

ENDEAVOR

LA ERA DE LA NAVEGACIÓN

LIBRO DE HAZAÑAS



12+



2-5



75-100 mins.

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

La Era de la Navegación (1571 - 1862) fue una época de gran agitación y de conexión sin precedentes entre distantes regiones del mundo. Los barcos conectaban puertos de todo el globo. Conquista, comercio, lealtad, guerra e ideología cruzaban los océanos a una velocidad nunca antes vista. Estos siglos están llenos a rebosar de eventos que cambiaron el curso de la historia de todas las civilizaciones. Con estas Hazañas tendrás la oportunidad de enlazar algunas de estas historias preservando todas las características del juego original Endeavor, pero dándole vida a la historia de la época de una forma inmersiva.

¿QUÉ SON LAS HAZAÑAS?

Las *Hazañas* son la adición más importante a *Endeavor: Era de la Navegación*. Cada hazaña describe un evento o empresa durante la Era de la Navegación y está vinculada con dos de las regiones del juego. Las hazañas comienzan inactivas en la partida, pero cuando las dos regiones afectadas se abren, la hazaña pasa a estar disponible para aquellos jugadores que invirtieron en dichas regiones.

En cada partida estarán disponibles 3 hazañas aleatorias (o elegidas por ti); esta variabilidad le da al juego una rejugabilidad increíble, le añade una gran profundidad temática e impulsa las motivaciones del jugador como nunca antes se había visto en el juego.

Este libro de reglas proporciona instrucciones sobre la preparación de la partida, cómo se juegan y puntúan las hazañas, y también incluye descripciones detalladas de cada una de ellas.

Reservas de Salitre, pág. 4

La República de Piratas, pág. 5

Imperialismo, pág. 5

Tierra Firme, pág. 6

Compañía Holandesa de las Indias Orientales, pág. 6

Misionarios Jesuitas, pág. 7

La Compañía de los Mares del Sur, pág. 7

Los Galeones de Manila, pág. 8

El Ferrocarril Subterráneo, pág. 8

El Tránsito de Venus, pág. 9

Donde nunca se pone el Sol, pág. 9

Comercio de Especias, pág. 10

Globalización, pág. 10

Patentes de Corso, pág. 11

La Revolución Haitiana, pág. 11

Las hazañas no están recomendadas en tu primera o segunda partida de Endeavor: la Era de la Navegación. Es mejor estar familiarizados con el juego antes de probarlas, pero una vez que las uses, ¡nunca volverás a jugar sin ellas!

COMPONENTES DE LAS HAZAÑAS

15 LOSETAS DE HAZAÑAS

Número de hazaña

Historia

Preparación Adicional

Regla

Permanente

Acciones

Puntuación

Fin de Partida

IMPERIALISMO
 Las compañías mercantiles europeas se convirtieron en poderosas potencias militares por derecho propio y gozaban casi de total autonomía. Libraron guerras entre ellas, sobre todo en India y el Lejano Oriente, por el control de sus florecientes mercados, sumiendo a esas regiones en el caos durante décadas.

En la preparación, coloca 1 Bloqueo en cada ruta que conecte con al menos una ciudad de India o el Lejano Oriente. *Un Bloqueo evita que se reclame, controle o use en modo alguno esa ruta.*

Atacar a una ciudad de la India o del Lejano Oriente no causa baja al atacante si este controla una ciudad que esté conectada a la ciudad que ataca por una ruta que no esté bloqueada.

Haz un envío a una zona de mar abierto al Lejano Oriente o a la India y luego, inmediatamente, realiza una acción normal de en esa misma región.

Reclama una ficha de de una ruta junto con su ficha de Comercio.

Puntuación por cada ruta que controles que lleve a al menos a una ciudad de la India o el Lejano Oriente.
 Puntuación por cada ficha de Bloqueo que tengas.

FIN DEL JUEGO

Blasón de las regiones

INICIOS
 en su primer viaje por el Pacífico antes por delante del sol. Luego, mítica Terra Australis Incognita, Nueva Zelanda en su travesía.

Coloca el número indicado de fichas específicas para la hazaña durante la preparación.

Mini Mapa

espacio vacío y obtén de inmediato la recompensa.

Si se ha alcanzado **Tahiti** y tienes más (o empatas en) en esta loseta, obtén 1 por cada ficha en esta loseta.

FIN DEL JUEGO

6 LLAVES DE HAZAÑAS

Las llaves son usadas para indicar que una hazaña ha sido activada al abrir ambas regiones que la conectan.



15 ESCUDOS DE HAZAÑAS

Cada jugador tiene 3 escudos. Los jugadores usan sus escudos para marcar aquellas hazañas con las que pueden interactuar y de las que obtener puntos.



COMPONENTES ESPECIFICOS PARA LAS HAZAÑAS

6 CAÑONES MEJORADOS

Reservas de Salitre



1 BARCO PIRATA

República de Piratas



9 FICHAS DE BLOQUEO

Imperialismo



10 FORTIFICACIONES

*Tierra Firme & Compañía
Holandesa las Indias Orientales*



5 MISIONARIOS

Misionarios jesuitas



5 FICHAS DE ACCIONES

La Compañía de los Mares del Sur



8 FICHAS DE GALEÓN

Los Galeones de Manila



5 FICHAS DE LIBERTAD

El Ferrocarril Subterráneo



8 FICHAS DE TRÁNSITO

El Tránsito de Venus



PREPARACIÓN

Lleva a cabo toda la preparación del juego como se describe en el libro de reglas. Es posible que quieras realizar la preparación de las hazañas inmediatamente antes de que los jugadores elijan sus edificios iniciales, ya que pueden influir en su decisión.

- 1 Losetas de hazañas.** Mezcla las 15 losetas de hazaña bocabajo y toma tres al azar para la partida. De forma alternativa, puedes elegir las hazañas que quieres jugar usando el método que desees. Coloca las tres hazañas juntas, cerca del tablero de juego, y devuelve el resto a la caja.
- 2 Preparación de la hazaña.** Comprueba cada hazaña para ver si hay algo que afecte a la preparación y/o componentes específicos para la hazaña que necesites colocar sobre la loseta o sobre el tablero de juego.
- 3 Llaves.** Cada hazaña muestra dos blasones de región. Por cada uno de los seis blasones, coloca una llave sobre la carta de Gobernador correspondiente o cerca de las mismas.

Alguna región puede que termine con más de una llave o incluso sin ninguna. ¡Es algo normal!

- 4 Escudos:** cada bandeja de jugador dispone de un espacio para colocar 3 escudos. Los jugadores deberían mantenerlos ahí por ahora, ya que solo entran en juego una vez se activen las hazañas.



