

ENDEAVOR

AGE OF SAIL

MANUAL DAS FAÇANHAS



12+



2-5



75-100 mins.

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

A Era das Navegações (1571 - 1862) foi uma era de grande agitação e conexão sem precedentes entre regiões distantes do mundo. Navios à vela conectaram portos por todo o globo. Conquista, Comércio, Guerra, Submissão, e Ideologias se espalharam através dos oceanos a uma velocidade nunca antes vista. Estes poucos séculos transbordaram de eventos que alteraram o curso da história para civilizações inteiras. Com estas Façanhas você terá a chance de unir algumas destas histórias, preservando a jogabilidade do Endeavor original, mas trazendo a história da Era à vida de uma nova maneira, mais imersiva.

O QUE SÃO AS FAÇANHAS

Façanhas são a maior adição a *Endeavor: Age of Sail*. cada Façanha descreve um evento ou empreendimento durante a histórica Era das Navegações, e está conectada a duas regiões do jogo. Cada Façanha estará inativa no início do jogo, mas quando ambas as duas regiões forem abertas, a façanha ficará ativa para os jogadores que investiram nessas regiões.

Em cada partida você jogará com três Façanhas aleatórias (ou selecionadas); esta variabilidade cria uma extraordinária rejogabilidade, adiciona ao jogo uma profunda camada temática, guiando as motivações do jogador de interessantes maneiras nunca vistas antes no jogo.

Este manual contém as instruções de preparação, jogabilidade e pontuação para as Façanhas, e também contém descrições detalhadas de cada Façanha.

A Cia Holandesa das Índias Orientais	pg 6
Globalização	pg 10
A Revolução Haitiana	pg 11
Imperialismo	pg 5
Missionários Jesuitas	pg 7
Cartas de Marca	pg 11
Galeões de Manila	pg 8
A República dos Piratas	pg 5
Estoque de Salitre	pg 4
A Cia dos Mares do Sul	pg 7
O Espanhol do Caribe	pg 6
Comércio de Especiarias	pg 10
O Sol Nunca se Põe	pg 9
O Trajeto de Vênus	pg 9
A Ferrovia Subterrânea	pg 8

Façanhas **não** são recomendadas para sua primeira ou segunda partida de Endeavor: Age of Sail. É muito melhor se familiarizar com o jogo antes de introduzi-las, mas uma vez que jogar com elas, não vai mais querer jogar sem elas!

COMPONENTES

15 CARTELAS DE FAÇANHAS

Número Façanha

História

Preparação Adicional

Regra Persistente

Ações

Pontuação de Final de Jogo

Escudo de Região

Reserva de Fichas

Mini Mapa

US
A primeira viagem através do Pacífico
Em seguida, Cook prosseguiu pelo
Tratado de Taiti, mapeando a Nova
Zelândia.

Coloque uma ficha de em um destes espaços vazios para receber imediatamente a recompensa.

Se o Taiti for alcançado e você possuir maioria (ou estiver empatado) de nesta cartela, receba 1 para cada ficha de nesta cartela.

6 CHAVES DE FAÇANHAS

As Chaves são utilizadas para indicar quando uma Façanha for ativada quando as duas regiões forem abertas.



15 ESCUDOS DE FAÇANHAS

Cada jogador possui 3 Escudos. Os jogadores utilizam seus Escudos para indicar as Façanhas que podem interagir e pontuar.



COMPONENTES PARA FAÇANHAS ESPECÍFICAS

6 CANHÕES APRIMORADOS
Estoques de Salitre



1 NAVIO PIRATA
República de Piratas



9 FICHAS DE BLOQUEIO
Imperialismo



10 FORTIFICAÇÕES
O Espanhol do Caribe & A Cia Holandesa das Índias Orientais



5 MISSIONÁRIOS
Jesuitas Missionários



5 FICHA DE AÇÃO
A Cia dos Mares do Sul



8 FICHAS DE GALEÃO
Galeões de Manila



5 FICHAS DE LIBERDADE
A Ferrovia Subterrânea



8 FICHAS DE TRAJETO/TRÂNSITO
O Trajeto de Vênus



PREPARAÇÃO

Faça a preparação normal como descrito no manual de Regras. Você pode querer fazer a Preparação de Façanha antes dos jogadores escolherem seus edifícios iniciais, caso as Façanhas influenciem nesta decisão.

1 **Fichas de Façanhas.** Embaralhe as 15 cartas de Façanha com a face para baixo e pegue 3 aleatoriamente para esta partida. Você pode, também escolher as Façanhas que desejar utilizar. Coloque as três Façanhas próximas do tabuleiro de jogo e devolva as restantes para a caixa do jogo.

2 **Preparação Façanhas.** Verifique em cada Façanha se há alguma preparação adicional e/ou algum componente específico que você precisa colocar na Façanha ou no tabuleiro.

3 **Chaves.** Cada Façanha exibe dois brasões de região. Para cada um dos seis brasões coloque uma chave na carta de Governador da região (ou próximo a ela).

Algumas regiões podem ficar com várias chaves ou nenhuma; isso é normal!

4 **Escudos.** Cada bandeja de jogador possui um lugar para seus 3 Escudos. Os jogadores devem mantê-los na bandeja por enquanto, Escudos entram em jogo somente após a ativação das Façanhas.



COMO AS FAÇANHAS SÃO ATIVADAS

As Façanhas, assim como as regiões, estão **fechadas** no início do jogo. Durante a partida, quando uma região for aberta e sua carta de Governador for recebida, se houverem **Chaves** na carta, coloque-as sobre os respectivos brasões nas cartas de Façanha.

Quando **ambos** os brasões de uma Façanha possuir Chaves sobre eles (*depois que ambas as regiões forem abertas*), esta Façanha será ativada, e estará disponível para interação!

Cada jogador com presença em **ambas** as regiões da Façanha deve colocar um de seus **Escudos** sobre a Façanha. Isso indica que o jogador poderá utilizar as habilidades da Façanha e está apto a pontuar de acordo com o critério de pontuação de fim de jogo da Façanha.

