

# ENDEAVOR

## AGE OF SAIL

### MANUAL



12+



2-5



60 mins.

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

*A Era das Navegações (1571 - 1862) foi uma era de expansão sem precedentes em todos os oceanos ao redor do globo, onde os impérios marítimos uniram os continentes com frotas poderosas. Embarque em um rico jogo de estratégia onde você representa um poder naval tentando conectar com as mais distantes regiões do mundo. A partir de sua posição na Europa, você se esforçara para fazer as melhores conexões conforme o mapa se desdobra. Você deverá tomar decisões, tendo que lidar com eficiência, estratégia e até, moralidade. As batalhas à sua frente serão travadas com astúcia e com canhões... quando tudo terminar, será o seu império que escreverá os livros da história?*

## OBJETIVO

Seu objetivo em *Endeavor: Age of Sail* é guiar o seu império para a vitória, acumulando mais *Glória*. Você ganhará *Glória* aumentando seus atributos (*Indústria, Cultura, Riqueza, e Influência*) para certos limites; controlando *idades e frotas* e as *conexões* entre eles; e por possuir *edifícios* e *Cartas de Ativos* que dão *Glória*. No início do jogo, somente a Europa está disponível para competição. Conforme a partida progride, você enviará navios para as várias regiões *fechadas* do mundo; eventualmente, as regiões irão *abrir* para colonização e comércio. Seu desafio será construir edifícios, coletar recursos, e controlar as rotas que irão levar o seu império a ser o mais bem sucedido quando a Era das Navegações chegar ao fim!



### INDÚSTRIA

Cada jogador construirá um novo prédio a cada rodada.

Se você crescer a sua Indústria, você poderá construir edifícios mais eficientes e eficazes do que os seus oponentes.



### CULTURA

Conforme o jogo progride, seu império irá crescer. Uma Cultura maior atrairá mais pessoas para a sua sociedade, fornecendo a população que você precisa para gerenciar seus edifícios, seus navios e lutar suas batalhas.



### RIQUEZA

Sem dinheiro, seu povo poderia parar de trabalhar. Aumente suas reservas de riquezas para manter a força de trabalho feliz, o que significa que você poderá usar seus edifícios com mais frequência.



### INFLUÊNCIA

Influência reflete a habilidade de fazer negócios e gerenciar seu império. Quanto mais influência você tiver, mais recursos você poderá reter de seus assentamentos distantes.



### GLÓRIA

*Glória* é a medida de conquistas de seu império. Tudo que você fizer no jogo é com o objetivo de ter mais *Glória* ao final de sete rodadas.

## O QUE HÁ DE NOVO?

Se você já está familiarizado com o Endeavor original e quer descobrir o que há de diferente em Age of Sail, você pode encontrar um resumo em nosso website:

[www.endeavorgame.com/updated-rules](http://www.endeavorgame.com/updated-rules)

## FAÇANHAS

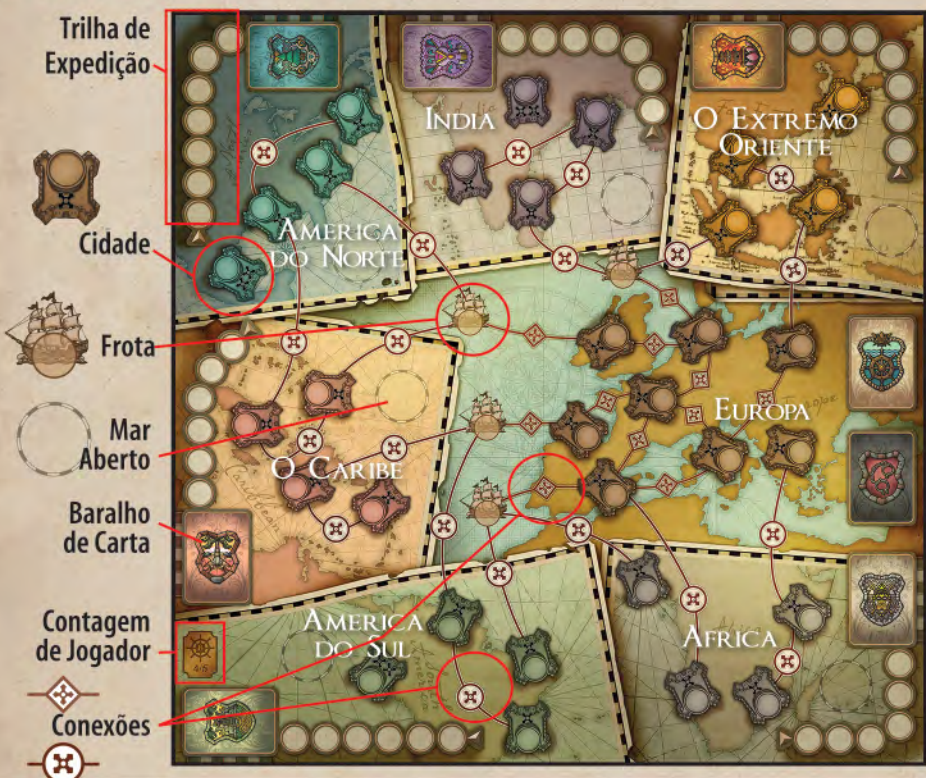
A principal adição para Endeavor: Age of Sails é o novo aspecto de *Façanhas*. *Façanhas* são eventos históricos e empreendimentos da era que são conectados a duas regiões no jogo. Quando estas regiões se abrem, essas *Façanhas* se tornam disponíveis para os jogadores interagirem e pontuarem.

Se você é novo em Endeavor, recomendamos que você jogue uma ou duas partidas sem as *Façanhas* antes de usá-las. Aprenda como adicionar as *Façanhas* em seu jogo no *Manual de Façanhas* separado.



# COMPONENTES

## 1 TABULEIRO DE DUPLA FACE



Cada lado é adequado para número diferente de jogadores.



Lado A é para 2 ou 3 jogadores, ou partida de 4 jogadores com muito conflito.



Lado B é para partida de 4 jogadores com pouco conflito ou partidas com 5 jogadores.

• A variante de 2 jogadores, *Frota Silenciosa*, adiciona algumas regras que podem ser jogadas em **qualquer** lado do tabuleiro, e parece um jogo de 4 jogadores. Ver pág 12.