¿CÓMO SE ACTIVAN LAS HAZAÑAS?

Las hazañas, al igual que las regiones, son inaccesibles al comienzo de la partida. Durante la misma, cuando una región pasa a ser accesible y se adjudica su carta de Gobernador, si hubiera alguna **Llave** en dicha carta, colócala sobre los blasones correspondientes de la loseta de Hazaña.

Cuando **ambos** blasones de una carta de hazaña tienen llaves, lo que significa que **ambas** regiones están abiertas, la hazaña está activa y puede interactuarse con ella.

Los jugadores que tengan presencia en las **dos** regiones de la hazaña deberían colocar uno de sus **Escudos** sobre la Hazaña. Esto indica que el jugador tiene el derecho de interactuar con la misma y puede recibir puntos de Gloria de esta hazaña siguiendo los criterios de puntuación al final de la partida.

Si tras la activación de la hazaña un jugador gana presencia en ambas regiones, el jugador debe añadir uno de sus Escudos a la hazaña. Del mismo modo, si por cualquier motivo un jugador pierde su presencia en una de las regiones de la hazaña, pierde acceso a la misma y quita su Escudo de la loseta.

- Por ejemplo, cuando América del Norte se abre, las llaves que están sobre su carta de Gobernador se colocan sobre las losetas de Hazaña que muestre su blason. En este caso concreto, se coloca una llave sobre la hazaña Tierra Firme.
- Más tarde, una vez que América del Sur se hace accesible, las llaves que están sobre su carta de Gobernador se reparten. En este ejemplo, El Tránsito de Venus recibe una y Tierra Firme recibe otra. Como ahora ambos blasones en la loseta de Tierra Firme tienen llaves, la hazaña está activada.
- Cada jugador con presencia tanto en América del Norte como América del Sur coloca uno de sus Escudos sobre la Hazaña, indicando que pueden usarla. En este ejemplo, el jugador Rojo y el Amarillo colocan un Escudo cada uno.



INTERACTUANDO CON LAS HAZAÑAS

Cualquier jugador con un Escudo sobre una Hazaña puede usar sus acciones (activando edificios o gastando fichas de Acción) para interactuar con los mecanismos específicos de las Hazañas. Cada Hazaña proporciona nuevas posibilidades que se describen en cada propia loseta.

Cada Hazaña muestra qué tipo de acciones activarán sus habilidades. Al usar una acción para activar una característica de una Hazaña, ya sea de un edificio o de una ficha azul, **no realizas la acción como normalmente la harías**, sino que la llevarás a cabo como se describe en la loseta. Cada habilidad está explicada en la loseta.



Algunas habilidades te permiten *gastar* fichas. Para *gastar una ficha*, debes **poseer** dicha ficha físicamente en tu tablero de jugador y **debe ser del mismo tipo exigido**, es decir, **no puedes usar otro tipo de ficha en su sustitución como una ficha de Tránsito, de Libertad o un disco actuando como una ficha**. Luego, debes eliminar la ficha del juego y ajustar convenientemente el valor indicado en la tabla que corresponda.



Algunas habilidades te permiten ganar discos desde tu suministro a tu Puerto. Si agotas los discos de tu suministro, no puedes ganar ninguno más.

Cada Hazaña te permite obtener puntos al final de la partida, así como habilidades durante la partida. Al calcular la puntuación, las Hazañas deberían puntuarse en primer lugar antes de contabilizar cualquier otro aspecto. **Solo aquellos jugadores con un Escudo sobre una loseta de Hazaña pueden recibir puntos de dicha Hazaña.**

Las tres primeras filas en el bloc de puntuación son para las Hazañas. Puntúa cada una por separado y anota el nombre de la Hazaña que estás puntuando.



Las tres primeras filas en el bloc de puntuación son para las Hazañas. Puntúa cada una por separado y anota el nombre de la Hazaña que estás puntuando.

La primera habilidad de Tierra Firme es activada por una acción de Ataque. El jugador Rojo podría activarla en su turno, bien activando un edificio o gastando una ficha de Acción con una acción de Ataque.



Al hacerlo, puede escoger (en lugar de realizar una acción normal de Ataque) usar la habilidad activada en la Hazaña de Ataque y seguir sus instrucciones.



Al final de la partida, cada Hazaña es evaluada y puntuada según el criterio indicado. En este ejemplo de Tierra Firme, el jugador Rojo y el Amarillo ganarán Gloria adicional por cada ciudad que hayan fortificado en América del Norte y América del Sur.

DETALLES DE LAS HAZAÑAS Y ACLARACIONES

RESERVAS DE SALITRE



Puntuación Final: obtén 1 punto de Gloria por cada Cañón Mejorado que poseas. Si tienes al menos 1, obtén 1 punto de Gloria por cada símbolo de ataque que haya en tus edificios y por cada ficha de Acción que te quede.

Regiones a desbloquear: América del Norte y la India.

Preparación: coloca los seis marcadores de Cañones Mejorados sobre el área de fichas de la loseta.

Habilidad 1 (acción Atacar): lleva a cabo una acción Atacar conforme a las reglas normales. Si no tienes ya un disco sobre esta loseta de hazaña, puedes colocar tu baja causada por el Ataque aquí. Si ya tienes un disco en la loseta, puedes descartar ese disco como si fuera tu baja.

Habilidad 2 (acción Coger): gasta una ficha de Industria de tu tablero de jugador para coger una ficha de Cañón Mejorado de esta loseta (si quedan) y mantenlo en tu Puerto hasta que lo uses. Puedes obtener varios Cañones Mejorados a lo largo de la partida.



Un Cañón Mejorado se usa como un disco que solo puede activar un edificio que disponga de una acción Atacar. Colócalo sobre el edificio que deseas activar.

- Si el edificio activado te permite elegir una acción diferente a la de Atacar, **puedes** elegir la otra acción disponible en lugar del ataque.
- Resuelve el edificio **como si hubiera** sido activado con un disco normal. Los Cañones Mejorados pueden activar acciones normales y habilidades de Hazañas.
- Los Cañones Mejorados vuelven de forma **automática** a tu Puerto durante la fase de Salarios sin usar ningún Pago. No pueden volver de ninguna otra forma.

2 LA REPÚBLICA DE LOS PIRATAS

LA REPÚBLICA DE LOS PIRATAS
Tras la toma de Nassau, en Bahamas, por corsarios devenidos en piratas, la isla se convirtió en el corazón de la "República de los Piratas". Nassau sufrió varios ataques a lo largo de los años, y no volvió a estar bajo control británico hasta que Woodes Rogers llegó ofreciendo amnistías.

