opposition pioche dans la région où le jeton a été gagné, si possible, sinon dans une autre région si c'est possible (règle de présence). Il est possible que la couleur en jeu ne soit pas capable de piocher légalement dans aucune région, auquel cas, l'action n'est pas réalisée. Voir Pioche Bonus de l'opposition pour plus de détails.
 - iii. Attaque : le jeton permet à l'opposition d'attaquer le joueur (c'est la seule manière pour l'opposition d'attaquer le joueur). L'attaque cible la différence la plus grande entre le joueur et l'Opposition (exemple : si le joueur a une suite de 3 villes, l'opposition attaque celle du milieu, réduisant de 3 points le score du joueur et gagnant 1 point pour l'opposition, soit un delta de 4 points pour cette attaque). Les jetons commerce gagnés ne comptent pas dans la mesure de l'écart (par modification des lignes de statut).
 - iv. Payer : ce jeton permet à l'opposition de prendre un jeton commerce sur le tableau individuel du joueur correspondant au statut le moins développé de l'opposition. Le jeton Payer est ensuite défaussé. Les statuts du joueur et de l'Opposition sont modifiés en conséquence. Cela peut entraîner une situation où le joueur a trop de cartes sur son plateau individuel et devra s'en défausser.
- 2. Pioche Bonus de l'opposition
 - a. Si le joueur choisit de faire 1 ou plusieurs actions de pioche, l'opposition gagne une action gratuite de pioche
 - i. Pour la couleur indiquée sous le marqueur « Gloire » (retourné pendant le tour du joueur quand il réalise l'action de Pioche pour indiquer cette action pioche gratuite de l'opposition), vérifier les pioches disponibles pour cette couleur sur le plateau principal
 - 1. Choisir la carte Actif qui avance le plus les marqueurs de statut de l'Opposition
 - a. Commencer par le statut qui avance le plus celui qui est le moins avancé
 - b. Les cartes Actif qui avancent les statuts au-delà de 15 doivent être considérées en dernier, à moins qu'elles n'avancent le plus l'ensemble des statuts.
 - ii. L'opposition est toujours limitée par les positions sur le plateau et par son statut Politique, pour le nombre de cartes autorisé sur son plateau individuel. Il est important d'exploiter cette limite le plus souvent possible pour améliorer sa position (i.e. profiter d'un statut Politique faible pour réaliser des actions de Pioche qui ne profiteront pas à l'Opposition).
 - b. Note stratégique : il peut être plus efficace de piocher plusieurs cartes dans le même tour plutôt que sur plusieurs tours, car cela limitera le nombre d'actions gratuites de pioche pour l'opposition (1 seule quel que soit le nombre de cartes piochées dans un même tour).

Fin d'un tour :

- 1. Vérifier la limite des cartes sur les plateaux individuels (joueur et Opposition) immédiatement après avoir réalisé les actions.
 - a. Il est important que le joueur choisisse la meilleure option pour l'opposition. Si l'opposition a tant de cartes qu'elle doit défausser souvent, cela indique que le joueur lui donne trop d'actions gratuites de pioche.
 - i. Note importante : l'opposition conserve toutes les cartes Gouverneur défaussées pour les points de Gloire. Ces cartes n'affectent pas la limite de cartes de son plateau individuel.
- 2. Déplacez le Bâtiment à droite de la position du Bâtiment choisi par le joueur dans sa phase construction, pour remplir l'emplacement laissé vide, si possible/nécessaire. L'ISB (qui était donc sur cet emplacement vide, sera maintenant sur un autre type de Bâtiment que celui choisi par le joueur dans ce tour.
- 3. Remplir la position la plus à droite avec le même type de Bâtiment qui a été choisi en début de tour par le joueur, s'il en reste en réserve, sauf si l'ISB se trouve dans la colonne 3. Dans ce cas, le Bâtiment n'est pas remplacé tant que l'ISB n'aura pas été déplacé (i.e. le joueur aura choisi un Bâtiment dans une colonne à gauche de la colonne 3).
 - a. Limite des Bâtiments : Le joueur ne peut pas construire plusieurs Bâtiments de la colonne 3 successivement. Le joueur peut toujours avoir plusieurs exemplaires d'un même Bâtiment, mais seulement 1 seul de niveau 5.
- 4. Déplacez les jetons de l'échelle d'action de l'opposition en descendant ceux qui n'ont pas réalisé d'action lors du tour (i.e. ceux à partir du jeton population sous le marqueur IPF) et en posant les jetons ayant eu une action dans le tour, en haut de l'échelle d'action, tout en respectant l'ordre initial des jetons (l'ordre des couleurs des jetons population de l'opposition suit un mouvement cyclique). Retournez éventuellement le marqueur IPF sur sa face Gloire (si l'opposition a pu bénéficier d'une action gratuite de pioche dans ce tour) et posez le sur le jeton correspondant au nombre d'actions de l'opposition pour le numéro du tour en cours (3^e position pour les tours 1 à 3; 4^e pour les tours 4 et 5; 5^e pour les tours 6 et 7).
 - a. Si vous posez vos Bâtiments de la gauche vers la droite sur votre plateau individuel, vous aurez un rappel de la position du jeton Action sur l'échelle grâce au tableau suivant.