O tabuleiro é dividido em 7 **áreas** (as linhas tracejadas nas bordas do mapa indicam as bordas das áreas); Europa mais seis **regiões** (África, América do Sul, O Caribe, América do Norte, Índia, e Extremo Oriente).

Cada região tem um número de **idades** (e às vezes, **frotas**) reunidas por **conexões**, e zona de **mar aberto**, e uma **trilha de expedição** que leva ao **baralho de cartas**.

**Europa não conta como uma região.** Ela tem dois baralhos de cartas e **nenhuma** trilha de expedição ou mar aberto.

## 95 FICHAS DE COMÉRCIO

Existem oito tipos de fichas de Comércio. Fichas marrom de **Atributo** concedem um aumento no atributo exibido. Fichas azuis de **Ação** são gastas para realizar a ação exibida durante o jogo. Todas as fichas são idênticas no verso.



## 49 CARTELAS DE EDIFÍCIOS

Existem 19 tipos diferentes de edifícios. Cada um exibe o Nível do Edifícios, o atributo que ele aumenta (se houver) e a Ação que ele permite (se houver).



## 5 CARTELAS INICIAIS

Existem 5 cartas de edifícios iniciais. Cada jogador começa o jogo com uma. Estas são dupla face e reconhecidas por sua fita vermelha.



## 42 CARTAS DE ATIVOS

Existem oito baralhos diferentes de cartas de Ativos no jogo; um para cada região e dois para a Europa (*A Europa* e o *Baralho Escravidão*). Cada carta tem um valor de Compra que mostra quão difícil é para obter. Quando você ganha uma carta de Ativo, você melhora os atributos mostrados na carta. Algumas cartas também têm símbolos de Glória que são pontuados no final do jogo.



## 6 CARTAS DE GOVERNADOR

Cada região também tem uma *Carta de Governador*. A carta de Governador funciona como uma carta normal, exceto que ela é obtida de forma diferente e obedece a limite de mão diferente. Cartas de Governador são reconhecidas pelas listras proeminentes, e elas tem um layout horizontal no verso.





## 5 TABULEIROS DE JOGADOR

Seu tabuleiro de jogador tem quatro trilhas de atributos (*Indústria, Cultura, Riqueza, e Influência*) onde você registra seus atributos. Você irá construir edifícios na parte da *beira-mar* de seu tabuleiro, organizar as cartas nos espaços de cartas, e guardar suas fichas de comércio e discos de população aqui.

**Gráfico de Fluxo de Jogo**  
Aqui se visualiza como as fases são relacionadas com as Trilhas de Atributos.

**Trilha de Indústria**  
Nível de Edifício

**Trilha de Cultura**  
Nível Crescimento

**Trilha de Riqueza**  
Nível de Salário

**Trilha de Influência**  
Limite de Cartas

**Beira-Mar**

**Espaço Livre da Carta de Governador**

**Porto**

**Espaços de Cartas**

### 175 DISCOS DE POPULAÇÃO

35 discos em cada cor de jogador. Você usará seus discos para ativar edifícios, ocupar cidades, navegar para trilhas de expedição e frotas, e representar você de outras formas. Eles são chamados de "discos" nas regras.



### 20 CUBOS DE STATUS

4 cubos em cada cor de jogador. Estes marcadores permitem você marcar o progresso de seu império nos quatro atributos.



### 1 COROA

Indica o jogador inicial atual.



### 1 CARTA GLOSSÁRIO

Mostra os valores de todas as cartas para que você não tenha que pesquisar no baralho pela informação.

|  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|---|---|---|---|---|---|
|  |   |   |   |   |   |   |
|  |   |   |   |   |   |   |
|  |   |   |   |   |   |   |
|  |   |   |   |   |   |   |

### 1 FOLHA DE PONTUAÇÃO

Para calcular a pontuação no final do jogo.



### 4 EXTENSORES DE TRILHA

São usados somente se você for acima de 15 em alguma trilha de atributo.



### COMPONENTES DE FAÇANHAS

Existem vários outros componentes na caixa que não são explicados aqui. Todos eles são usados somente se você usar *Façanhas* em sua partida. Veja o *Manual de Façanhas* para uma descrição detalhada desses componentes e como eles são usados.





# PREPARAÇÃO

Estas regras não cobrem todos os componentes ou passos para preparação das Façanhas. Veja o Manual de Façanhas para esta informação.

- A** **Tabuleiro.** Escolha qual lado você quer usar, e coloque-o no centro da mesa.
- B** **Fichas de Comércio.** Aleatoriamente, distribua as 95 fichas de comércio, viradas para cima no tabuleiro. Cada espaço circular recebe uma (trilha de expedição, cidades, frotas, e ligações circulares). Ligações Quadradas não recebem.
- C** **Cartas de ativos.** Separe os oito baralhos e coloque cada um, virado para cima, no espaço correspondente. Cada baralho deve ser ordenado de baixo para cima, assim: 5-4-3-2-1. (Os baralhos Europa e Escravidão têm uma carta de valor 0 que vai no topo.)
- D** **Cartas de Governador.** Deslize a carta de Governador para cada região, abaixo da borda do tabuleiro de modo que os símbolos permaneçam visíveis.
- E** **Edifícios.** Coloque e prepare a bandeja de edifícios perto do tabuleiro.