Se, mais tarde, um jogador ganhar presença em ambas as regiões pela primeira vez, este jogador adiciona um de seus Escudos à Façanha. Da mesma forma, se um jogador de alguma forma perder toda presença em uma região de uma Façanha, este jogador **perde** o acesso a esta Façanha e **remove** seu Escudo.

- A** Por exemplo, quando a América do Norte for aberta, quaisquer chaves que estiverem sobre a carta de Governador são colocadas sobre quaisquer Façanhas que possuam o brasão da América do Norte; neste caso, O Espanhol do Caribe recebe esta Chave.
- B** Mais tarde quando a América do Sul for aberta, quaisquer Chaves sobre sua carta de Governador serão distribuídas; neste caso, O Trajeto de Vênus recebe uma, e O Espanhol do Caribe recebe uma. Ambos os brasões possuem uma chave, então O Espanhol do Caribe agora está ativo!
- C** Cada jogador com presença em **ambas** América do Norte e América do Sul coloca um de seus Escudos sobre a Façanha, indicando que podem utilizá-la; neste caso, Vermelho e Amarelo colocam um Escudo cada.



INTERAGINDO COM AS FAÇANHAS

Qualquer jogador com um Escudo na Façanha pode agora utilizar suas ações normais (pela ativação de edifícios ou gastando fichas de Ação) para interagir com os mecanismos únicos da Façanha. Cada Façanha fornece novas e diferentes oportunidades que são descritas na própria cartela.

Cada Façanha indica qual o tipo de ação necessária para ativar suas habilidades descritas. Quando você usa uma ação (seja por edifício ou por uma ficha azul) para ativar uma habilidade de Façanha, você **não segue o processo normal da ação, em vez disso**, executa a habilidade descrita na cartela. Todas as habilidades estão descritas na cartela.



Algumas habilidades de Façanhas permitem o gasto de fichas de Comércio específicas. Para gastar uma ficha, você deve possuir a ficha em seu tabuleiro de jogador. (**Deve ser uma ficha de Comércio em si** do tipo correto, e **não** uma ficha similar, como uma ficha de Trânsito, de Liberdade ou um disco que substitui uma ficha.) Então você deve removê-la do jogo e ajustar a trilha de atributo.



Algumas habilidades de Façanha permitem que você receba discos de seu suprimento para seu Porto. Se não houver mais discos no seu suprimento, você não recebe nada.

Cada Façanha possui uma nova oportunidade de Pontuação de fim de jogo além das habilidades. Durante a Pontuação, as Façanhas devem ser contabilizadas primeiro, antes de qualquer outra pontuação.

Somente jogadores com um Escudo sobre a Façanha podem estar envolvidos em sua pontuação especial.

Os três primeiros espaços no bloco de pontuação são para as Façanhas. Pontue cada Façanha separadamente e escreva o nome de cada uma que pontuar.



Por exemplo, Vermelho e Amarelo podem agora utilizar suas ações para ativar habilidades na Façanha O Espanhol do Caribe.

A primeira habilidade do Spanish Main é ativada por uma ação de Ataque. Vermelho pode ativá-lo em seu turno, por uma ação de edifício ou gastando uma ficha de Ação de Ataque.



Fazendo isso, ele pode escolher (no lugar de executar uma ação normal de Ataque) utilizar a habilidade da Façanha que é ativada por uma ação de Ataque, e seguir as instruções.



No final do jogo, cada Façanha é pontuada de acordo com seus critérios. No caso do Espanhol do Caribe, Vermelho e Amarelo receberão um ponto de glória extra para cada cidade que eles fortificaram na América do Norte e na América do Sul.

DETALHES E ESCLARECIMENTOS DE FAÇANHAS

ESTOQUE DE SALITRE

ESTOQUE DE SALITRE
Salitre era o ingrediente mais importante da pólvora, mas também o mais raro. A importação de salitre de qualidade da Índia era um fator importante no comércio e nas guerras da Europa Ocidental. Alguns historiadores acreditam que imensos estoques de salitre indiano foram um fator decisivo no resultado da Guerra Civil Americana.

Execute um Ataque normalmente, no entanto:
• Se você **não** tiver um [discos] lá, você pode colocar sua baixa aqui.
• Se **possuir** um [discos] aqui, você pode descartá-lo como sua baixa.

Gaste uma ficha [comércio] para pegar um Canhão Aprimorado [canhão].
[canhão] pode ser usado como um trabalhador para ativar edifícios de [edifício].
Eles retornam automaticamente durante a fase de Salário não requer [pagamento].

Cada um de seus [discos] vale [discos].
Se você tem ao menos 1 [discos], cada símbolo de [edifício] em seus edifícios e fichas de Ação restantes, vale [discos].

Pontuação Final: Receba 1 Glória para cada Canhão Aprimorado que possuir. Se possuir ao menos 1 Canhão Aprimorado, receba 1 Glória para cada símbolo de Ataque em seus edifícios e em quaisquer fichas de Ação restantes.

Regiões para Destruir: América do Norte e Índia.

Preparação: Coloque os seis Canhões Aprimorados na reserva de fichas da Façanha.

Habilidade 1 (ação de Ataque): Execute uma ação de Ataque, de acordo com as regras normais. Se **não possuir** um disco nesta Façanha, você pode colocar a baixa do seu ataque nela. Se **possuir** um na cartela, você pode descartar **este disco** como sua baixa.



Habilidade 2 (ação de Compra): Gaste uma ficha de Comércio de atributo Indústria do seu tabuleiro de jogador para pegar um Canhão Aprimorado desta cartela (se ainda restar), e deixe-o no seu Porto até a hora de usar. Você pode receber múltiplos Canhões Aprimorados ao longo da partida.



Considere um **Canhão Aprimorado** como se fosse um disco que ativa somente um edifício que tenha ação de Ataque; coloque-o no edifício que desejar ativar.