Reclama Nassau con un para mover desde su ubicación actual a cualquier ciudad **no fortificada** de América del Norte o el Caribe. Luego, destruye todos los y/o fichas de esa ciudad. Si ya hubiera un en Nassau (de cualquier jugador), muévelo y ocupa con él la ciudad que ocupaba anteriormente.

Descarta una carta de Gobernador para reclamar Nassau y el espacio del Gobernador de Nassau con un en cada uno. Retira del juego *esta loseta no puede seguir utilizándose en la partida*. Si ya hubiera un en Nassau (de cualquier jugador), muévelo y ocupa la ciudad que ocupaba anteriormente.

Si ocupas Nassau, obtén .
Si eres el Gobernador de Nassau, obtén .

FIN DEL JUEGO



Puntuación Final: obtén 1 punto de Gloria si ocupas la casilla de Nassau en esta loseta. Obtén 3 puntos de Gloria si ocupas la casilla del Gobernador de Nassau de esta loseta.

Regiones a desbloquear: el Caribe y América del Norte.

Preparación: coloca la silueta del barco Pirata en la casilla de Nassau.

Habilidad 1 (acción Enviar): reclama la casilla de Nassau de la loseta colocando un disco de tu Puerto. Si ya hay otro disco en Nassau, muévelo a la ciudad donde se encuentre el barco Pirata. Luego, mueve el barco Pirata desde su posición actual hacia cualquier ciudad no fortificada de América del Norte o el Caribe. Cualquier disco en esa ciudad es devuelto a su propietario y cualquier ficha que haya en esa ciudad es descartada.

Habilidad 2 (acción Atacar): descarta una carta de Gobernador de tu tablero de jugador. Coloca un disco de tu Puerto en la casilla de Nassau. Si ya hay otro disco en Nassau, muévelo a la ciudad donde se encuentre el barco Pirata y **elimina el barco Pirata de la partida**. Luego, coloca un disco de tu Puerto en la casilla del Gobernador de Nassau.

Una vez que la casilla del Gobernador de Nassau ha sido reclamada, esta Hazaña no puede ser usada más durante la partida, excepto para la puntuación final.

3 IMPERIALISMO

IMPERIALISMO
Las compañías mercantes europeas se convirtieron en poderosas potencias militares por derecho propio y gozaban casi de total autonomía. Libraron guerras entre ellas, sobre todo en India y el Lejano Oriente, por el control de sus florecientes mercados, sumiendo a esas regiones en el caos durante décadas.

En la preparación, coloca 1 Bloqueo en cada ruta que conecte con al menos una ciudad de India o el Lejano Oriente. *Un Bloqueo evita que se reclame, controle o use en modo alguno esa ruta.*

Atacar a una ciudad de la India o del Lejano Oriente no causa baja al atacante si este controla una ciudad que esté conectada a la ciudad que ataca por una ruta que no esté bloqueada.

Haz un envío a una zona de mar abierto al Lejano Oriente o a la India y luego, inmediatamente, realiza una acción normal de en esa misma región.

Reclama una ficha de de una ruta junto con su ficha de Comercio.

Puntúa por cada ruta que controles que lleve a al menos a una ciudad de la India o el Lejano Oriente.
Puntúa por cada ficha de Bloqueo que tengas.

FIN DEL JUEGO



Puntuación Final: obtén 1 punto de Gloria por cada ruta que controles y se dirija hacia al menos una ciudad de la India y/o del Lejano Oriente. Obtén 1 punto de Gloria por cada ficha de Bloqueo en tu Puerto.

Regiones a desbloquear: el Lejano Oriente y la India.

Preparación: coloca una ficha de Bloqueo en cada ruta que conecte con al menos una ciudad del Lejano Oriente y/o la India, cubriendo la ficha de Comercio de la ruta. Los jugadores pueden mirar qué fichas están ocultas en las rutas durante la partida.



Mientras que en la ruta haya una ficha de Bloqueo, la ruta (*ni la ficha de Comercio asociada*) puede ser reclamada, ganada, controlada o usada de ninguna forma, incluyendo cualquier efecto de otras Hazañas.

Regla Permanente: una vez que esta hazaña esta activa, la acción de Ataque a una ciudad de la India o del Lejano Oriente no causará una baja al atacante si este controla una ciudad conectada a la ciudad que ataca por una ruta que no tenga ficha de Bloqueo.

Habilidad 1 (acción Enviar): haz un envío a una zona de mar abierto de la India o del Lejano Oriente y luego, inmediatamente, realiza una acción de ataque normal en dicha región.

Habilidad 2 (acción Atacar): reclama una ficha de Bloqueo de una ruta y mantenla en tu Puerto. Si hay una ficha de Comercio debajo, obtén también dicha ficha. Puedes obtener varias fichas de Bloqueo a lo largo de la partida.

TIERRA FIRME

TIERRA FIRME
Tierra Firme era como se conocía al territorio de América del Sur, Central y del Norte controlado por los colonizadores españoles, en el que se llegaron a acumular inmensas riquezas que posteriormente eran enviadas a España. Los españoles construyeron poderosas fortalezas a lo largo de la costa para defender sus intereses en el territorio.



Fortifica una ciudad que controles en América del Norte o América del Sur.

Realiza 1 acción inmediatamente por cada ciudad **fortificada** que controles en América del Norte o América del Sur.
(Cada jugador puede hacer esto un máximo de una vez por ronda).

Puntúa el valor de cada ciudad fortificada que controles en América del Norte o América del Sur.



FIN DEL JUEGO

Puntuación Final: por cada ciudad Fortificada que controles en América del Norte o América del Sur, puntúa el valor de Gloria de esa ciudad (ya sea 1 o 2 de Gloria como se indica en la propia ciudad).

Regiones a desbloquear: América del Norte y América del Sur.

Preparación: coloca 8 fichas de Fortificación en el área de fichas de la loseta.

Habilidad 1 (acción Atacar): fortifica una ciudad que ya controles en América del Norte o América del Sur.



Al **Fortificar** una ciudad, coloca la ficha de Fortificación de la loseta de hazaña debajo de tu disco en esa ciudad. Cualquier jugador que realice un Ataque sobre tu ciudad fortificada debe sufrir 2 bajas en lugar de solo 1. Cuando una ciudad fortificada es atacada, devuelve la ficha de Fortificación a la loseta de hazaña.

Habilidad 2 (acción Enviar): lleva a cabo inmediatamente una acción de Pago por cada ciudad fortificada que controles en ese momento en América del Norte y América del Sur. Cada jugador puede activar esta habilidad como máximo una vez por ronda.