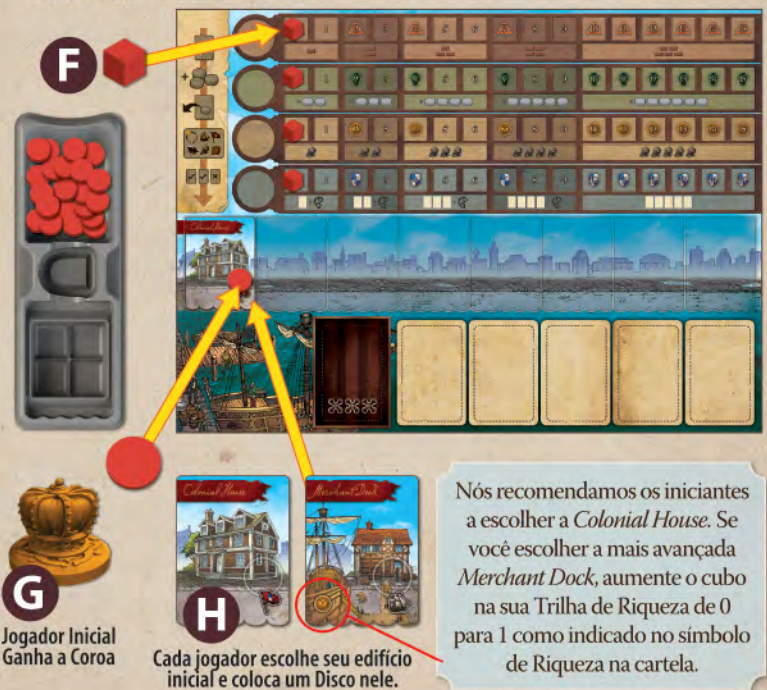
Para preparar a bandeja de edifícios, separe os edifícios em pilhas pelo tipo (Por exemplo, todos os cinco Mercados em uma pilha). Coloque as Pilhas de Nível 1 na coluna de Nível 1, a pilha de Nível 2 na coluna de Nível 2, e assim por diante.



Para a Coluna de Nível 5, existem mais tipos de edifícios do que espaços. Embaralhe os edifícios de Nível 5 virados para baixo e coloque **quatro deles** no canto inferior direito. Então, coloque os 3 edifícios restantes de Nível 5 **virados para cima** nos espaços de Nível 5 (inclusive um no topo das peças viradas para baixo). Estes três são os únicos edifícios de Nível 5 disponíveis nesta partida.

- F** **Material de Jogador.** Dê para cada jogador, um tabuleiro, e bandeja de jogador com todos os 35 discos e 4 cubos na cor escolhida. (Devolva o material não usado para a caixa). Coloque seus cubos no espaço 0 dos quatro atributos, e mantenha seus discos na bandeja. (Discos na bandeja são o seu estoque.)
- G** **A Coroa.** Aleatoriamente determine um jogador inicial e dê para ele a Coroa.
- H** **Edifícios Iniciais.** Na ordem do turno seguindo da Coroa, os jogadores escolhe qual lado do seus edifícios iniciais eles usarão nesta partida: Colonial House ou Merchant Dock. Coloque sua cartela com o lado escolhido virado para cima no espaço mais à esquerda de seu espaço de beira-mar. Então, coloque 1 disco de seu estoque no círculo de ativação de seu edifício inicial.

**4** Você está pronto para começar!





# COMO JOGAR

O jogo é jogado por sete rodadas. Cada rodada consiste de cinco fases. O jogador com a Coroa joga primeiro em cada fase e os demais em sentido horário.



## 1: A FASE DE CONSTRUÇÃO

*Cada jogador constrói 1 edifício.*



## 2: A FASE DE CRESCIMENTO

*Cada jogador ganha discos de população.*



## 3: A FASE DE SALÁRIO

*Cada jogador paga seus trabalhadores.*



## 4: A FASE DE AÇÃO

*Jogadores fazem seus turnos realizando ações. Esta fase continua até que todos tenham passado.*



## 5: A FASE DE DESCARTE

*Jogadores devem descartar cartas se necessário.*

### AS PRIMEIRAS TRÊS FASES

Quando você aprender o jogo, execute as fases como ensinado; todo mundo faz Construção, então todos fazem Crescimento, então todos fazem o Salário. Isto ajuda todos a aprender.

Assim que estiver confortável, você pode achar mais fácil mudar para: O jogador inicial faz Construção, Crescimento e Salário e assim por diante na ordem de jogador. (Qualquer jogador pode pedir para voltar fase por fase se ele achar mais importante quando tomar uma decisão.)

## 1: A FASE DE CONSTRUÇÃO

No seu turno, escolha 1 edifício do estoque e adicione-o na sua área de beira-mar no espaço disponível mais a esquerda. O edifício que você escolheu deve ter um Nível de construção igual ou inferior do que o seu atual Nível de Construção, que é determinado por seu atributo de **Indústria**. (Se não houver tal edifício no estoque, você pode pegar um do próximo Nível de Construção.)

Se o edifício que você construiu mostrar qualquer **símbolo de atributo** na parte inferior esquerda, imediatamente marque este aumento na trilha correspondente movendo o cubo.

Você **pode** construir edifícios duplicados de edifícios que você já tenha construído antes.



Pontos de Indústria (5)

Nível de Construção (3)



Vermelho tem 5 Indústria, assim ele pode construir qualquer edifício do Nível 3 ou menos. Ele escolhe o Theater do estoque e adiciona a sua área de beira-mar.

Como o Theatre tem 2 de símbolos de Cultura, Vermelho imediatamente aumenta sua cultura em 2 pontos.



## 2: A FASE DE CRESCIMENTO

Em seu turno, ganhe discos de população do seu estoque e adicione ao seu Porto. O número de discos que você ganha é indicado pelo seu Nível de Crescimento, que é determinado por seu atributo de **Cultura**.

Se o seu estoque se esgotar de discos, adicione quantos você puder e deixe de ganhar o resto.



Pontos de Cultura (3)

Nível de Crescimento (3)

Amarelo tem 3 Pontos de Cultura, que significa um Nível de Crescimento que dá 3 Discos de População. Ele move 3 do seu estoque para o seu Porto.

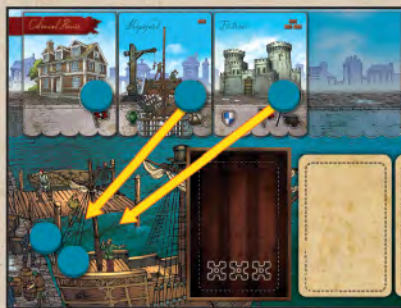


### 3: A FASE DE SALÁRIO

Em seu turno, “pague trabalhadores” movendo discos do seus edifícios de volta para o Porto. O **número máximo de discos que você pode mover é indicado pelo seu Nível de Salário**, que é determinado pelo seu atributo de **Riqueza**.

“Pagar um trabalhador” libera tanto o disco quando o edifício para serem usados depois.

- Se você tem mais discos em edifícios do que você pode mover, **você escolhe** quais irá mover.