- Se o edifício ativado permite escolher uma outra ação além de Ataque, você **pode** escolher a outra ação no lugar do ataque.
- Resolva o edifício ativado **exatamente** como se tivesse sido ativado com um disco normal. Canhões Aprimorados podem ativar ações normais e habilidades de Façanha.
- Canhões Aprimorados **automaticamente** retornam a seu Porto durante a fase de Salário sem utilizar um pagamento. Nunca retornam por outros meios.

2 A REPÚBLICA DOS PIRATAS

REPÚBLICA DOS PIRATAS
Após Nassau nas Bahamas ser tomada por piratas (ex-corsários), ela torna-se o coração da "República dos Piratas". Nassau resistiu por inúmeros ataques ao longo dos anos mas, somente após Woodes Rogers chegar oferecendo perdão, Nassau retorna ao controle dos Britânicos.



Reivindique Nassau com um  para mover o  de sua localização atual para uma cidade **não-fortificada** na América do Norte ou no Caribe. Então destrua todos os  e/ou fichas nesta cidade. Se já houver um  em Nassau (de qualquer jogador) mova-o de modo a ocupar a cidade em que o  estava.

Descarte uma carta de Governador que você possua para reivindicar Nassau e o espaço de Governador de Nassau com um  em cada. Remova o do jogo; esta Façanha não poderá mais ser utilizada nesta partida. Se já houver um  em Nassau (de qualquer jogador) mova-o de modo a ocupar a cidade em que o  estava.

FINAL DE JOGO Se você ocupar Nassau, receba . Se você for o Governador de Nassau, receba    .



Pontuação de Fim de Jogo: Receba 1 Glória se estiver ocupando Nassau. Receba 3 Glórias se ocupar o espaço Governador de Nassau.

Regiões para Destruir: Caribe e América do Norte.

Preparação: Coloque o Navio Pirata em Nassau na cartela de Façanha.

Habilidade 1 (ação de Navegação): Reivindique Nassau colocando um disco do seu Porto; se já possuir um disco em Nassau, mova-o para a cidade ocupada pelo Navio Pirata. Então mova o Navio Pirata para qualquer cidade não fortificada na América do Norte ou Caribe; qualquer disco nesta cidade retorna ao suprimento do jogador, e qualquer ficha nesta cidade é descartada.

Habilidade 2 (ação de Ataque): Descarte uma carta de Governador do seu tabuleiro de jogador. Coloque um disco do seu Porto em Nassau; se já possuir um disco em Nassau, mova-o para a cidade ocupada pelo Navio Pirata e remova o Navio Pirata **do jogo**. Então coloque um disco do seu Porto no espaço Governador de Nassau.

Uma vez que o espaço Governador de Nassau for reivindicado, esta Façanha não poderá mais ser utilizada nesta partida (exceto para a Pontuação de Fim de Jogo).

3 IMPERIALISMO

IMPERIALISMO
As companhias de comércio das nações europeias tornaram-se poderosas forças militares por si só. Elas, por conta própria, travaram guerras locais umas com as outras, principalmente na Índia e no Extremo Oriente pelo controle dos florescentes mercados do local, mergulhando estas regiões no caos por décadas.



Na partida do jogo, posicione 1 ficha de Bloqueio em cada ligação que leve a ao menos uma cidade da Índia ou ao Extremo Oriente. Um Bloqueio impede que esta conexão seja reivindicada, controlada ou utilizada de alguma maneira.

- Atacar uma cidade na Índia ou no Extremo Oriente não custa ao atacante uma baixa caso o atacante controle uma cidade ligada à cidade-alvo por uma conexão sem bloqueio.

Navegue ao **mar aberto** do Extremo Oriente ou da Índia, e então, imediatamente execute uma ação normal de  na mesma região.

Reivindique uma ficha de Bloqueio  de uma conexão, assim como sua ficha de comércio.

FINAL DE JOGO Receba  para cada conexão sob seu controle que leva a ao menos uma cidade na Índia ou no Extremo Oriente. Receba  para cada ficha de Bloqueio  que você possuir.

Pontuação de Fim de Jogo: Receba 1 Glória para cada conexão sob seu controle que leva a ao menos uma cidade na Índia e/ou Extremo Oriente. Receba 1 Glória para cada ficha de Bloqueio em seu Porto.

Regiões para Destruir: O Extremo Oriente e Índia.

Preparação: Coloque uma ficha de Bloqueio em cada conexão que leva a ao menos uma cidade no Extremo Oriente e/ou Índia, cobrindo a ficha de Comércio sobre a conexão (os jogadores podem olhar livremente a ficha coberta durante a partida).



Enquanto um Bloqueio estiver sobre uma conexão, esta conexão (e a ficha de Comércio sobre ela) não poderá ser reivindicada, recebida, controlada, ou utilizada de alguma maneira, incluindo pelos efeitos de outras Façanhas.

Regra Especial: Enquanto esta Façanha estiver ativa, Atacar uma cidade na Índia ou no Extremo Oriente não causa uma baixa se o atacante controlar uma cidade ligada à cidade-alvo por uma conexão que **não possua uma ficha de Bloqueio**.

Habilidade 1 (ação de Navegação): Navegue ao **mar aberto** do Extremo Oriente ou da Índia, e então execute imediatamente uma **ação de Ataque normal** na mesma região.

Habilidade 2 (ação de Ataque): Reivindique uma ficha de Bloqueio de uma conexão e guarde-a em seu Porto. Se houver uma ficha de Comércio sob ela receba-a. Você pode receber várias fichas de Bloqueio ao longo da partida.

O ESPANHOL DO CARIBE

O ESPANHOL DO CARIBE
O Espanhol do Caribe era o grande território continental que compreendia parte das Américas do Sul, Central e Norte, controlado pelos espanhóis, de onde vasta riqueza foi acumulada e enviada à Espanha. Os espanhóis construíram poderosos fortes ao longo da costa para proteger seus interesses.



Fortifique uma cidade sob seu controle na América do Norte ou na América do Sul.

Execute imediatamente 1 ação para cada cidade **fortificada** sob seu controle na América do Norte ou na América do Sul.
(Cada jogador pode executar esta ação no máximo uma vez por rodada.)