COMPANÍA HOLANDESA DE LAS INDIAS ORIENTALES

COMPANÍA HOLANDESA DE LAS INDIAS ORIENTALES
Considerada la primera corporación multinacional, esta compañía tenía poder para librar guerras, celebrar tratados, establecer colonias y acuñar su propia moneda. Su colonia, Ciudad del Cabo, convertía el largo viaje por mar a los mercados de especias de Batavia en un negocio extraordinariamente lucrativo.



Devuelve 1 de tus edificios **desocupados** para construir otro de hasta 1 nivel superior al devuelto. Puedes gastar una ficha para construirlo de hasta 2 niveles superior.

Ocupa Batavia o Ciudad del Cabo.

Ataca o fortifica Batavia o Ciudad del Cabo.



Puntúa normalmente al final del juego.

Si controlas Ciudad del Cabo fortificada, obtén por cada 4 en tus edificios.

Si controlas Batavia fortificada, obtén por cada en tus edificios/fichas de acción sobrantes.



FIN DEL JUEGO

Puntuación Final: si controlas Ciudad del Cabo y está fortificada, obtén 1 punto de Gloria por cada 4 símbolos de Nivel de Construcción que haya en tus edificios (p.ej. el Teatro tiene 3 símbolos de Nivel de Construcción). Si controlas Batavia y está fortificada, obtén 1 punto de Gloria por cada símbolo de Barco que haya en tus edificios y por cada ficha de Acción que te quede.

Gana Gloria conforme muestren las casillas que ocupes en el mapa. Obtén 1 punto de Gloria si ocupas ambos extremos de una misma ruta con un símbolo de Gloria.

Regiones a desbloquear: el Lejano Oriente y África.

Preparación: coloca 2 fichas de Fortificación en el área de fichas de la loseta.

Habilidad 1 (acción Coger): devuelve un edificio desocupado de tu tablero de jugador al suministro y luego escoge un edificio del suministro para sustituirlo. El edificio nuevo puede ser de un nivel superior de construcción respecto al devuelto. Puedes gastar una ficha de Industria de tu tablero para aumentar ese límite a dos niveles más respecto al edificio devuelto.

Habilidad 2 (acción Ocupar): ocupa Batavia o Ciudad del Cabo en la loseta colocando un disco de tu Puerto. La ciudad que vayas a ocupar debe estar vacía.

Batavia contabiliza como una ciudad normal en el Lejano Oriente y Ciudad del Cabo como una ciudad normal en África a todos los efectos, incluyendo para otras hazañas.

Habilidad 3 (acción Atacar): realiza un Ataque normal sobre Batavia o Ciudad del Cabo si están ocupadas por un oponente o Fortifica Batavia o Ciudad del Cabo si la controlas.



Al **Fortificar** una ciudad, coloca la ficha de Fortificación de la loseta de hazaña debajo de tu disco en esa ciudad. Cualquier jugador que realice un Ataque sobre tu ciudad fortificada debe sufrir 2 bajas en lugar de solo 1. Cuando una ciudad fortificada es atacada, devuelve la ficha de Fortificación a la loseta de hazaña.

6 MISIONARIOS JESUITAS

MISIONARIOS JESUITAS
 La Compañía de Jesús tuvo un papel crucial en la difusión del cristianismo y la civilización occidental por el resto del mundo. Los jesuitas soportaban duras condiciones para promulgar su fe, y a menudo se consideraba que su labor era contraria al colonialismo de las potencias occidentales.

Gasta 1 ficha de para mover un Misionario desde aquí a cualquier ciudad no ocupada (incluso en una región aún no abierta o en la que no tengas presencia). Luego, ocupa esa ciudad con un de tu Puerto.

Mueve cualquier Misionario desde su ubicación actual (incluyendo esta loseta) a cualquier ciudad que controles. Luego puedes gastar una ficha de para obtener .

Obtén por cada ciudad que controles en la que haya un .

FIN DEL JUEGO

Una ciudad con un Misionario en ella no puede ser atacada.

Puntuación Final: gana 1 punto de Gloria por cada ciudad que controles que tenga un Misionero en ella.

Regiones a desbloquear: América del Sur y la India.

Preparación: coloca las 5 fichas de Misioneros en el área de fichas de la loseta.

Habilidad 1 (acción Enviar): gasta 1 ficha de Influencia de tu tablero de jugador para mover una ficha de Misionero desde esta loseta de hazaña (si quedan) a cualquier ciudad no ocupada (incluso a una región que aún siga cerrada o en la que no tengas presencia). Luego, inmediatamente, ocupa esa ciudad con un disco de tu Puerto (incluso si la región aún sigue cerrada o no tienes presencia). Gana la ficha que haya. Esta habilidad no podrá activarse una vez que las cinco fichas de Misionero de esta loseta están sobre el tablero de juego.

Habilidad 2 (acción Ocupar): mueve cualquier ficha de Misionero desde su ubicación actual (cualquier lugar, incluyendo en esta loseta) a cualquier ciudad que controles.

Luego puedes gastar una ficha de Cultura de tu tablero de jugador para ganar 2 discos de tu suministro a tu Puerto.



Una ciudad con un Misionero en ella nunca puede ser atacada. Al mover un Misionero hacia una ciudad, colócala lo suficientemente cerca para evitar confusiones con otras ciudades.

7 LA COMPAÑÍA DE LOS MARES DEL SUR

LA COMPAÑÍA DE LOS MARES DEL SUR
 Sociedad de capitales británica que velaba por el monopolio de la Corona en el comercio con América del Sur y el Caribe, pero dado que España controlaba la región, no había beneficios posibles. El precio de las acciones se disparó y la burbuja finalmente estalló, arruinando a los inversores.

Coloca 1 en el próximo espacio vacío. Si se indica, el jugador en el espacio inmediatamente a la izquierda escoge una ficha de Acción, que puede descartar para obtener el bono de inmediato el bono de arriba o guardar para obtener el bono continuo de abajo. (La elección es permanente).

Cuando se ocupa el último espacio, ¡estalla la burbuja! Todos los en esta loseta se devuelven a sus dueños y todas las Acciones se descartan. Esta loseta no puede seguir usándose.

FIN DEL JUEGO Obtén por cada uno de tus en esta loseta.

Puntuación Final: gana 2 puntos de Gloria por cada disco que poseas de tu color en esta loseta de hazaña.

Regiones a desbloquear: América del Sur y el Caribe.

Preparación: coloca las cinco fichas de Acción en el área de fichas de la loseta.

