

ENDEAVOR

LA ERA DE LA NAVEGACIÓN

LIBRO DE REGLAS



12+



2-5



60 mins.

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

La Era de la Navegación (1571 - 1862) fue una época de expansión sin precedentes a través de los océanos del globo, donde los imperios marítimos unieron los continentes con poderosas flotas. Embárcate en un juego rico en estrategia donde representas una potencia naval en crecimiento intentando conectar regiones distantes del mundo. Desde tus puertos seguros en Europa, te esforzarás por realizar las rutas más provechosas a medida que el mapa se extiende. Lleno de emocionantes decisiones, lucharás con eficiencia, estrategia e incluso con moralidad. Las batallas venideras serán luchadas con astucia y cañones... Cuando todo acabe, ¿será tu imperio el que escriba los libros de historia?

OBJETIVO

Tu objetivo en *Endeavor: la Era de la Navegación* es guiar a tu imperio hacia la victoria amasando la mayor *Gloria* posible. Ganarás *Gloria* aumentando tus parámetros (*Industria*, *Cultura*, *Riqueza* e *Influencia*) hasta ciertos niveles; controlando *ciudades* y *flotas* y las *rutas* que las unen; y poseyendo *edificios* y *cartas de Recursos* que otorgan *Gloria*. Al comienzo de la partida tan solo Europa estará en juego. Conforme avance la partida, enviarás barcos a varias de las regiones *inaccesibles* del mundo; eventualmente las regiones se harán *accesibles* para ser colonizadas y comerciar. ¡Tu reto será construir los edificios, acumular recursos y controlar las rutas comerciales que convertirán a tu imperio en el más exitoso una vez finalice la Era de la Navegación!



INDUSTRIA

Cada jugador construirá un nuevo edificio en cada ronda. Si tu *Industria* crece, podrás construir edificios más eficientes y eficaces que tus oponentes.



CULTURA

Conforme avance la partida, tu imperio crecerá. Un mayor nivel de *Cultura* atraerá más gente a tu imperio, dándote la población necesaria para construir edificios, navegar tus barcos y combatir en tus batallas.



RIQUEZA

Sin dinero ni recursos tu gente dejaría de trabajar. Aumenta tus reservas de *Riqueza* para tener tu mano de obra felizmente pagada, lo que significa que puedes usar tus edificios con mayor frecuencia.



INFLUENCIA

La *Influencia* refleja la capacidad para llegar a acuerdos y dirigir un imperio. Cuanto mayor sea tu *Influencia*, más recursos serás capaz de almacenar de tus asentamientos remotos.



GLORIA

La *Gloria* es la medida de los logros de tu imperio. Todo lo que haces durante la partida tiene como objetivo acumular la mayor *Gloria* posible tras siete rondas.

APRENDE A JUGAR

Si quieres ver un vídeo explicando cómo jugar entra en www.malditogames.com/como-jugar/endeavor