Para cada cidade fortificada sob seu controle na América do Norte ou na América do Sul, receba o valor de daquela cidade.



FINAL DE JOGO

Pontuação de Fim de Jogo: Para cada cidade fortificada sob seu controle na América do Norte ou América do Sul, receba o valor de Glória daquela cidade (1 ou 2 Glórias, conforme mostrado na própria cidade).

Regiões para Destruir: América do Norte e América do Sul.

Preparação: Coloque 8 fichas de Fortificações na reserva de fichas da Façanha.

Habilidade 1 (ação de Ataque): Fortifique uma cidade sob seu controle na América do Norte ou América do Sul.



Quando **Fortificar** uma cidade, coloque uma ficha de Fortificação da Façanha sob seu disco naquela cidade. Qualquer jogador que Atacar sua cidade fortificada deve sofrer 2 baixas em vez de 1. Quando uma cidade fortificada for Atacada, devolva a Fortificação para a cartela de Façanha.

Habilidade 2 (ação de Navegação): Execute imediatamente uma ação de Pagamento para cada cidade fortificada que você controla na América do Norte e/ou América do Sul. Cada jogador pode ativar esta Habilidade no máximo uma vez por rodada.

A COMPANHIA HOLANDESA DAS ÍNDIAS ORIENTAIS

A CIA HOLANDESA DAS ÍNDIAS ORIENTAIS
A Companhia Holandesa das Índias Orientais é considerada a primeira verdadeira corporação multinacional. Ela tinha poder para travar guerra, fazer tratados, estabelecer colônias e criar sua própria moeda. Sua colônia na Cidade do Cabo tornou a longa jornada aos mercados de especiarias de Batávia extraordinariamente lucrativa.



Devolva 1 de seus Edifícios desocupados para construir um novo até 1 nível acima do edifício devolvido. Você pode gastar uma ficha de para construir até 2 níveis acima do edifício devolvido.

Ocupar Batávia ou Cape Town.

Atacar ou Fortificar Batávia ou Cape Town.



Pontue normalmente no final do jogo.

Se você controlar a Cape Town fortificada, receba para cada 4 em seus edifícios.

Se você controlar a Batávia fortificada, receba para cada em seus edifícios. Fichas de Ação restantes.

FINAL DE JOGO

Pontuação de Fim de Jogo: Se você controlar a Cidade do Cabo e ela estiver fortificada, receba 1 Glória para cada 4 símbolos de Nível de Construção em seus edifícios (por exemplo um Teatro possui 3 símbolos de Nível de Construção). Se você controlar a Batávia e ela estiver fortificada, receba 1 Glória para cada símbolo de Navegação em seus edifícios e em qualquer ficha de Ação restante.

Receba Glória conforme mostrado nos espaços que você ocupar no mapa. Receba 1 Glória se ocupar as duas extremidades de uma conexão que possui um símbolo de Glória.

Regiões para Destruir: O Extremo Oriente e África.

Preparação: Coloque 2 fichas de Fortificação na reserva de fichas da Façanha.

Habilidade 1 (ação de Compra): Devolva um edifício não-ocupado do seu tabuleiro de jogador de volta ao suprimento, então escolha um edifício do suprimento para substituir. O novo edifício pode ser de qualquer Nível de Construção até um nível maior que o edifício devolvido. Você pode gastar uma ficha de Comércio de atributo Indústria do seu tabuleiro de jogador para aumentar este limite para dois níveis maior que o edifício devolvido.

Habilidade 2 (ação de Ocupação): Ocupe a Batávia ou a Cidade do Cabo colocando um disco do seu Porto na cartela da Façanha. A cidade a ser ocupada deve estar vazia.

Batávia conta como uma cidade normal no Extremo Oriente e a Cidade do Cabo conta com o uma cidade normal na África para todos os propósitos do jogo, incluindo outras Façanhas.

Habilidade 3 (ação de Ataque): Efetue um Ataque normal à Batávia ou Cidade do Cabo se estiverem ocupadas por um adversário, ou Fortifique a Batávia ou a Cidade do Cabo se estiverem sob seu controle.



Quando **Fortificar** uma cidade, coloque uma ficha de Fortificação da Façanha sob seu disco naquela cidade. Qualquer jogador que Atacar sua cidade fortificada deve sofrer 2 baixas em vez de 1. Quando uma cidade fortificada for Atacada, devolva a Fortificação para a cartela de Façanha.

JESUITAS MISSIONÁRIOS

MISSIONÁRIOS JESUITAS
 A companhia de Jesus exerceu um importante papel ao levar a cristandade e a civilização ocidental ao resto do mundo. Os Jesuitas enfrentavam qualquer condição para ministrar a fé e seu empenho era constantemente visto em desacordo com o colonialismo das potências ocidentais.

Gaste 1 ficha de para mover um Missionário daqui para qualquer cidade não-ocupada (até mesmo uma região que ainda não foi aberta ou que você não possua presença). E então ocupe-a com um do seu Porto.

Mova qualquer Missionário de sua localização atual (de qualquer lugar, incluindo esta cartela) para qualquer cidade sob seu controle. Então você pode gastar uma ficha de para ganhar .

Receba para cada cidade sob seu controle que possuir uma .

FINAL DE JOGO

Uma cidade com um Missionário não pode ser Atacada.

Pontuação de Fim de Jogo: Receba 1 Glória para cada cidade sob seu controle que possua um Missionário.

Regiões para Destravar: América do Sul e Índia.

Preparação: Coloque as cinco fichas de Missionários na reserva de fichas da Façanha.

Habilidade 1 (ação de Navegação): Gaste uma ficha de Comércio de atributo Influência de seu tabuleiro de jogador para mover uma ficha de Missionário da cartela de Façanha (se houver alguma) para uma cidade não-ocupada (mesmo em uma região que não estiver aberta ou que você não possua presença). Então imediatamente ocupe aquela cidade com um disco de seu Porto (mesmo se a região não tiver sido aberta ou se você não possuir presença), recebendo a ficha de Comércio do local.