Habilidad 1 (acción Enviar): comenzado en la posición INICIO y siguiendo la trayectoria indicada, coloca 1 disco de tu Puerto en la siguiente casilla de la tabla de Inversión. Si hay un símbolo de Acción en la casilla, el jugador poseedor del disco en la casilla indicada por la flecha coge la ficha de Acción que desee de la loseta. (El jugador puede mirar entre las fichas restantes para encontrar la que desea).

Al ganar una Acción de la compañía, puedes descartarla de la partida inmediatamente para ganar las bonificaciones indicadas en la mitad superior de la ficha, o puedes quedártela para beneficiarte de la ventaja indicada en la parte inferior de la ficha. Una vez que has decidido quedarte una Acción por la ventaja que ofrece la parte inferior de la ficha no puedes deshacerte de ella más tarde para obtener el beneficio de la parte superior.

Si se alcanza la casilla final de la tabla de Inversión, "la burbuja estalla". Todos los discos en la loseta son devueltos a los suministros de sus propietarios. Todas las fichas de Acción que posean los jugadores son descartadas de la partida y esos jugadores pierden los beneficios que estuvieran obteniendo con estas fichas.

Una vez estalla la burbuja, no puede volver a interactuarse con esta Hazaña. La puntuación al final de la partida será cero ya que todos los discos han sido eliminados de la loseta.

Gana 1 disco de tu suministro para tu Puerto



Durante la puntuación, gana 1 punto de Gloria

Realiza inmediatamente 1 acción de Pago.



Durante la puntuación, gana 1 punto de Gloria

Gana 2 discos de tu suministro para tu Puerto.



Durante la fase de Construcción, añade 1 a tu nivel de Construcción.

8 LOS GALEONES DE MANILA

LOS GALEONES DE MANILA
 En 1536, Andrés de Urdaneta completó la segunda circunnavegación del mundo tras descubrir y planificar una ruta hacia el Este, por el Pacífico, desde Manila a Acapulco. Los Galeones de Manila usaron esta ruta durante 250 años, transportando gran variedad de mercancías y riquezas por los océanos.

Al inicio, coloca 1 de cada reserva de jugador en Manila.

Mueve uno de tus desde Manila o cualquier zona de mar abierto a cualquier zona de mar abierto de una región abierta.

Si has movido desde el Lejano Oriente (o Manila) a América del Norte, obtén 1 ficha de Galeón .

Si has movido desde América del Norte (o Manila) al Lejano Oriente, cambia hasta 2 fichas de Comercio de tu tablero por la misma cantidad de fichas de cualquier parte del tablero de juego.

En la fase de Pago, gira a la cara que desees activar.

FIN DEL JUEGO Cada ficha de Galeón que tengas vale .

Puntuación Final: obtén 2 puntos de Gloria por cada ficha de Galeón que poseas.

Regiones a desbloquear: el Lejano Oriente y América del Norte.

Preparación: coloca 1 disco del suministro de cada jugador en Manila sobre la loseta y coloca las 8 fichas de Galeón en el área de fichas de la loseta.

Habilidad 1 (acción Enviar): mueve 1 de tus discos desde Manila o desde mar abierto de cualquier región hacia una zona de mar abierto de cualquier otra región abierta.



Si te has movido desde el Lejano Oriente (o Manila) hacia América del Norte, gana 1 Galeón de esta loseta (si queda alguno) a tu Puerto. Puedes obtener varias fichas de Galeón a lo largo de la partida.



Si te has movido desde América del Norte (o Manila) hacia el Lejano Oriente, puedes intercambiar hasta dos fichas de Comercio de cualquier tipo de tu tablero de jugador por el mismo número de fichas de Comercio de cualquier lugar del tablero de juego (incluso de aquellas regiones cerradas o en las que no tengas presencia).

Durante la fase de Salarios (después de haber pagado a tus trabajadores según tu nivel de Salario), puedes voltear tus fichas de Galeón hacia el lado que desees y realizar la acción que permite la ficha.



Paga 1 trabajador siguiendo las reglas normales de Pago



Gana 1 disco de tu suministro para tu Puerto

Una ficha de Galeón no se gasta cuando la usas. Se activará en cada fase de Salarios una vez lo hayas ganado.

9 EL FERROCARRIL SUBTERRÁNEO

EL FERROCARRIL SUBTERRÁNEO
 Entre mediados del siglo XVII y mediados del siglo XVIII, una red secreta de refugios y "conductores" ofreció a los esclavos huidos de Norte América un camino a la libertad en los estados del norte y Canadá. Cientos de miles de personas lograron ponerse a salvo gracias a abolicionistas y simpatizantes.

Descarta del juego la carta superior del mazo de Esclavos. Obtén de tu reserva.

Coloca en el siguiente espacio del mapa del Ferrocarril Subterráneo; luego elige y toma una ficha de Libertad por su bonificación. Solo puedes hacer esto si cumples el requisito mostrado en el espacio.

Al ocupar el último espacio, se abole la esclavitud.

Puntúa normalmente al final del juego.

Si se ha abolido la esclavitud y tienes al menos 1 en esta loseta, obtén por cada en tus edificios y el Puerto.

Puntuación Final: si la Esclavitud fue abolida (por cualquier método durante la partida) y tienes al menos 1 disco en el mapa del Ferrocarril Subterráneo, obtén 1 punto de Gloria por cada 2 discos que tengas entre tus edificios y tu Puerto. (P. ej. si tienes 5 discos, ganas 2 puntos de Gloria).



Gana Gloria según indiquen las casillas que ocupes en el mapa. Gana 1 punto de Gloria si ocupas ambos extremos de una ruta con un símbolo de Gloria.

Regiones a Desbloquear: África y América del Norte.

Preparación: coloca las cinco fichas de Libertad sobre el área de fichas de la loseta.

Habilidad 1 (acción Coger): elimina del juego la carta superior del mazo de Esclavos y luego gana 2 discos de tu suministro para tu Puerto. El Valor de la carta descartada es irrelevante. Si no quedan cartas en el mazo de Esclavos, esta habilidad no puede ser llevada a cabo más.

Habilidad 2 (acción Ocupar): comenzado en la posición INICIAL y siguiendo la trayectoria indicada, coloca 1 disco de tu Puerto en la siguiente casilla del mapa del Ferrocarril Subterráneo. Luego, coge una ficha de Libertad a tu elección de esta loseta y obtén el beneficio indicado. (El jugador puede mirar entre las fichas restantes para encontrar la que desea).

Solo puedes usar esta habilidad si cumples los requisitos del valor indicado en la casilla a la que mueves tu disco. (P. ej. debes tener una puntuación de valor 7 en Industria o más para poder mover a la primera casilla del Ferrocarril Subterráneo).