Pontos de Riqueza (2)

Nível de Salário(2)

*Azul tem uma Riqueza de 2, assim seu Nível de Salário permite pagar 2 trabalhadores. Ela tem 3 edifícios com trabalhadores, isto significa que ela não pode pagar todos. Ela escolhe 2 discos dos seus edifícios e os retorna para seu Porto.*

### 4: A FASE DE AÇÃO

A Fase de Ação é um pouco diferente de outras fases; começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador **realiza uma ação** ou **passa**. Assim que um jogador passar, ele não pode mais realizar ações nesta fase, e o turno continua em sentido horário pulando este jogador. O jogo continua em sentido horário desta forma com os jogadores ainda ativos executando ações até que **todos** os jogadores tenham passado.

#### REGRAS GERAIS DA FASE DE AÇÃO

Durante esta fase, você pode adquirir cartas ou fichas que dão símbolos de atributos. Quando coletar estas peças imediatamente aumente o atributo indicado na trilha pela quantidade de símbolo mostrada.

Se você exceder 15 em uma Trilha, coloque o Extensor de Trilha no final da trilha para aumentar o tamanho, conforme necessário.



- Quando você reivindicar uma ficha de comércio marrom de **Atributo**, empilhe ela no espaço circular na base da trilha correspondente. Quando for uma ficha de comércio azul de **Ação**, a mantenha em seu Porto.
- Você **nunca** pode trocar ou dar cartas ou fichas para outros jogadores, nem descartar cartas ou fichas quando quiser (*entretanto, você pode ser forçado a descartar cartas na fase de Descarte como descrito abaixo*).

*Azul ganha uma ficha de Riqueza e coloca na base da Trilha de Riqueza. Ela aumenta sua trilha de Riqueza movendo o cubo 1 espaço.*



*Azul ganha uma ficha Azul de Ação e a mantém em seu Porto; ela pode usar a ficha depois.*

#### REALIZANDO AÇÕES

Existem duas formas de executar uma ação em seu turno: **Ativando um Edifício** ou **Gastando uma Ficha de Ação**. Se você não puder (*ou não quiser*) realizar a ação com esses métodos, você deve **passar**.

##### ATIVANDO UM EDIFÍCIO

Para ativar um edifício, mova o disco de **seu Porto** para um edifício em sua área de beira-mar que tenha um **círculo de ativação** vazio. Então, realize a ação(ões) do edifício.

O **disco que você coloca no edifício simplesmente aciona a ação**. Muitas das ações (*Embarcar, Ocupar, e Atacar*) irão exigir que você use discos adicionais do seu Porto para efetivamente **executar** a ação.



##### GASTANDO FICHA DE AÇÃO

Para gastar uma ficha de Ação azul do seu Porto, descarte **do jogo** e realize a ação que ela permite.



Alguns edifícios permitem que você realize **mais do que uma ação**, indicado pelo símbolo “+” entre eles; quando você ativar tais edifícios, você pode realizar **uma ou ambas** as ações, em qualquer ordem que quiser. Realizar várias ações de um edifício ainda conta como um turno. Resolva cada ação totalmente antes de começar a próxima.



Alguns edifícios e fichas azuis permitem que você **escolha entre múltiplas ações**, indicado por um símbolo “/” entre elas; quando você ativar tais edifícios ou fichas, você pode realizar somente **uma** das ações.







## NAVEGAR

Existem três maneiras de Navegar. Você pode Navegar para uma **trilha de expedição**, ou para um espaço de **frota**, ou para uma zona de **mar aberto**. Você **não** precisa já ter presença na região para poder Navegar para lá.



### PARA A TRILHA DE EXP

Mova um disco **do seu Porto** para a trilha de expedição de qualquer região **fechada**, reivindicando o espaço desocupado mais **próximo** da pilha de cartas e ganhe a ficha de Comércio de lá.



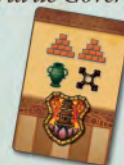
Roxo realiza a ação de Navegar movendo seu disco do seu porto para o terceiro espaço na trilha de expedição no Extremo Oriente. (O primeiro e segundo espaços foram reivindicados antes pelo Amarelo e Azul.) Roxo recebe uma ficha de Riqueza do espaço como recompensa.

### ABRINDO UMA REGIÃO

Todas as regiões (*mas não a Europa*) começam o jogo **fechadas**. Quando o **último espaço desocupado** da trilha de expedição de uma região é reivindicado, a região se torna **aberta**.

A **Carta de Governador da Região** é imediatamente ganha; ela vai para o jogador que tiver **mais discos na trilha de expedição da região**. Se houver um empate, ela vai para o jogador cujo disco esteja **mais perto do baralho de cartas** na trilha de expedição da região. *Esta é a única forma de ganhar uma Carta de Governador.*

Quando você ganha uma carta de Governador, vire-a para a orientação vertical e coloque-a em um dos espaços de cartas ou no espaço livre de Governador em seu tabuleiro (ou ao lado dele se não houver espaços livres), então, ganhe os atributos conferidos pela carta.



Assim que a região é aberta, jogadores podem Navegar para as frotas da região, e as ações de Ocupar e Atacar podem ocorrer ali. Europa é considerada aberta desde o início do jogo.

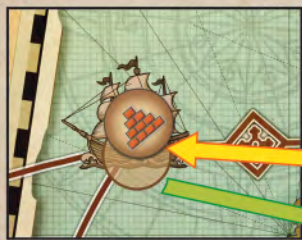


Depois, Roxo navega para a região novamente pegando o último espaço na trilha de expedição e a ficha de Indústria dali. O Extremo Oriente está agora aberto e o Governador é premiado. Uma vez que há um empate por mais discos na trilha de expedição, ele vai para o jogador com disco mais próximo do baralho... Roxo ganha a valiosa Carta de Governador!



### PARA UMA FROTA

Mova um disco de **seu Porto** para um espaço desocupado de **frota** na Europa ou em qualquer região **aberta**, ganhando a ficha de Comércio de lá.



Azul Navega um disco de seu Porto para um espaço de frota desocupado na Europa, ganhando a ficha de Indústria.



### PARA O MAR ABERTO

Mova um disco de **seu Porto** para uma zona de **mar aberto** de qualquer região **aberta** (*Europa não tem uma zona de mar aberto*). Isto é útil para quando você quer ganhar presença em uma região e não tem outras opções.

- Qualquer número de discos pertencente a qualquer número de jogador pode ocupar o mar aberto de uma região de uma só vez



Vermelho quer ter presença no Extremo Oriente, mas a trilha de expedição está cheia... ele navega um disco para uma zona de mar aberto lá.