Uma vez que as cinco fichas de Missionário desta cartela estiverem no tabuleiro, esta Habilidade não poderá mais ser ativada.

Habilidade 2 (ação de Ocupação): Mova qualquer ficha de Missionário de sua localização atual (incluindo esta Façanha) para qualquer cidade sob seu controle.

Então você **pode** gastar uma ficha de Comércio de atributo Cultura de seu tabuleiro de jogador para receber 2 discos de seu suprimento para seu Porto.



Uma cidade com um Missionário **nunca** pode ser Atacada. Quando mover um Missionário para uma cidade, posicione-o de forma a não confundir em qual cidade ele está de fato.

A COMPANHIA DOS MARES DO SUL

A COMPANHIA DOS MARES DO SUL
 A Companhia dos Mares do Sul foi uma companhia britânica, que recebeu monopólio de comércio com a América do Sul e Caribe. Na realidade, não havia possibilidade de obter lucro real devido à sua rival Espanha controlar essas regiões. O preço das ações disparou, antes de a bolha finalmente estourar, deixando investidores em ruínas.

Coloque 1 no próximo espaço vazio aqui. Caso indicado, o jogador no espaço diretamente à esquerda escolhe uma ficha de Ação. Este jogador pode retirar do jogo a ficha de Ação para receber imediatamente o benefício da parte de cima, ou pode mantê-la para receber continuamente o benefício da parte de baixo. (esta escolha é permanente).

Se o último espaço for preenchido, a **bolha estoura!** Todos os nesta cartela retornam ao estoque dos jogadores. Todas as ações são descartadas do jogo. **Esta Façanha não poderá mais ser utilizada nesta partida.**

FINAL DE JOGO Receba para cada que possuir nesta cartela.

Pontuação de Fim de Jogo: Receba 2 Glórias para cada disco que possuir nesta cartela de Façanha.

Regiões para Destravar: América do Sul e Caribe.

Preparação: Coloque as cinco fichas de Ações na reserva de fichas da Façanha.

Habilidade 1 (ação de Navegação): Começando do INÍCIO e seguindo o caminho, coloque 1 disco de seu Porto no próximo espaço da Trilha de Investimento. Se houver um símbolo de Ação no espaço, o jogador que possui o disco no espaço indicado pela seta recebe uma ficha de Ação da Façanha (o jogador pode escolher entre os restantes a ficha que desejar).

Quando você recebe uma Ação, você pode descartá-la removendo-a do jogo imediatamente para receber o benefício da parte de cima da ficha, ou pode mantê-la para receber a vantagem recorrente na parte de baixo da ficha (uma vez que você decidiu ficar com a vantagem da parte de baixo, você não poderá descartá-la mais tarde para receber o benefício da parte de cima).

Se o último espaço na Trilha de Investimento for preenchido, "a bolha estoura". Todos os discos na Façanha retornam para o suprimento dos jogadores. Todas as Ações em posse de jogadores são removidas do jogo e os jogadores perdem as vantagens recebidas pelas fichas.

Uma vez que a bolha estoura, esta Façanha não poderá mais ser utilizada. A Pontuação será zero, já que todos os discos foram removidos da cartela.

Receba 1 disco de seu suprimento para seu Porto.



Durante a Pontuação, receba 1 Glória

Imediatamente execute uma ação de Pagamento.



Durante a Pontuação, receba 1 Glória

Receba 2 discos de seu suprimento para seu Porto.



Durante a fase de Construção, adicione 1 ao seu Nível de Construção.

8 GALEÕES DE MANILA

GALEÕES DE MANILA
Em 1536, Andrés de Urdaneta completou a segunda circunavegação do mundo, após descobrir e traçar uma importante rota através do Pacífico, de Manila a Acapulco. Os Galeões de Manila utilizaram esta rota por 250 anos, trazendo uma variedade de mercadorias e riquezas através dos oceanos.

No início do jogo, coloque 1 de suprimento de cada jogador em Manila.

Mova um de seus de Manila ou do mar aberto de qualquer região para o mar aberto de qualquer região.

Se você mover do Extremo Oriente (ou Manila) para América do Norte, receba uma ficha de Galeão .

Se você mover da América do Norte (ou Manila) para o Extremo Oriente, troque de lugar até 2 Fichas de Comércio do seu tabuleiro de jogador com a mesma quantidade de fichas de Comércio de qualquer lugar do tabuleiro de jogo.

FINAL DE JOGO Cada ficha de Galeão que você possuir vale .

Na fase de Salário, vire para o lado que desejar ativar OU .

Pontuação de Fim de Jogo: Receba 2 Glórias para cada ficha de Galeão que você possuir.

Regiões para Destruir: O Extremo Oriente e América do Norte.

Preparação: Coloque 1 disco do suprimento de cada jogador em Manila nesta Façanha, e 8 fichas de Galeão na reserva de fichas desta Façanha.

Habilidade 1 (ação de Navegação): Mova 1 de seus discos de Manila ou do mar aberto em qualquer região para o mar aberto de qualquer região aberta.



Se você mover do Extremo Oriente (ou Manila) para a América do Norte, receba um Galeão desta cartela (se houver algum) para o seu Porto. Você pode receber múltiplos Galeões ao longo da partida.



Se você mover da América do Norte (ou Manila) para o Extremo Oriente, você pode trocar até 2 fichas de Comércio de qualquer tipo de seu tabuleiro de jogador com a mesma quantidade de fichas de Comércio de **qualquer** lugar do tabuleiro (mesmo regiões que não estão abertas ou onde você não tenha presença).

Durante a fase de Salário (*após pagar seus trabalhadores*), você pode escolher o lado de cada uma de suas fichas de Galeão para receber o benefício.



Pague 1 trabalhador de acordo com as regras normais de Pagamento.



Receba 1 disco de seu suprimento para seu Porto.

Uma ficha de Galeão **não** é consumida quando for utilizada; ela será ativada em **todas** as fases de Salário após você recebê-la.