Las fichas de Libertad son como las fichas de Comercio. Al ganar una de ellas, colócala bajo la tabla correspondiente y obtén 1 en la tabla de puntuación de ese tipo.

Cuando se alcance la casilla final en el Ferrocarril Subterráneo, la Esclavitud queda Abolida inmediatamente (si ya no lo ha sido por otros medios), siguiendo las reglas normales descritas en el libro de reglas.

EL TRÁNSITO DE VENUS

EL TRÁNSITO DE VENUS
 En 1768, el capitán James Cook se embarcó en su primer viaje por el Pacífico para observar y documentar el tránsito de Venus por delante del sol. Luego, Cook exploró el Pacífico Sur en busca de la mítica Terra Australis Incognita, cartografiando la costa este de Australia y Nueva Zelanda en su travesía.

Coloca un en el siguiente espacio vacío de esta loseta y luego escoge y toma un beneficio.

Puntuación normal al final del juego.

Coloca una ficha en un espacio vacío y obtén de inmediato la recompensa.

Si se ha alcanzado Tahití y tienes más (o empatas en) en esta loseta, obtén 1 por cada ficha en esta loseta.

Puntuación Final: si Tahití ha sido alcanzada (por cualquier jugador) y tienes (o estás empatado) mayoría de discos en el mapa del Pacífico Sur, gana 1 punto de Gloria por cada ficha de Riqueza que haya en la tabla de Riqueza de la loseta.

Gana Gloria conforme se muestra en los espacios que ocupas en el mapa. Gana 1 punto de Gloria si ocupas ambos extremos de una ruta con un símbolo de Gloria.

Regiones a Desbloquear: América del Sur y el Lejano Oriente.

Preparación: coloca las 8 fichas de Tránsito en el área de fichas de la loseta.

Habilidad 1 (acción Enviar u Ocupar como se indica en el mapa): comenzado en la casilla INICIO y siguiendo la trayectoria indicada, coloca 1 disco de tu Puerto en la siguiente casilla desocupada del mapa del Pacífico Sur. Luego coge una ficha de Tránsito a tu elección de la loseta y obtén el beneficio indicado. (El jugador puede mirar entre las fichas restantes para encontrar la que desea). La acción que activa una determinada casilla (Navegar u Ocupar) viene indicada con el símbolo correspondiente en la propia casilla a la que mueves el disco.



Las fichas de Tránsito son como las fichas de Comercio. Al ganar una de ellas, colócala junto a la tabla correspondiente y sube 1 en la tabla del parámetro correspondiente.

Las fichas de Comercio que muestran Gloria se quedan en tu Puerto y otorgan 1 punto de Gloria al final de la partida.

Habilidad 2 (acción Coger): a tu elección, coloca una ficha de Riqueza de tu tablero de jugador en cualquier posición no reclamada de la tabla de Riqueza. Gana inmediatamente el beneficio indicado.



Gana 3 discos de tu suministro para tu Puerto.



Gana 2 discos de tu suministro para tu Puerto.



Realiza inmediatamente 2 acciones de Pago.

DONDE NUNCA SE PONE EL SOL

DONDE NUNCA SE PONE EL SOL
 Durante el apogeo del Imperio español, en los ss. XVI y XVII, su territorio era tan extenso que siempre era de día en algún punto del reino. En el s. XVIII, los británicos también habían extendido su imperio por todo el planeta, con la India como su joya de Oriente y las islas del Caribe, con abundancia de recursos, en Occidente.

Coloca un aquí y, a continuación, puedes realizar una acción en cualquier región abierta o una acción en cualquier región.

Cada uno de tus en esta loseta cuenta como 1 de presencia en una región cualquiera únicamente a efectos de robar cartas.

Si tienes al menos 1 en esta loseta, puntúa según el número de regiones en las que controles al menos 1 ciudad:

REGIONES	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

Puntuación Final: Si tienes al menos 1 disco en la loseta, gana puntos de Gloria según el número de regiones diferentes (sin contar Europa) donde al menos tengas 1 ciudad. La tabla muestra la cantidad de Gloria a ganar. Por ejemplo, si controlas ciudades de 3 regiones diferentes, ganarías 2 puntos de Gloria.

Regiones a Desbloquear: la India y el Caribe.

Preparación: sin preparación adicional.

Habilidad 1 (acción Enviar): coloca 1 disco de tu Puerto sobre el mapa de la loseta y luego realiza inmediatamente una acción Ocupar en cualquier región abierta (incluso si no tienes presencia en ella), o realiza una acción Enviar a cualquier región.

Cada uno de tus discos en esta loseta contabiliza como 1 presencia adicional en cualquier región a la hora de robar cartas solamente.

COMERCIO DE ESPECIAS

COMERCIO DE ESPECIAS

Los jardines de las especias asiáticas constituían una fuente de riquezas potenciales sin parangón, y durante siglos el comercio de especias dominó la economía mundial. El afán del explorador portugués Vasco da Gama por evitar los impuestos que exigía el Imperio Otomano por cruzar su territorio dio lugar a una nueva ruta hacia el Lejano Oriente, a través de la India y rodeando África.

 Coloca un  en la zona de **mar abierto** de África, India o el Lejano Oriente. Luego, coge inmediatamente la carta superior de esa región, si cumples con el Valor de la Carta.

 Retira cualquier cantidad de tus  de la zona de **mar abierto** de África, India o el Lejano Oriente y colócalos en los medidores de  y/o  (distribuidos como *desees*) como si fueran fichas del tipo correspondiente.

 Si tienes al menos 1  en la zona de **mar abierto** de África, puntúa  por cada uno de tus  en las ruta de navegación de África.

FIN DEL JUEGO


- Realiza el mismo proceso de puntuación en India y el Lejano Oriente.

Puntuación Final: si tienes al menos un disco en una zona de mar abierto de África, gana 1 punto de Gloria por cada uno de tus discos en la tabla de envíos de África. Sigue el mismo proceso de puntuación para la India y el Lejano Oriente.

GLOBALIZACIÓN

GLOBALIZACIÓN

Durante la Era de la navegación, el aumento del comercio y los intercambios culturales mejoró la conexión entre las diversas regiones del mundo. El expansionismo de las naciones y compañías mercantes más poderosas dio lugar a que los asuntos comerciales, políticos y bélicos tuvieran repercusión a nivel mundial.

 Realiza un ataque normal en una **región** donde tengas presencia (*excepto Europa*) y luego coge la carta superior de esa región, si dispones del nivel de construcción necesario.

 Intercambia una de tus cartas con otra con el mismo valor de robo (o inferior) de cualquier mazo de región.