## OCUPAR

Mova o disco de seu Porto para uma cidade **desocupada** em uma região **aberta** ou Europa, e reivindique a ficha de Comércio da cidade.

Para Ocupar em uma região, você deve ter **presença** na região. Isto significa que você precisa ter ao menos um disco já na região (*em cidades, frotas, trilha de expedição ou mar aberto.*) Todos os jogadores são considerados como tendo presença na **Europa** tendo ou não discos lá.



Amarelo realiza a ação de Ocupar e move um disco de seu Porto para a cidade na Índia, ganhando a ficha de ação azul de lá.

Isto também resulta em uma conexão com a ficha de Cultura sendo controlada pela primeira vez, (uma vez que amarelo ocupa ambos os lados da conexão) assim o Amarelo ganha esta ficha também!

## CONTROLANDO CONEXÕES

Muitas das cidades e frotas são unidas entre si por linhas chamadas de *conexões*. Se você tiver um disco em na cidade/frota em **ambos os lados** da conexão, você está **controlando** esta conexão.

Conexões circulares começam o jogo com fichas de Comércio nelas. Se você for o primeiro jogador a controlar tal conexão, você **imediatamente reivindica esta ficha**.



Amarelo controla estas conexões

Nota: Controlar uma conexão continua sendo importante mesmo depois que sua ficha for reivindicada; conexões dão Glória no final do jogo.



## ATACAR

Primeiro **descarte um disco** de seu Porto de volta para seu estoque. Este disco é a sua **baixa**; a guerra é cara! Então, descarte um disco de oponente de uma cidade ou frota de volta para o seu estoque (*esta é a baixa dele*), e ocupe o espaço vazio com um **segundo** disco de seu Porto.

- Você **só** pode Atacar cidades ou frotas **ocupadas** na Europa ou regiões **abertas**.
- Você deve ter **presença** na região para atacar nela. Isto significa que você precisa ter ao menos um disco já na região (*em cidades, frotas, trilha de expedição ou mar aberto.*) Todos os jogadores são considerados como tendo presença na **Europa** tendo ou não discos lá.
- Como resultado de um Ataque, você pode ser o primeiro a controlar uma conexão com uma ficha nela; neste caso você reivindica a ficha.




Vendo a oportunidade, Azul ataca! Ela descarta 1 disco de seu Porto e então usa um segundo disco para tirar o Amarelo da cidade.

Azul agora controla a cidade e nega a Glória desta conexão para o Amarelo, e ganha a ficha de Influência ali perto por ser o primeiro a controlar a conexão!



## PAGAMENTO

Mova um disco de seu edifício a sua escolha de volta para o seu Porto. Isto libera tanto o edifício quanto o disco para serem usados depois. (*Isto é idêntico a "pagar trabalhador" durante a Fase de Salário, só que é durante a fase de Ação.*)

Alguns edifícios têm o símbolo . Trabalhadores nestes edifícios **não** podem ser pagos durante a fase de Ação da Rodada (*ou seja, com a ação de pagamento de edifício ou ficha*); eles **somente** podem ser pagos durante a fase de Salário.



## EDIFÍCIOS INCOMUNS

A maioria dos recursos dos edifícios é limitada a símbolos de atributos, ícones de Glória e as cinco ações padrão. Existem dois edifícios com poderes especiais que precisam de algum esclarecimento.

### MEMORIAL



Assim que você construir o **Memorial**, sempre que você sofrer uma baixa devido a Ataque **ou** por ser Atacada, você pode colocar a baixa na base de qualquer trilha de atributo e tratar como se fosse uma ficha deste atributo.

### CITY HALL



No final do jogo, o **City Hall** vale 1 Glória para cada símbolo de Compra em seus edifícios (incluindo o símbolo nesta cartela).





# COMPRAR

Pegue a carta de Ativo do **topo** da pilha de cartas a sua escolha e adicione-a a um dos espaços em seu tabuleiro (*ou ao lado dele se não houver espaço*). Ganhe os atributos mostrados na carta.

- Cada carta tem um *Valor de Compra*. Você **somente** pode comprar uma carta se tiver presença na área **igual ou maior do Valor de Compra da Carta**.
- Regiões **não precisam estar abertas** para você realizar a ação de Comprar ali; você somente precisa ter presença suficiente na **região** para comprar a carta do topo.
- Existem **duas** pilhas de carta na Europa: o *Baralho Europa* e o *Baralho Escravidão*. Sua presença na Europa é contada para sua habilidade para comprar de **qualquer** baralho.
- Quando **comprando** cartas, não há limite para quantas cartas você pode manter. Na *Fase de Descarte* você tem que descartar se exceder o limite de cartas.

*Seu limite de cartas é determinado por seus Pontos de Influência; veja Fase de Descarte na pág 10 para detalhes.*



Vermelho realiza a ação *Comprar* e pega a carta do topo da América do Norte. Embora a América do Norte não esteja aberta ainda, Vermelho tem discos suficientes na região para atender o Valor de Compra (3) da carta.

Vermelho coloca a carta em um espaço no seu tabuleiro, e imediatamente ganha 2 Indústria e 2 Cultura mostrados na carta, ajustando seus atributos para refletir seu ganho.



As cartas de Valor 1 em cada **região** têm, a **+** símbolo. Isto indica que quando você ganhar tais cartas, você imediatamente ganha 1 disco do seu estoque para seu Porto.