9 A FERROVIA SUBTERRÂNEA

A FERROVIA SUBTERRÂNEA
Entre a segunda metade do século XVIII e a primeira metade do século XIX, uma rede secreta de esconderijos e "condutores" forneceu a escravos fugitivos dos Estados Unidos uma rota para a liberdade em direção aos estados do norte e ao Canadá. Dezenas de milhares de pessoas escaparam em segurança com a ajuda de abolicionistas e simpatizantes.

Remova do jogo a carta do topo do baralho de Escravidão. Receba de seu suprimento.

Coloque no próximo espaço livre no mapa da Ferrovia Subterrânea, então escolha e pegue uma ficha de liberdade e receba seu benefício. Você **somente** pode executar esta ação se possuir o requisito exibido no espaço.

Quando o último espaço for preenchido, a **Escravidão é abolida**.

Pontue normalmente no final do jogo.

Se a Escravidão for abolida e você possuir ao menos 1 nesta cartela, receba para cada em suas construções e/ou Porto.

FINAL DE JOGO

Pontuação de Fim de Jogo: Se a Escravidão foi abolida (por qualquer método durante a partida) e você possuir ao menos 1 disco no mapa da Ferrovia Subterrânea, receba 1 Glória para cada 2 discos em seus edifícios e no seu Porto somados (por exemplo, se possuir 5 discos receba 2 Glórias).



Receba Glória conforme exibido nos espaços que você ocupa no mapa. Receba 1 Glória se ocupar as duas extremidades de uma conexão com um símbolo de Glória.

Regiões para Destruir: África e América do Norte.

Preparação: Coloque as cinco fichas de Liberdade na reserva de fichas da Façanha.

Habilidade 1 (ação de Compra): Descarte a carta do topo do baralho de Escravidão, removendo-a do jogo, então receba 2 discos de seu suprimento para seu Porto. O Valor de Compra da carta é irrelevante. **Se não houver mais cartas no baralho de Escravidão, esta habilidade não poderá mais ser ativada.**

Habilidade 2 (ação de Ocupação): Começando do INÍCIO e seguindo o caminho, coloque 1 disco do seu Porto no próximo espaço no mapa da Ferrovia Subterrânea, então receba uma ficha de liberdade à sua escolha desta Façanha e receba seu benefício (você pode escolher entre as fichas restantes a que desejar).

Você poderá utilizar esta habilidade somente se cumprir o requisito exibido no espaço que seu disco ocupará (por exemplo, você deve possuir Nível de Indústria 7 ou mais para ocupar o primeiro espaço na Ferrovia Subterrânea).



Fichas de Liberdade são como fichas de Comércio de Atributo; quando receber uma, coloque-a na base da trilha respectiva e aumente o nível do atributo.

No momento que o último espaço da Ferrovia Subterrânea for ocupado, a **Escravidão é Abolida** (se já não tiver sido por outros meios), e deve-se seguir as regras normais descritas no manual de regras.

10 O TRAJETO DE VÊNUS

O TRAJETO DE VÊNUS
 Em 1768, o capitão James Cook partiu em sua primeira viagem através do Pacífico para observar e registrar o Trânsito de Vênus. Em seguida, Cook prosseguiu pelo Pacífico Sul, em busca da lendária Terra Australis Incognita, mapeando a Nova Zelândia e a costa leste da Austrália em sua jornada.

Coloque um disco de Porto no próximo espaço desocupado, então escolha e pegue um benefício.

Posse normalmente ao final do jogo.

Coloque uma ficha de Riqueza em um destes espaços vazios para receber imediatamente a recompensa.

Se o Taiti for alcançado e você possuir maioria (ou estiver empatado) de Riqueza nesta cartela, receba 1 Glória para cada ficha de Riqueza nesta cartela.

FINAL DE JOGO

Pontuação de Fim de Jogo: Se o Taiti for alcançado (por qualquer jogador), e você possuir (ou estiver empatado) a maioria dos discos no mapa do Pacífico Sul, receba 1 Glória para cada ficha de Riqueza na trilha de Financiador.

Receba Glória conforme exibido nos espaços que você ocupa no mapa. Receba 1 Glória se ocupar as duas extremidades de uma conexão com um símbolo de Glória.

Regiões para Destravar: América do Sul e O Extremo Oriente.

Preparação: Coloque as oito fichas de Trânsito/Trajeto na reserva de fichas da Façanha.

Habilidade 1 (ação de Ocupação ou Navegação conforme indicado no mapa): Começando pelo INÍCIO e seguindo o caminho, coloque um disco do seu Porto no próximo espaço no mapa do Pacífico Sul, então receba uma ficha de Trânsito à sua escolha desta Façanha e receba seu benefício (você pode escolher entre as fichas restantes a que desejar). A ação a ser tomada (Navegar ou Ocupar) depende do espaço onde seu disco será colocado.

O caminho se divide depois do Taiti; depois do Taiti você pode escolher se seguirá na direção da Nova Zelândia ou a Austrália, na ordem que desejar.



Fichas de Trânsito mostrando atributos são como fichas de Comércio de Atributo; quando receber uma, coloque-a na base da trilha respectiva e aumente o nível do atributo. Fichas de Trânsito mostrando Glória são mantidas no seu Porto e valem 1 Glória cada no final do jogo.

Habilidade 2 (ação de Compra): coloque uma ficha de Atributo Riqueza do seu tabuleiro de jogador em um espaço não-reivindicado à sua escolha na trilha de Financiador. Imediatamente receba o benefício exibido no espaço.



Receba 3 discos de seu suprimento para seu Porto



Receba 2 discos de seu suprimento para seu Porto



Execute imediatamente 2 ações de Pagamento

11 O SOL NUNCA SE PÕE

O SOL NUNCA SE PÕE
 No auge do Império Espanhol, entre os séculos 16 e 17, seu território era tão vasto que sempre era dia em alguma parte do império. No século 18, os Britânicos já conseguiram construir seu próprio império ao redor do globo, tendo a Índia como sua Jóia do Oriente e as ilhas do Caribe fornecendo lucro no Ocidente.