Maldito Games

C/ Alejandro Collantes 85A
41005 - Sevilla
ESPAÑA

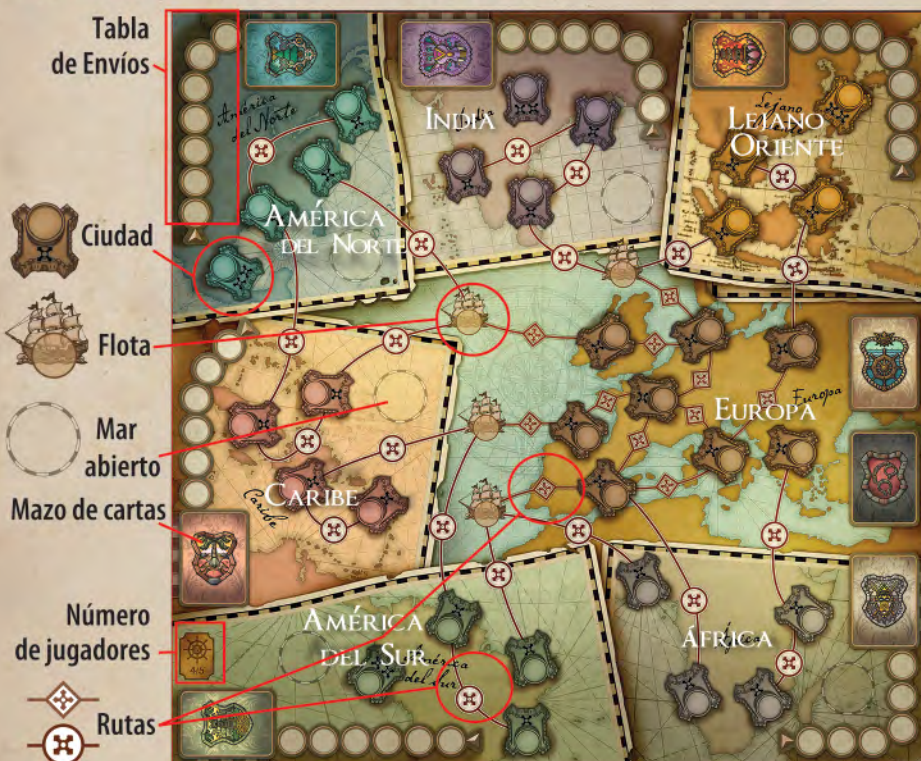
HAZAÑAS

La característica más importante en esta nueva edición son las *Hazañas*. Las *hazañas* son eventos históricos y proyectos de la época que están conectados a dos regiones del juego. Cuando se abren esas regiones, la *hazaña* estará disponible para que los jugadores interactúen con ella y obtengan puntos.

Si eres un nuevo jugador de *Endeavor*, te recomendamos que juegues una o dos partidas sin las *Hazañas* antes de incorporarlas al juego. Aprende como añadir las *Hazañas* en el *Libro de Reglas de Hazañas*.

COMPONENTES

1 TABLERO DE JUEGO A DOBLE CARA



Cada lado del tablero se ajusta a un número de jugadores.



El lado A es apto para partidas para 2 jugadores, 3 jugadores o partidas de alto conflicto para 4 jugadores.



El lado B está diseñado para partidas de bajo conflicto para 4 jugadores, o para 5 jugadores.

• La *Flota Silenciosa* es una variante para 2 jugadores que con unas pocas reglas, puede ser jugada en **cualquiera** de los tableros. Ver p.12 para más detalles.

El tablero de juego está dividido en 7 áreas (las líneas discontinuas representan las fronteras entre las áreas).

Europa más seis **regiones** (*África, América del Sur, Caribe, América del Norte, la India y el Lejano Oriente*).

Cada región tiene varias *ciudades* (y a veces *flotas*) unidas por *rutas*, una zona de *mar abierto*, y una *ruta de envíos* que lleva hasta un *mazo de cartas*.

Europa no se considera una región. Tiene dos mazos de cartas y **no** dispone de ruta de envíos ni de zona de mar abierto.

95 FICHAS DE COMERCIO

Hay ocho tipos de fichas de comercio. Las **marrones** te permiten aumentar el parámetro mostrado en la ficha. Las **azules** son usadas para llevar a cabo la acción mostrada. Todas las fichas son idénticas en el reverso.



49 LOSETAS DE EDIFICIOS

Existen 19 tipos de edificios diferentes. Cada edificio muestra su nivel de edificio, el parámetro que permite aumentar (si hay) y las acciones que permite realizar (si hay).



5 EDIFICIOS INICIALES

Hay 5 losetas de edificios iniciales. Cada jugador comienza la partida con una. Estas losetas de doble cara son reconocibles por la franja roja.



42 CARTAS DE RECURSOS

Existen ocho mazos de cartas de recursos en el juego: uno para cada región y dos para Europa (*mazos de Europa y Esclavos*). Cada carta tiene un valor que indica su dificultad para obtenerla. Al ganar una carta de Recursos, mejoras en los parámetros mostrados en la carta. Algunas de ellas también muestran símbolos de Gloria, que puntuarán al final de la partida.