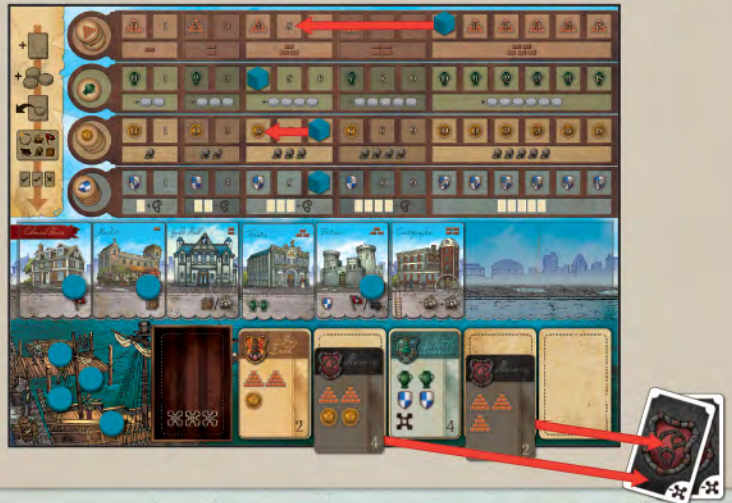
## ABOLIÇÃO DA ESCRAVIDÃO

A carta de Valor 5 no baralho da Europa é especial; ela tem o rótulo anunciando a *Abolição da Escravidão*. A primeira vez que **qualquer** jogador ganhar esta carta, **todos** os jogadores devem imediatamente deixar de lado (*mas não descartar*) **todas** as cartas de Escravidão que possuem, reduzindo os pontos dos atributos para refletir a perda dos símbolos das cartas deixadas de lado. Cartas de Escravidão são viradas e mantidas próximas do tabuleiro do possuidor como lembrete para este jogador que irá **perder 1 Glória por carta** no final do jogo.



- Cartas de Escravidão deixadas de lado não contam para o limite de cartas.
- Qualquer carta de Escravidão que permanecer no tabuleiro quando ocorrer a Abolição da Escravidão, é imediatamente removida **do** jogo.

*Escravidão foi abolida (não importa por quem). Azul mantém duas cartas de Escravidão em seu tabuleiro. Ela é forçada a deixar estas cartas de lado, perdendo 5 pontos de Indústria e 2 pontos de Riqueza. Ela mantém as duas cartas de Escravidão viradas para baixo como lembrete de que irá perder 2 pontos de Glória no final do jogo.*



## ESCRavidão EM ENDEAVOR

Endeavor: Age of Sail é um jogo histórico que abrange o período de tempo durante o qual o tráfico de escravos atingiu seu auge global, mas também quando a terrível prática acabou encerrando com a abolição e a revolução; os primeiros passos em uma jornada em direção à justiça que continua até hoje. Nós consideramos removê-lo do jogo para esta edição, mas finalmente decidimos que removê-lo seria como rasgar um capítulo de um livro de história porque nos sentíamos desconfortáveis em confrontá-lo. Nosso objetivo é reconhecer esse segmento sombrio da história com respeito por suas vítimas, ao mesmo tempo em que apresentamos uma escolha moral rara para os jogadores. Não há simulação de escravidão ou movimento de pessoas no jogo, mas os jogadores podem fazer a escolha de ter uma sociedade que se envolva em escravidão por meio de um baralho particular de cartas de ativos, ou um que não seja. Os jogadores podem ignorar o baralho da escravidão, ou até mesmo trabalhar ativamente para abolir a escravidão. Adicionamos dois eventos específicos ao sistema de Façanhas (A Revolução Haitiana e a Ferrovia Subterrânea) que esclarecem como partes dessa instituição maligna foram quebradas perto do fim desta era. É incomum um jogo de tabuleiro tocar em um assunto tão carregado. O Endeavor provocou muitas conversas em torno de nossa mesa de jogo sobre o impacto da escravidão na história, a moralidade dos jogos de tipo de colonização, a ética da competição e o papel dos jogos na exploração desses temas. Esperamos que isso também ocorra em torno de vocês.

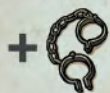
Para aprender mais sobre o passado e presente da escravidão, visite o site [www.freedomcenter.org](http://www.freedomcenter.org).



## 5: A FASE DE DESCARTE

Nesta Fase, cada jogador deve avaliar suas cartas e determinar se eles precisam descartar alguma. Você pode livremente reorganizar as cartas entre seus espaços, conforme permitido. Se após reorganizar você exceder seus limites, você **deve** descartar as cartas conforme necessário (*you choose which*) até o seu limite. Quando você descartar uma carta, você deve **reduzir** suas trilhas de Atributos pela quantidade igual aos símbolos na carta descartada.

Seu limite de carta é determinado por seus pontos de **Influência**. Você pode manter a quantidade de cartas indicada por seu limite, até o máximo de 5 cartas.



Adicionalmente, você pode manter **1 carta de Escravidão além de seu limite de cartas**, sem exceder o máximo de 5 cartas. (*you can keep more than one slave card, but only one of them is exempt from the card limit.*)



Também há um espaço especial *Livre de Governador* em seu tabuleiro. Este espaço pode manter **somente 1 carta de Governador**. A carta neste espaço **não** conta para seu limite de cartas **ou** para o máximo de 5 cartas.

Você **pode** manter mais do que uma carta de Governador, e você **Não tem** que manter a carta de Governador no espaço Livre de Governador mesmo que este espaço esteja vazio. Cartas de Governador no espaço normal **contam** para seu limite de 5 cartas.

*Se não houver carta em seu espaço Livre de Governador no final do jogo, o espaço livre vale 3 Glórias.*

- Quando uma **Carta de Escravidão** é descartada, ela é virada e mantida próxima do tabuleiro do seu possuidor como lembrete de que ele **perderá 1 Glória por carta** no final do jogo.
- Quando uma **carta de Governador** é descartada, ela é removida **do jogo**.
- Quando **qualquer outra carta de Ativo** é descartada, ela vai para a pilha de descarte virada para cima perto da Europa. **Qualquer carta nesta pilha** está disponível para ser comprada por qualquer jogador usando a ação Comprar; a presença do jogador na Europa deve ser igual ou maior do que o valor de compra da carta



Cartas de valor 1 compradas desta pilha de descarte **não** dão ao novo dono o disco bônus de População.



Pontos de  
Influência (3)  
Limite de  
Cartas (2+1  
Escravidão)



Os Pontos de Influência do Roxo são 3, o que significa que ele pode manter 2 cartas, mais 1 carta de Escravidão, mais uma carta de Governador no espaço Livre de Governador. Roxo está com 1 carta acima de seu limite, atualmente mantendo 3 cartas, mais 1 carta de Escravidão, mais uma livre de Governador.

Roxo escolhe perder sua carta de valor 1 da América do Sul, descartando ela ao lado do tabuleiro. O Roxo imediatamente perde os dois símbolos de Cultura da carta em sua Trilha de Cultura.