Coloque um disco de Porto aqui, então, você pode imediatamente executar uma ação de Ocupação em qualquer região aberta ou executar uma ação de Navegação em qualquer região.

Cada um de seus discos nesta cartela conta como 1 presença em qualquer região, mas somente no momento de comprar cartas.

Se você possuir ao menos um disco nesta cartela, pontue de acordo com o número de regiões onde você controle ao menos 1 cidade.

REGIÕES	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

FINAL DE JOGO

Pontuação de Fim de Jogo: Receba Glória de acordo com o número de regiões diferentes (não a Europa) onde você controlar ao menos uma cidade. A tabela mostra quanta Glória você recebe, por exemplo, se controlar cidades em 3 regiões diferentes, você receberia 2 Glórias.

Regiões para Destravar: Índia e Caribe.

Preparação: n/a

Habilidade 1 (ação de Navegação): Coloque 1 disco do seu Porto no mapa da Façanha, então imediatamente execute uma ação de Ocupação em qualquer região aberta (mesmo se não possuir presença nela), ou execute uma ação de Navegação em qualquer região.

Cada um de seus discos nesta Façanha conta como 1 presença adicional em qualquer região, mas somente no momento de comprar cartas.

12 O COMÉRCIO DE ESPECIARIAS

COMÉRCIO DE ESPECIARIAS

Os Jardins de Especiarias da Ásia ofereciam potencial de riqueza incomparável, e o comércio de especiarias dominou o comércio global por séculos. Desejando evitar as taxas que o Império Otomano impunha pela passagem por seu território, o explorador português Vasco da Gama destruiu uma nova rota em direção ao Extremo Oriente, navegando ao redor da África até a Índia, conectando o ocidente ao oriente pelo mar pela primeira vez na história.



Coloque um  em **mar aberto** da África, Índia ou Extremo oriente, então imediatamente receba a carta do topo daquela região, se possuir presença suficiente para cumprir o Valor de Compra dela.

Remova qualquer número de seus  do **mar aberto** da África, Índia ou Extremo Oriente, e coloque-os na sua trilha de  e  (distribuídos da maneira que desejar) como se fossem fichas daquele tipo.

Se possuir ao menos 1  em **mar aberto** na África, receba  para cada um de seus  na trilha de navegação da África.

• Repita o mesmo processo para a Índia e o Extremo Oriente.

FINAL DE JOGO

Pontuação de Fim de Jogo: Se você possuir ao menos um disco em mar aberto na África, receba 1 Glória para cada um de seus discos na trilha de Navegação da África. Siga o mesmo processo para a pontuação da Índia e o Extremo Oriente.

Regiões para Destruar: África e Índia.

Preparação: n/a

Habilidade 1 (ação de Navegação): Coloque um disco do seu Porto no **mar aberto** da África, Índia, ou Extremo Oriente, então imediatamente compre a carta do topo daquela região, se possuir o requisito de Valor de Compra da carta.

Habilidade 2 (ação de Navegação): Remova qualquer número de seus discos do mar aberto da África, Índia, e/ou Extremo Oriente, e coloque estes discos na base de suas trilhas de Riqueza e/ou Influência (distribuídos da maneira que desejar) como se fossem fichas de Atributo daquele tipo.

Cada disco que você colocar na base de uma trilha aumenta o nível do Atributo em 1.

13 GLOBALIZAÇÃO

GLOBALIZAÇÃO

Durante a Era das Grandes Navegações, o mundo torna-se mais conectado através de um aumento nas trocas comerciais e culturais. O expansionismo de algumas poderosas nações e companhias mercantis significavam que comércio, política e guerras causaram efeitos cascata que puderam ser sentidos em todo o globo.



Execute um Ataque normalmente em uma região, então, imediatamente receba a carta do topo daquela região, se possuir presença suficiente para cumprir o Valor de Compra dela.

Troque uma carta que você possui por uma carta de mesmo Valor de Compra (ou menor) no baralho de qualquer região.

• Você pode gastar uma ficha de  para trocar por uma carta 1 nível maior.

Pontue de acordo com o número de regiões diferentes que você possui cartas de Benefício (incluindo Governadores).

REGIÕES	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

FINAL DE JOGO

Pontuação de Fim de Jogo: Receba Glória de acordo com o número de regiões diferentes (que não sejam da Europa ou de Escravidão) das cartas de Benefício que você possui. Cartas de Governador **também contam**. A tabela mostra quanta Glória você recebe, por exemplo, se possuir cartas de 5 regiões diferentes, você receberá 6 Glórias.

Regiões para Destruar: O Extremo Oriente e Caribe.

Preparação: n/a

Habilidade 1 (ação de Ataque): Execute uma ação normal de Ataque em **qualquer região aberta onde você possui presença** (não a Europa), então imediatamente compre a carta do **topo** do baralho daquela região, se possuir o requisito de Valor de Compra da carta.

Habilidade 2 (ação de Navegação): troque uma carta que você possua por uma carta de mesmo Valor de Compra (ou menor) de qualquer **baralho de Região** (que não seja da Europa ou Escravidão).



Durante esta troca, você pode gastar uma ficha de Comércio de atributo Influência para trocar por uma carta até 1 nível maior que o Valor de Compra da carta que você devolver.

Troque as cartas de lugar. A carta que você colocar no baralho poderá ser comprada depois normalmente, utilizando a presença da **região onde a carta está** para determinar se um jogador poderá comprá-la. A carta ainda conta como uma carta de sua região, apesar de estar em outro baralho.

• Apesar de você não poder trocar **com** os baralhos da Europa ou de Escravidão, a carta que você devolve **para** o baralho de uma região **pode** ser uma carta da Europa ou de Escravidão.

Por exemplo, você pode trocar sua carta 4 da Índia pela carta 3 da África. Você pega a carta 3 da África e sua carta 4 da Índia entra no baralho da África exatamente onde a carta 3 da África estava. Se esta carta eventualmente ficar exposta como a carta do topo do baralho, um jogador pode Comprá-la normalmente de acordo com sua presença na África.