6 CARTAS DE GOBERNADOR

Cada región tiene una *carta de Gobernador*. La carta de Gobernador funciona como una carta de Recursos excepto que se obtiene de forma diferente y difiere del límite de mano normal. Las cartas de Gobernador son reconocibles por sus prominentes franjas con una disposición horizontal en su reverso.



5 TABLEROS DE JUGADOR

Tu tablero de jugador tiene cuatro tablas de parámetros (*Industria, Cultura, Riqueza e Influencia*) donde registras tu nivel en cada uno de ellos. Construirás edificios sobre la porción de costa de tu tablero, organizarás las cartas que obtengas en sus espacios correspondientes y almacenarás tus fichas de comercio y discos de población.

Secuencia de Juego
Las cuñas que apenas se ven muestran la relación entre fases del juego y las tablas de parámetros.

Tabla de Industria
Nivel de Construcción

Tabla de Cultura
Nivel de Crecimiento

Tabla de Riqueza
Nivel de Salario

Tabla de Influencia
Limite de Cartas

Área de Costa

Espacio para carta de Gobernador.

Puerto

Espacio para cartas

175 DISCOS DE POBLACIÓN

35 discos en cada color de jugador. Usarás tus discos para activar edificios, ocupar ciudades, ocupar espacios en la tabla de envíos y flotas, y para representarte en otros lugares. Llamados simplemente discos.



20 CUBOS DE PARÁMETROS

4 cubos en cada color de jugador. Estos marcadores te permiten llevar un control del progreso de tu imperio en los cuatro parámetros.



1 CORONA

Indica el jugador inicial actual.



1 GLOSARIO DE CARTAS

Muestra el valor de las cartas para evitar tener que buscar información entre los mazos.

	0	1	2	3	4	5
Industria	0	1	2	3	4	5
Cultura	0	1	2	3	4	5
Riqueza	0	1	2	3	4	5
Influencia	0	1	2	3	4	5

1 BLOC DE PUNTUACIÓN

Puntuación al final de la partida.



4 EXTENSORES DE TABLAS

Usados sólo si excedes del nivel 15 en algún parámetro.



COMPONENTES DE HAZAÑAS

Existen otros componentes incluidos en la caja que no se explican aquí. Estos componentes se usan solo si juegas con las **Hazañas**. Por favor, lee el **Libro de Reglas de las Hazañas** para ver una descripción detallada y su uso en el juego.



PREPARACIÓN

Esta preparación no incluye los componentes o pasos necesarios en caso de usar las Hazañas. Por favor, lee el libro de reglas de Hazañas para más detalles.

- A** **Tablero de Juego.** Elige qué lado del tablero deseas usar y colócalo en el centro de la mesa.
- B** **Fichas de Comercio.** De forma aleatoria, distribuye las 95 fichas de comercio bocarrriba sobre el tablero de juego. Cada casilla **circular** debe tener una (*tablas de envíos, ciudades, flotas y rutas*). Las casillas **cuadradas** en las rutas no reciben fichas de comercio. Esta parte puede ir más rápido si varios jugadores ayudan.
- C** **Cartas de Recurso.** Separa los ocho mazos y coloca cada uno bocarrriba en su espacio correspondiente en el tablero. Cada mazo debe ser ordenado de **menor a mayor valor**: 5-4-3-2-1. (*Los mazos de Europa y Esclavos también tienen cartas de valor 0*).
- D** **Cartas de Gobernador.** Coloca la carta de Gobernador de cada región en el borde del tablero junto a su mazo de forma que quede visible la fila horizontal de símbolos.
- E** **Edificios.** Coloca la **bandeja de edificios** junto al tablero.

Para preparar la bandeja de edificios, separa los edificios en montones por tipo (*por ejemplo, los cinco Mercados van en un montón*). Coloca los montones de nivel 1 bocarrriba en su columna, los de nivel 2 bocarrriba en la suya y así sucesivamente.



Para la columna de nivel 5 hay más tipos que espacios disponibles. Mezcla los edificios de nivel 5 bocabajo, luego coloca **cuatro de ellos bocabajo** en el espacio inferior derecho. Luego, coloca los tres edificios restantes de nivel 5 **bocarrriba** en sus espacios (*incluyendo uno encima de los colocados bocabajo*). Estos tres edificios de nivel 5 que están bocarrriba son los únicos disponibles en esta partida.