## FINAL DA RODADA



Todos os jogadores devem certificar-se de que seus marcadores de trilha de Atributo estão nos pontos corretos; isso é feito facilmente contando os **símbolos de atributos** em suas cartas de ativos, fichas de comércio e edifícios. Se você descobrir um erro, repositone seus cubos para que estejam corretos.

Então, a Coroa é passada para a esquerda para indicar um novo jogador inicial, e que uma nova rodada começa!

Se a rodada anterior foi a **sétima** rodada de jogo, **o jogo termina imediatamente**; proceda para a **Pontuação Final!** (Você saberá que é a sétima rodada *se todos os espaços de beira-mar dos jogadores estiverem completos de edifícios.*)



# FINAL DE JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

Após a sétima rodada, o jogo termina. Pontos são ganhos na seguinte ordem e anotados na Folha de Pontos para um cálculo fácil:



As três primeiras linhas na folha de pontos são para as **Faças**; ignore se não estiver usando.



**Status nas Trilhas.** Cada trilha apresenta espaços **com** símbolos, e espaços **sem** símbolos. Marcadores nos espaços com símbolos ficam onde estão. Marcadores em espaços **sem** símbolos são deslizados para trás até alcançarem o primeiro espaço que **tenha** um símbolo. Adicione o valor da posição final das posições de seus marcadores e some para o seu total.



Lembre-se que as frotas contam como conexões para pontos no final!

**Cidades & Conexões.** Conte todos os símbolos de Glória nas **idades** que você controla (*Lembre que algumas cidades valem 2 Glória*) e todos os símbolos de Glória nas **conexões** que você controla (*seja circular ou quadrados*). Adicione o total à sua pontuação.

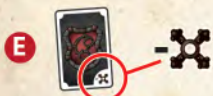
Alguns jogadores ficam confortáveis contando tudo "à mão livre", mas se você quiser ter certeza que não esqueceu nada, tente usar este método: Remova todos os seus discos das trilhas de expedição e espaços de mar aberto, deixando somente aqueles em cidades e frotas. Então, coloque discos extras nas conexões que você controla e 1 disco extra em cidades 2-Glória que você controla. Finalmente **remova** seus discos nas frotas. **Conte os discos que sobraram no tabuleiro para chegar a sua pontuação.**



**Edifícios, Cartas e espaço Livre de Governador.** Conte qualquer símbolo de Glória nos **edifícios** em seu espaço de beira-mar, as **cartas de Ativos** (*incluindo Governador*) de seus espaços de cartas, e o **espaço Livre de Governador** (*se não houver Governador neste espaço*). Adicione o total à sua pontuação.

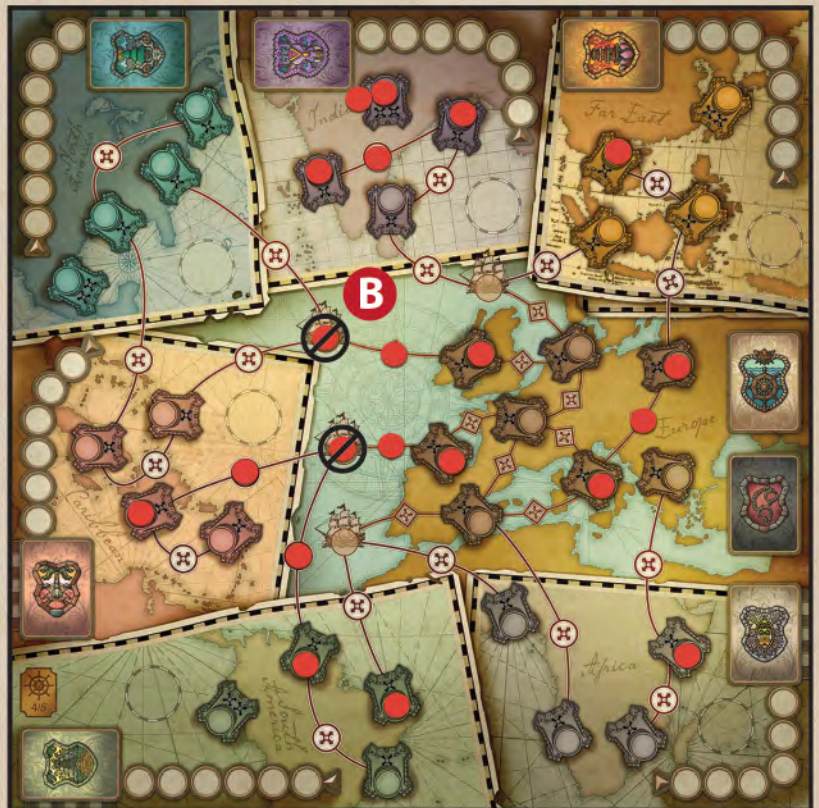
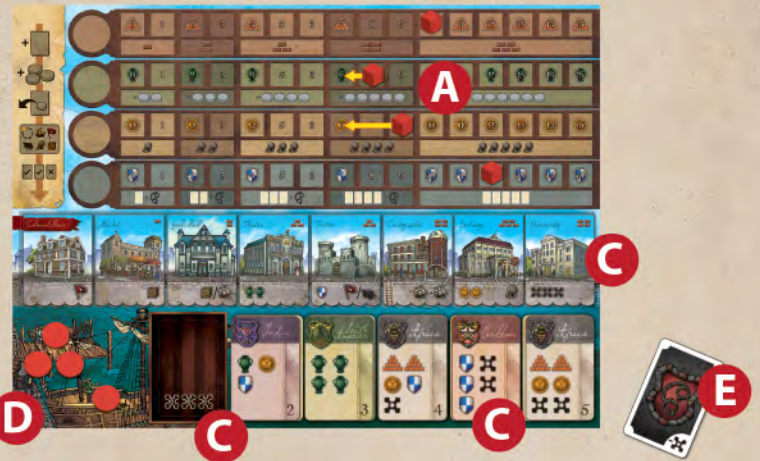


**População extra.** Para cada 3 discos restante em seu Porto, adicione 1 Glória à sua pontuação. Ignore excesso.



**Subtração por escravidão.** Se você tem alguma carta de Escravidão deixada ao lado do seu tabuleiro (*seja devido a descarte ou a Abolição da Escravidão*), **perca** 1 Glória por carta.

O jogador com a maior pontuação construiu o império mais bem sucedido e governou a Era das Navegações! Em caso de empate, os jogadores que empataram compartilham a vitória!