14 CARTAS DE MARCA

CARTAS DE MARCA
Com as fronteiras marítimas cobrindo metade do globo ou mais, as marinhas das nações não possuíam navios suficientes para defender seu vasto território. As Nações começaram então Cartas de Marca a capitães independentes, o que lhes dava autorização para atacar navios de outras nações. Estes corsários espreitaram as lucrativas costas do Norte da África e da América do Sul, entre vários outros alvos.



Mova um  de um adversário de qualquer trilha de navegação para o mar aberto daquela região, e substitua-o por um  de seu Porto.

Se este adversário **ainda não tiver passado nesta rodada**, você pode roubar uma ficha de Comércio de Atributo à sua escolha deste jogador.

Devolva qualquer número de  de mar aberto (de qualquer lugar do mundo) para seu Porto.

Pontue cada trilha de navegação separadamente:

- Se você for o único jogador com marcadores na trilha, receba: 
- Se você for o primeiro colocado (mas não sozinho na trilha), receba: 
- Se você for o segundo colocado, receba: 

FINAL DE JOGO

Pontuação de Fim de Jogo: Pontue as seis trilhas de navegação separadamente; empates em primeiro ou segundo lugares são resolvidos em favor do jogador com o disco na trilha de navegação que esteja mais próximo do baralho. Se você for o **único** jogador com discos na trilha, receba 3 Glórias. Se for o jogador com mais discos (mas possuir ao menos 1 outro jogador na trilha) receba 2 Glórias. Se for o segundo jogador com mais discos, receba 1 Glória.

Regiões para Destravar: América do Sul e África.

Preparação: n/a

Habilidade 1 (ação de Ataque): Mova um disco de um adversário de qualquer trilha de Navegação para o mar aberto daquela região, e coloque um disco do seu Porto no espaço recém aberto da trilha de navegação.

Se o adversário que você moveu **ainda não passou nesta rodada**, você pode roubar 1 ficha de Comércio de Atributo à sua escolha do tabuleiro desse jogador (o jogador deve diminuir o nível do atributo perdido).

As mudanças ocorridas nos discos na trilha de navegação **após** o recebimento da carta de Governador **não** afetam o dono da carta.

Habilidade 2 (ação de Navegação): Devolva qualquer número de seus discos de qualquer zonas de mar aberto (de qualquer lugar do tabuleiro) para seu Porto.

15 A REVOLUÇÃO HAITIANA

A REVOLUÇÃO HAITIANA
A Revolução Haitiana se iniciou em 1791 e terminou em 1804 com a fundação do estado independente do Haiti. A longa e violenta luta libertou a Ilha de Saint-Domingue da França e continua a ser a única revolta bem-sucedida de escravos na história que resultou na criação de uma nação soberana liderada por ex-escravos.



Pegue a carta do topo de qualquer baralho e empilhe aqui, então execute imediatamente uma ação de .

Pegue qualquer carta que não seja de escravidão daqui.

A República do Haiti é formada se houver ao menos 10 símbolos nas cartas empilhadas aqui, ou se a Escravidão for abolida.

Se a República do Haiti for formada:

- Cada carta de Benefício que você possuir de qualquer baralho que não seja de escravidão  para cada carta do mesmo tipo que estiver empilhada aqui.
- Para cada carta de Escravidão que você possuir, você perderá  para cada carta de Escravidão empilhada aqui.



FINAL DE JOGO

Pontuação de Fim de Jogo: A Pontuação desta Façanha depende se "A República do Haiti foi Formada". A República do Haiti será formada se houver ao menos 10 símbolos (qualquer combinação de Indústria, Cultura, Riqueza, Influência e Glória) nas cartas empilhadas nesta Façanha, ou se a **Abolição da Escravidão** ocorreu durante a partida. Se a República do Haiti não foi formada, esta Façanha não pontua. Se a República do Haiti foi formada, pontue da seguinte forma:

Cada carta de Benefício que **não seja de escravidão** que você possuir vale 1 Glória para cada carta do mesmo tipo nesta Façanha (por exemplo, se você possuir 2 cartas da Índia e houver 3 cartas da Índia nesta Façanha, você recebe 6 Glórias).

Para cada carta de Escravidão que você possui você **perde 1 Glória** para cada carta de Escravidão nesta Façanha.

Regiões para Destravar: África e Caribe.

Preparação: n/a

Habilidade 1 (ação de Ocupação): Pegue a carta do topo de **qualquer** baralho (ignorando o Valor de Compra da carta e mesmo se não possuir presença na região) e empilhe nesta Façanha. Então execute uma ação normal de Compra, seguindo as regras normais.

• Colocar aqui a carta de Valor 5 da Europa não dispara a **Abolição da Escravidão**.

• Colocar aqui a carta de Valor 1 de uma região **não** dá o disco de bônus.

Habilidade 2 (ação de Ataque): Pegue qualquer carta que não seja de Escravidão desta Façanha, ignorando seu Valor de Compra.

• Pegar a carta de Valor 5 da Europa daqui dispara a **Abolição da Escravidão**.

• Pegar a carta de Valor 1 de uma região **dá** o disco de bônus.

ARMAZENAMENTO

Endeavor: Age of Sail vem com um incrível organizador customizado para auxiliá-lo a organizar o jogo quando estiver jogando e quando não estiver também.

- A** **A bandeja de edifícios.** Todos os edifícios ficam organizados entre partidas. Tenha certeza de guardar os edifícios nos locais corretos e a bandeja estará pronta para jogo na próxima vez que abrir a caixa!
- B** **Bandeja de jogador.** Cada uma das bandejas dos cinco jogadores guarda os 35 discos, 3 Escudos, 4 cubos e a cartela de edifício inicial do jogador; tudo que o jogador precisa em um único lugar!
- C** **A bandeja base.** Todos os componentes exibidos vão em seus respectivos espaços.



Os organizadores foram desenvolvidos para guardar a versão Capitão, assim como a versão Comodoro, que possui alguns componentes a mais. Por isso você pode notar alguns espaços extras ou que algumas divisórias são maiores que o necessário.



CREDITOS

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