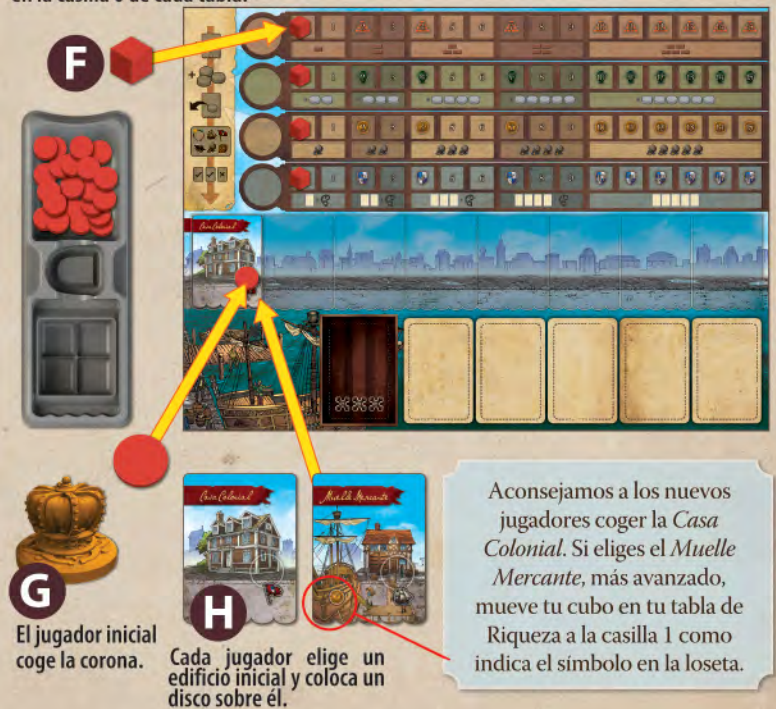
- F** **Materiales de los Jugadores.** Entrega a cada jugador un tablero, una bandeja con sus 35 discos y 4 cubos en el color que elijan. (*Devuelve los componentes sin usar a la caja*). Coloca tus cubos en cada casilla 0 de las tablas de los parámetros y deja tus discos en la bandeja. (*Los discos en la bandeja son tu suministro*).
- G** **La Corona.** Elegid un jugador inicial al azar. Este jugador recibe la corona.
- H** **Edificios Iniciales.** En orden de turno y en sentido horario desde el jugador que tenga la corona, los jugadores eligen el **edificio inicial** que quieren para esta partida: *Casa Colonial* o el *Muelle Mercante*. Coloca tu loseta por el lado seleccionado bocarrriba en el espacio más a la izquierda de tu área de costa en tu tablero. Luego coloca **1 disco de tu suministro** en el **círculo de activación** de tu edificio inicial.

4

¡Estás listo para empezar la partida!



Los jugadores cogen su tablero y bandeja y los cubos se colocan en la casilla 0 de cada tabla.



El jugador inicial coge la corona.

Cada jugador elige un edificio inicial y coloca un disco sobre él.

Aconsejamos a los nuevos jugadores coger la Casa Colonial. Si eliges el Muelle Mercante, más avanzado, mueve tu cubo en tu tabla de Riqueza a la casilla 1 como indica el símbolo en la loseta.

SECUENCIA DE JUEGO

Una partida se juega a lo largo de siete rondas. Cada ronda se compone de cinco fases. El jugador con la Corona va primero en cada fase, continuando en orden siguiendo el sentido horario.



LAS TRES PRIMERAS FASES

En tu primera partida, haz las fases como se explica aquí. Todos realizan la fase de Construcción, luego hacen la fase de Crecimiento y finalmente la fase de Salarios. De esta forma todos aprenden a jugar.

Una vez hayáis aprendido, puede que sea más cómodo hacerlo así: el jugador inicial realiza las fases de Construcción, Crecimiento y Salarios. Luego, el segundo jugador haría las tres fases y así sucesivamente en orden de turno. (Cualquier jugador puede pedir volver al modo fase a fase si cree que puede afectar a la toma de decisiones).