- Puedes gastar una ficha  para intercambiar tu carta por otra 1 número más alta.

 Puntúa en función del número de **regiones** de las que tengas cartas de bienes (incluidos Gobernadores).

REGIONES	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

FIN DEL JUEGO

Puntuación Final: gana puntos de Gloria según el número de regiones distintas (*excepto Europa o Esclavos*) de las que tengas cartas de Recursos. Las cartas de Gobernador también son tenidas en cuenta. La tabla muestra qué cantidad de Gloria ganas, p. ej. si posees cartas de Recursos de 5 regiones diferentes obtendrás 6 puntos de Gloria.

Regiones a Desbloquear: África y la India.

Preparación: sin preparación adicional.

Habilidad 1 (acción Enviar): coloca un disco de tu Puerto en la zona de mar abierto de África, la India o el Lejano Oriente e inmediatamente roba la carta superior del mazo de esa región si cumples con el Valor de la carta robada.

Habilidad 2 (acción Enviar): quita cualquier número de tus discos de las zonas de mar abierto de África, la India y/o el Lejano Oriente y colócalos junto a las tablas de Riqueza y/o Influencia, *distribuidos como deseos*, como si fueran fichas de ese tipo.


Cada disco que coloques junto a una tabla aumenta la puntuación de ese parámetro en 1.

Regiones a desbloquear: el Lejano Oriente y el Caribe.

Preparación: sin preparación inicial.

Habilidad 1 (acción Atacar): realiza una acción normal de ataque en cualquier zona de mar abierto donde tengas presencia (*excepto en Europa*), y roba inmediatamente la carta superior del mazo de esa región si cumples con el Valor de la carta.

Habilidad 2 (acción Enviar): intercambia una carta que poseas con cualquier carta que tenga el mismo Valor o sea inferior del mazo de cualquier región (*excepto en Europa o Esclavos*).

 Durante este cambio puedes gastar una ficha de Influencia para obtener una carta cuyo valor sea 1 más que la que devuelves.

Cambia físicamente de lugar las dos cartas. La carta que devuelvas al mazo puede ser robada más adelante, usando la presencia **de la región en la que está** para determinar si un jugador puede robar la carta. La carta sigue contabilizando para la región que indica incluso si está en un mazo diferente.

- Aunque no puedes hacer cambios con los mazos de Europa o Esclavos, la carta que devuelves al mazo de una región **puede ser** de Europa o Esclavos.

Por ejemplo, podrías cambiar tu carta de la India de valor 4 por una carta de África de valor 3. Tomas tu carta de África de valor 3 y la carta de la India de valor 4 va al mazo de África, en la posición donde estaba la carta de África. Si esta carta llega finalmente a ser la primera disponible del mazo, un jugador puede cogerla siguiendo las reglas normales basado en su presencia en África.

14 PATENTES DE CORSO

PATENTES DE CORSO

Habiendo extendido sus fronteras marítimas por medio mundo, las naciones no tenían suficientes navíos para defender sus territorios, por lo que concedieron patentes de corso a capitanes independientes. Con ellas les daban permiso para atacar navíos de otras naciones. Estos corsarios merodeaba por las ricas costas de África del Norte y América del Sur, entre otras.



- Desplaza el  de un oponente de cualquier ruta de navegación a la zona de mar abierto de la misma región y sustitúyelo con un  de tu Puerto. Si el oponente desplazado aún no ha pasado en esta ronda, puedes robarle 1 ficha de Atributo de Comercio a tu elección.
- Devuelve cualquier número de tus  de una zona de mar abierto (en cualquier ubicación del mundo) a tu Puerto.

FIN DEL JUEGO

- Puntúa cada tabla de envío por separado:
- Si eres el único jugador con fichas en la tabla, obtén: **XXXXX**
- Si tienes mayoría en la tabla (pero no estás solo en ella) obtén: **XXX**
- Si estás en segunda posición, obtén: **X**

Puntuación Final: puntúa las 6 tablas de envíos de forma separada. Los empates por el primer o segundo lugar se decantan a favor del jugador que tenga un disco más cerca del mazo de esa región. Si eres el único jugador con discos en la tabla, gana 3 puntos de Gloria. Si estás en primera posición, pero hay al menos presente otro jugador, gana 2 puntos de Gloria. Si eres el segundo, gana 1 punto de Gloria.

Regiones a desbloquear: América del Sur y África.

Preparación: sin preparación adicional.

Habilidad 1 (acción Atacar): desplaza el disco de un oponente de cualquier tabla de envíos hacia la zona de mar de abierto de esa región y coloca un disco de tu Puerto en el espacio que has liberado en la tabla de envíos.

Si el oponente al que has desplazado aún no ha pasado en esta ronda, puedes quitarle 1 ficha de Comercio a tu elección de su tablero de jugador. *El jugador afectado debe actualizar su puntuación en del parámetro correspondiente.*

Los cambios efectuados en la tabla de envíos **no** tienen efecto sobre el Gobernador de la región si este fue nombrado con anterioridad.

Habilidad 2 (acción Enviar): devuelve cualquier número de tus discos desde las zonas de mar abierto (en cualquier ubicación del tablero) a tu Puerto.

15 LA REVOLUCIÓN HAITIANA

LA REVOLUCIÓN HAITIANA

La Revolución haitiana se inició en 1791 y acabó en 1804 con la proclamación del Estado Independiente de Haití. El largo y cruento conflicto terminó con la liberación de Santo Domingo del yugo colonial francés y sigue siendo la única revuelta de la historia que dio lugar a una nación soberana gobernada por antiguos esclavos.



- Toma la carta superior de cualquier mazo y colócala aquí. Luego, realiza inmediatamente una acción .
- Toma de esta loseta una carta que no sea de esclavos.

FIN DEL JUEGO

La República de Haití se forma si hay al menos 10 símbolos en las cartas apiladas aquí o si se ha abolido la esclavitud.

Si se ha formado la República de Haití:

- Cada una de tus cartas de Recurso que no sean del mazo de Esclavos otorga  por cada carta del mismo tipo apilada aquí.
- Cada carta de Esclavos que poseas resta  por cada carta de esclavitud apilada aquí.



Puntuación Final: la puntuación de esta hazaña depende de si se formó la República Haitiana. La República Haitiana se considera formada si al menos hay 10 símbolos en las cartas apiladas en esta loseta (en cualquier combinación de Industria, Cultura, Riqueza, Influencia y Gloria), o si se produjo la **Abolición de la Esclavitud** durante la partida. Si la República Haitiana no se ha formado, esta hazaña no puntúa.