	Tour 1 (position 3)	Tour 2 (position 3)	Tour 3 (position 3)
Tour 4 (position 4)	Tour 5 (position 4)	Tour 6 (position 5)	Tour 7 (position 5)

Condition de fin de partie : (7 tours ont été réalisés)

Score : toutes les positions de l'opposition sur le plateau marquent des points, mais seules les liaisons entre mêmes couleurs marquent des points de liaisons.

- 1. Le joueur score ses statuts, cartes, villes, liaisons, université et ses marqueurs de population dans son port (1 point de gloire pour 3 marqueurs).
- 2. L'opposition score ses positions sur le plateau, ses cartes, villes et liaisons.

Echelle d'évaluation du score :

- 1. Marquer moins que l'opposition : la partie est perdue
- 2. Victoire mineure : 0 à 2 points de plus que l'opposition
- 3. Victoire : 3-4 points de plus
- 4. Victoire majeure : 5-6 points de plus
- 5. Victoire totale : 9+ points de plus
 - a. Bonus de statut : réaliser une victoire incluant l'acquisition d'un Bâtiment de niveau 5 ajoute le panache à la victoire.

Discussion stratégique :

- 1. Prenez bien note des jetons commerce disponible en Europe et les liaisons que l'opposition peut réaliser en début de partie. Empêcher ces liaisons peut sauver des actions à long terme.
- 2. La section de sélection des Bâtiments est la clé du succès. Il faut équilibrer la nécessité d'obtenir un Bâtiment particulier avec les actions supplémentaires accordées à l'opposition.
- 3. Un bon timing des attaques pour limiter les possibilités de pioche de l'opposition peut avoir un impact en milieu de partie en permettant des actions de pioche qui ne donnent pas de possibilité de pioche à l'opposition (par défaut de possibilité légale de pioche pour la couleur de l'opposition en jeu).
- 4. Le joueur doit anticiper si le décalage d'une action sera positif. Affréter un ligne peut aller très vite si l'opposition commence avec 2 jetons sur cette ligne et dispose aussi d'actions affréter dans les premiers tours.
- 5. 3 ou 4 Régions devraient être ouvertes pendant la partie. Si plus d'une région est ouverte dans un même tour, l'opposition pourrait en tirer un net avantage si elle joue 2^e dans le tour, pour être 1^{ère} dans le suivant (et ainsi occuper des villes et récupérer des jetons commerce/actions qui feront défaut au joueur).
- 6. Partie plus facile : défaussez les jetons actions de l'opposition sans appliquer les effets (mêmes ceux qui sont récupérés sur les villes).
- 7. Partie plus difficile: Tous les jetons d'action Affréter donnent à l'opposition une action supplémentaire au lieu d'être défaussés.

Traduction libre: Plastic77 – février 2010

ENDEAVOR - VARIANTE 2 JOUEURS

Mise en place:

La mise en place suit la même procédure que celle du jeu normal moyennant les modifications suivantes :

- Retirer du jeu 1 Bâtiment de chaque type de niveau 1 à 4.
- Chaque joueur prend 3 jetons de population « neutre » d'une même couleur non utilisée par les 2 joueurs et les garde près de son plateau individuel. Ils seront mis en jeu lorsque qu'une condition particulière sera atteinte.
- Retirer un jeton commerce/action de chacune des lignes de fret et défaussez-les sans effet.
- En commençant par le premier joueur du premier tour, les joueurs retirent alternativement 6 jetons commerce/actions supplémentaires des lignes de fret de leur choix, sans dépasser 3 jetons retirés par ligne de fret.