Vermelho calcula sua pontuação. Ele pontua:

- A** 10 Glória pela Indústria  
7 Glória pela Cultura (empurrado para o 8)  
7 Glória pela Riqueza (empurrado para o 9)  
12 Glória por Influência
- B** 19 Glória por cidades e ligações
- C** 14 Glória por símbolos em edifícios, cartas e o espaço Livre de Governador.
- D** 1 Glória por um grupo de 3 discos de população em seu Porto.
- E** -1 Glória por uma carta de Escravidão.

A pontuação final do Vermelho foi 69 pontos... com sorte, será suficiente para sair vitorioso na Era das Navegações!



# VARIANTE 2 JOGADORES "FROTA SILENCIOSA"

Enquanto *Endeavor: Age of Sail* possa ser jogado por 2 jogadores no tabuleiro do Lado A sem qualquer mudança nas regras ou preparação, a variante de 2 jogadores "Frota Silenciosa" fornece conflitos interessantes através do uso de discos "neutros." Com eles você pode tentar privar seu oponente de valiosas fichas de Comércio, evitar que ele forme uma rede de ligações e acelerar a abertura de regiões. *Frota Silenciosa* pode ser jogada em qualquer lado do tabuleiro, e será similar a uma partida de 4 jogadores neste lado. Este é um modo de jogo mais agressivo, então, não é adequado para todos os estilos de jogo.

## PREPARAR

Prepare o jogo como normal para 2 jogadores. Adicionalmente, escolha uma cor de jogador não utilizada, e deixe a bandeja dessa cor ao lado do tabuleiro. Os únicos componentes que você usará dessa bandeja são os discos. Os discos são a Frota Silenciosa.

## COMO JOGAR

A única fase do jogo que é afetada é a **Fase de Ação**; todas as outras são iguais. Durante a fase de Ação, a Ação que você realizar em seu turno provoca uma **reação da Frota Silenciosa**. Após completar o seu turno, faça o seguinte baseado na ação que você realizou:



### NAVEGAR

Adicione um disco da Frota Silenciosa no próximo espaço disponível em qualquer **trilha de expedição**, ou em um espaço desocupado de **frota** em qualquer região **aberta** ou Europa. (*Se não houver espaço disponível, não faça nada.*) Descarte as fichas de Comércio desses espaços do jogo.

A frota silenciosa **pode** ganhar uma carta de Governador quando a região for aberta, seguindo as regras normais para determinar o Governador. Se isso ocorrer, descarte a carta de Governador do jogo.



### OCUPAR

Adicione um disco da Frota Silenciosa em qualquer cidade desocupada na Europa ou em uma região aberta onde a Frota Silenciosa tenha **presença**. (*Se não houver cidade disponível, não faça nada.*) Descarte a ficha de Comércio da Cidade do jogo.

A frota silenciosa **não** controla ligações, assim, mesmo que a frota silenciosa ocupe ambos os espaços da ligação, **não** irá ganhar a ficha na ligação.



### ATACAR

Não faça nada.

Cidades e frotas ocupadas pela frota silenciosa **podem** ser atacadas pelos jogadores normalmente.



### COMPRAR

Descarte (*do jogo*) a carta do topo de qualquer baralho de região onde a Frota Silenciosa tenha presença **igual ou maior** do que o Valor de Compra da carta. (*Se não houver tal carta, não faça nada.*)

Se a carta de **Abolição da Escravidão** for descartada pela frota silenciosa, a Abolição da Escravidão é ativada.



### PAGAR

Não faça nada.

## EDIFÍCIOS MULTI FUNÇÕES

Se em seu turno você tiver ativado um edifício que permita você a realizar mais de uma ação, você **escolhe** uma das ações (*que você deve efetivamente realizar*) para ativar a reação da Frota Silenciosa; a Frota Silenciosa somente reage **uma vez** após cada turno.



*Por exemplo, se você usou as Docks em seu turno e realizou ambas as ações Navegar e Ocupar, você pode escolher uma das duas para a reação da Frota Silenciosa.*

Abaixo estão algumas regras opcionais que você pode gostar para a variante da Frota Silenciosa. (*Tenha certeza que todos concordam quais estarão ativas!*):

- 1. Limitação de Ocupação.** Quando reagir a Ocupação, o disco da Frota Silenciosa somente pode ser adicionado para a **mesma área** onde você Ocupou.
- 2. Sem Reação às Fichas.** A Frota Silenciosa **não** reage quando você jogar uma ficha azul de Ação em seu turno; **somente** quando você ativar um edifício.
- 3. Escassez de Edifícios.** No início de cada rodada **antes** da fase de Construção, o jogador **sem** a Coroa descarta um edifício do estoque. *O edifício pode vir de qualquer nível igual ou inferior ao nível de Construção do jogador.*

## CREDITOS

Game Design: Carl de Visser & Jarratt Gray  
Desenvolvimento: Burnt Island Games & Grand Gamers Guild  
Design Gráfico & Manual: Josh Cappel  
Ilustrações: Leandro Oliveira & Vicinius Townsend  
Modelagem 3D: Heriberto Valle Martinez  
Design do Insert: Noah Adelman, Game Trayz  
Tradução para o Português: Rene Shima & Rafael Verri

*Burnt Island Games e Grand Gamers Guild gostariam de agradecer Bruce Miller, Nicole Hoye, Sean Jacquemain, David Weiss, Aaron Cappel, Dushan Jojkic, Jon Meitling, Derek Funkhouser, Eduardo Baraf, Tom Heath, Eric Hyland, e um especial agradecimento aos vários apoiadores que tornaram possível esse jogo!*

*Os autores gostariam de agradecer suas famílias pelo suporte. Carl agradece Babs, Tollo e Keld, além de todos na GGG. Jarratt agradece Evie, Lilian, Barbara, Brian, Lincoln, e todo mundo na Wellington Game Designers Group. Os autores querem agradecer aos editores e playtesters que contribuíram ao Endeavor original.*

*Pela ajuda com Endeavor: Age of Sail, os autores agradecem a Richard Durham, Nikolai Wendt, Lance Hudson, Peter van der Raaij, Ian Anderson, Shem Phillips, Lincoln Hely, Anne Matheson, John Bingham, Bobby Hill, e a Game Artisans of New Zealand.*