Cada carta de Recursos que poseas que no sea del mazo de Esclavos te otorga 1 punto de Gloria por cada carta de la misma región que haya en esta loseta (P. ej., si tienes 2 cartas de la India y hay 3 cartas de la India apiladas en la loseta obtienes 6 puntos de Gloria.)

Por cada carta de Esclavos que poseas **pierde 1 punto de Gloria** por cada carta de Esclavos apilada en esta loseta.

Regiones a desbloquear: África y el Caribe.

Preparación: sin preparación adicional.

Habilidad 1 (acción Ocupar): coge la carta superior de cualquier mazo (ignorando el valor de la carta, incluso si no tienes presencia en la región) y colócala en esta loseta de hazaña. Luego, realiza una acción Coger siguiendo las reglas normales.

- Colocar aquí la carta de Europa de valor 5 no activará la **Abolición de la Esclavitud**.
- Colocar aquí una carta de valor 1 **no** te otorgará su disco adicional.

Habilidad 2 (acción Atacar): coge cualquier carta que no sea de Esclavos de esta loseta ignorando su valor.

- Coger la carta de Europa de valor 5 de aquí activará la **Abolición de la Esclavitud**.
- Coger una carta de valor 1 de una región te otorgará su disco adicional.

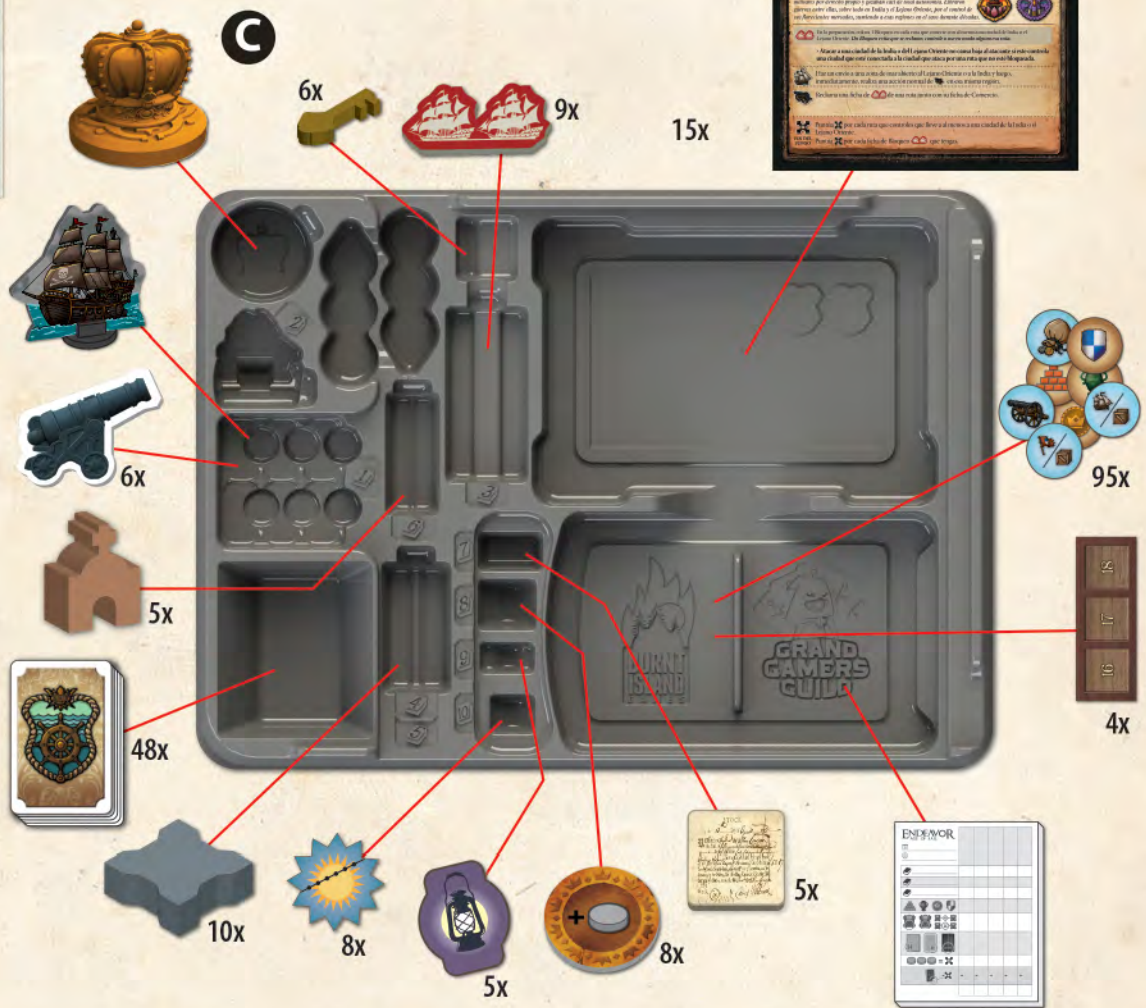
ALMACENAJE

Endeavor: la Era de la Navegación incluye insertos preparados para ayudarte a organizar los componentes mientras juegas o al guardar el juego.

- A** La bandeja de edificios: todos los edificios permanecen cuidadosamente organizados entre partidas. Asegúrate de colocarlos en las posiciones adecuadas y la bandeja estará lista para tu próxima partida al abrir la caja.
- B** Bandejas de jugadores: cada una de las cinco bandejas de jugador contienen 35 discos, 3 Escudos, 4 cubos y la loseta inicial de construcción para ese jugador. Todo lo que el jugador necesita en un solo lugar.
- C** Bandeja inferior: todos los componentes mostrados van en sus respectivos espacios.



Los insertos fueron diseñados para organizar los componentes tanto de la versión normal como la de Kickstarter que tiene más componentes. Este es el motivo por el que observarás que hay espacios adicionales, y algunos son más grandes de lo necesario.



CRÉDITOS

Diseño del juego: *Carl de Visser & Jarratt Gray*
 Desarrollo de Hazañas: *Jarratt Gray*,
Burnt Island Games, y *Grand Gamers Guild*
 Gráfico & Libro de Reglas: *Josh Cappel*
 Modelos 3D: *Heriberto Valle Martínez*
 Diseño del Inserto: *Noah Adelman*, *Game Trayz*
 Traducción al español: *Jaime Devesa "Almilcar"* &
Mario Abad Fernández de la Cñoaga

Publicado como equipo por *Burnt Island Games* y *Grand Gamers Guild*
 burntislandgames.com
 grandgamersguild.com
 ©2018 all rights reserved



Maldito Games

C/Alejandro Collantes, 85A
 41005 - SEVILLA

www.malditogames.com