Déroulement de la partie :

Les règles normales s'appliquent sauf lorsqu'il s'agit des jetons de population neutres :

- a. Si, après la phase Salaire, un joueur a moins de jeton population dans son port, chaque joueur inclut les jetons neutres des tours précédents et le joueur qui en a le moins prend 1 jeton neutre de sa réserve pour le mettre dans son port.
 - i. Si tous les jetons neutres sont déjà en jeu, il ne peut plus en arriver d'autres.
- b. Jouer un jeton neutre:
 - i. Un jeton neutre ne peut être joué qu'immédiatement, pour une action Affréter/Occuper, dans la même région où le joueur vient juste de réaliser une action avec un de ses jetons population. Plus précisément, dans le même tour, mais pas avant ou pendant que le joueur réalise une action (e.g. l'utilisation des Docks).
 - 1. Exemple de tour : Activation des Docks, affréter pour compléter la ligne de fret d'Amérique du Sud et Occuper une ville d'Amérique du Sud avec un jeton population, puis occuper une autre ville d'Amérique du Sud avec un jeton neutre. Toujours terminer l'action de son propre jeton population avant de réaliser celle du jeton neutre.
 - ii. Exception : un joueur peut choisir de réaliser une action de Pioche, puis une action Affréter sur n'importe quelle ligne de fret, ou Occuper sur une Région ouverte, avec un jeton neutre.
 - iii. Note importante : les jetons neutres ne peuvent pas être utilisés en combinaison avec les jetons population du joueur pour Occuper, Attaquer, Affréter ou Piocher une carte Actif.
 - 1. Exemple : un joueur ne peut pas poser un jeton neutre sur un de ses Bâtiments et réaliser une action. Les jetons neutres peuvent seulement être posés sur le plateau principal.
- c. Les jetons neutres comptent pour déterminer les majorités sur les lignes de fret. Ils ne se combinent pas avec les jetons population des joueurs (on ne peut pas identifier qui les a posé, puisqu'ils sont tous de la même couleur).
 - i. Si les jetons neutres détiennent une majorité sur une ligne de fret quand la région est ouverte, la carte Gouverneur est défaussée sans effet.

Score de la partie :

Une opportunité de marquer des points est ajoutée avec les jetons neutres encore dans la réserve des joueurs.

• Chaque joueur marque 1 point pour chaque jeton neutre encore dans sa réserve à la fin de la partie (pas pour ceux dans son port).

Notes stratégiques :

- La présence des jetons neutres apportent des éléments tactiques à la partie et rend les décisions plus difficiles à prendre
- l'Attaque est un élément prépondérant du jeu qui ne doit pas être négligé
- Il est possible que de 2 à 5 régions seront ouvertes pendant la partie, selon les actions des joueurs.

• Les tactiques d'une partie à 4 joueurs pourront être développées dans cette configuration pour 2 joueurs seulement.

ENDEAVOR - VARIANTE 3 JOUEURS

Mise en place:

- 1. La mise en place suit la même procédure que celle du jeu normal moyennant les modifications suivantes :
 - a. Chaque joueur prend 2 jetons de population « neutre » d'une même couleur non utilisée par les 2 joueurs et les garde près de son plateau individuel. Ils seront mis en jeu lorsque qu'une condition particulière sera atteinte.
 - b. En commençant par le joueur à gauche du 1^{er} joueur, chaque joueur retire alternativement 8 jetons commerce/actions supplémentaires des lignes de fret de leur choix, sans dépasser 2 jetons retirés par ligne de fret. Les jetons sont défaussés sans effet.

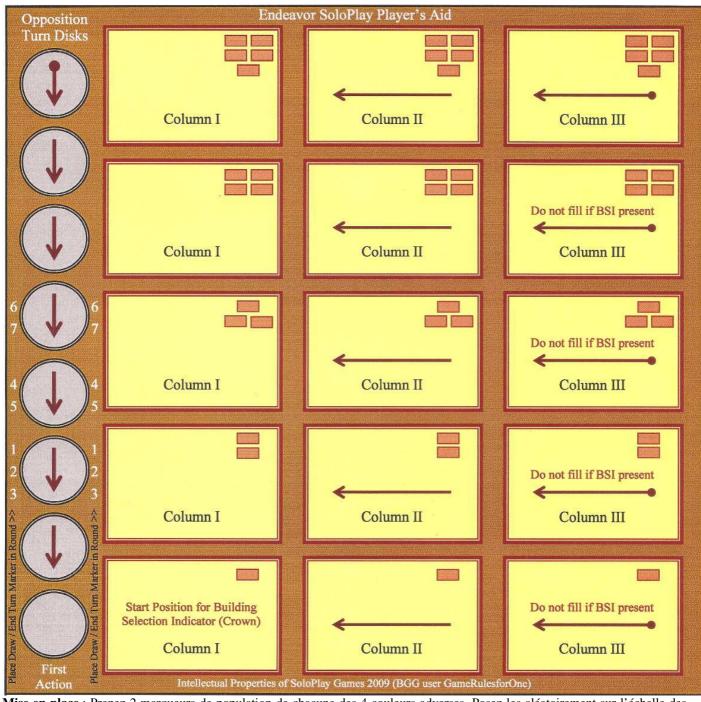
Déroulement de la partie :

- 1. Les règles normales s'appliquent sauf lorsqu'il s'agit des jetons de population neutres :
 - a. Après la phase Salaire, tous les joueurs n'ayant pas le plus de jetons population dans leur port, en incluant les jetons neutres des tours précédents, prennent 1 jeton neutre de leur réserve pour le mettre dans leur port.
 - i. Si tous les jetons neutres sont déjà en jeu, il ne peut plus en arriver d'autres
 - b. Jouer un jeton neutre:
 - i. Un jeton neutre ne peut être joué qu'immédiatement, pour une action Affréter/Occuper, dans la même région où le joueur vient juste de réaliser une action avec un de ses jetons population. Plus précisément, dans le même tour, mais pas avant ou pendant que le joueur réalise une action (e.g. l'utilisation des Docks).
 - 1. Exemple de tour : Activation des Docks, affréter pour compléter la ligne de fret d'Amérique du Sud et Occuper une ville d'Amérique du Sud avec un jeton population, puis occuper une autre ville d'Amérique du Sud avec un jeton neutre. Toujours terminer l'action de son propre jeton population avant de réaliser celle du jeton neutre.
 - ii. Exception : un joueur peut choisir de réaliser une action de Pioche, puis une action Affréter sur n'importe quelle ligne de fret, ou Occuper sur une Région ouverte, avec un jeton neutre.
 - iii. Note importante : les jetons neutres ne peuvent pas être utilisés en combinaison avec les jetons population du joueur pour Occuper, Attaquer, Affréter ou Piocher une carte Actif.
 - 1. Exemple : un joueur ne peut pas poser un jeton neutre sur un de ses Bâtiments pour réaliser une action. Les jetons neutres peuvent seulement être posés sur le plateau principal.
 - c. Les jetons neutres comptent pour déterminer les majorités sur les lignes de fret. Ils ne se combinent pas avec les jetons population des joueurs (on ne peut pas identifier qui les a posé, puisqu'ils sont tous de la même couleur).
 - i. Si les jetons neutres détiennent une majorité sur une ligne de fret quand la région est ouverte, la carte Gouverneur est défaussée sans effet.

Score de la partie :

- 1. Une oppportunité de marquer des points est ajoutée avec les jetons neutres encore dans la réserve des joueurs.
 - a. Chaque joueur marque 1 point pour chaque jeton neutre encore dans sa réserve à la fin de la partie (pas pour ceux dans son port).

TABLEAU COMPLEMENTAIRE



Mise en place: Prenez 2 marqueurs de population de chacune des 4 couleurs adverses. Posez-les aléatoirement sur l'échelle des actions, en commençant par la position de Première action. Prenez une tuile Bâtiment de chaque type, et posez-les aléatoirement, sur chacune de 5 rangées par niveau de Bâtiment. Posez le marqueur de 1er joueur sur le Bâtiment en bas à gauche (Indicateur de Sélection de Bâtiment ISB).

actions de l'Opposition : Victoire: +3-4 points Tour 1 à 3 : 2 actions Victoire majeure : + 5-6 points Victoire complète : + 7-8 points Tour 4 à 5 : 3 actions Victoire totale: +9 points Tour 6 à 7 : 4 actions Construction de Bâtiment :

Le joueur peut choisir n'importe quel Bâtiment sur le tableau. S'il le choisit Echelle de score : dans la colonne de ISB, Opposition Victoire mineure : = ou + 1-2 points

n'aura droit à aucune action de plus. Par

colonne d'écart à ISB, Opposition a 1 action de plus. Note: colonnes gauche et droite ne se rejoignent pas.