1: FASE DE CONSTRUCCIÓN

En tu turno, elige 1 edificio del suministro y añádelo a tu área de costa en el espacio disponible más a la izquierda. El edificio que elijas debe tener un Nivel de Construcción **igual o inferior a tu Nivel de Construcción actual**, que está determinado por tu parámetro de **Industria**. (Si no quedan edificios de ese nivel, puedes elegir uno del nivel inmediatamente superior).

- Si el edificio que construyes muestra **símbolos de parámetros** en la parte inferior izquierda, registra inmediatamente el incremento en la tabla correspondiente moviendo el cubo.
- **Puedes** construir edificios que ya hayas construido en turnos anteriores.



El jugador Rojo tiene 5 en Industria, lo que le permite construir cualquier edificio de Nivel 3 o inferior. Elige el Teatro del suministro y lo añade a su tablero.

Como el Teatro tiene 2 símbolos de Cultura, el jugador Rojo aumenta su parámetro de Cultura en 2.



2: FASE DE CRECIMIENTO

En tu turno, gana discos de población de tu suministro y añádelos a tu Puerto. El **número de discos que obtienes está indicado por tu Nivel de Crecimiento**, que lo determina tu parámetro de **Cultura**.

- Si agotas tus discos de población, añade tantos como sea posible.



El jugador Amarillo tiene 3 puntos de Cultura, lo que se traduce en un Nivel de Crecimiento que le otorga 3 discos de población. El jugador Amarillo mueve 3 discos desde su suministro a su Puerto.

3: FASE DE SALARIOS

En tu turno, "paga a tus trabajadores" devolviendo los discos de tus edificios a tu Puerto. El número máximo de discos que puedes mover está indicado por tu Nivel de Salario, que está determinado por el parámetro **Riqueza**.

"Pagar a un trabajador" libera tanto al disco como al edificio para que puedan ser usados más tarde.

- Si tienes en los edificios más discos de los que puedes mover, puedes elegir cuáles mueves.

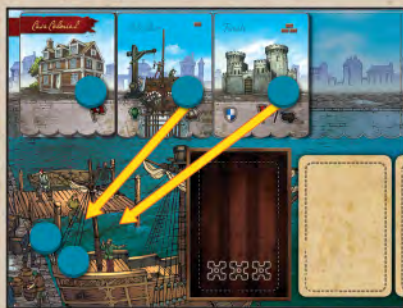


Tabla de Riqueza (2)

Nivel de Salario (2)

La jugadora Azul tiene 2 puntos de riqueza, por lo que su Nivel de Salario le permite pagar a dos trabajadores. Tiene 3 edificios con trabajadores, lo que significa que no puede pagarles a todos. Elige 2 discos de sus edificios y los devuelve a su Puerto.

4: FASE DE ACCIONES

La Fase de Acciones es ligeramente diferente de las otras. Comenzando por el jugador inicial y continuando en sentido horario, cada jugador realiza una acción o pasa. Una vez un jugador pasa, no puede realizar más acciones en esta fase y el turno continúa en sentido horario, saltándose a ese jugador. Los jugadores siguen este procedimiento con aquellos que sigan activos, realizando una sola acción hasta que todos hayan pasado.

REGLAS GENERALES DE ESTA FASE

Durante esta fase, puedes adquirir cartas o fichas que muestren símbolos de parámetros. Al coger esas cartas o fichas, actualiza inmediatamente el parámetro indicado en la tabla correspondiente conforme al número de símbolos mostrados.

En el caso de exceder de 15 en alguna de las tablas, coloca un extensor al final de ese parámetro para aumentar su longitud.



- Al coger una ficha de **Comercio** marrón, colócala en la casilla circular de la tabla correspondiente. Si es una ficha azul de **Acción**, ponla en tu Puerto.

- **Nunca** puedes comerciar o dar cartas o fichas a otros jugadores, ni descartarlas a voluntad (*sin embargo, puedes ser forzado a descartar cartas en la fase de Descartes como se detalla posteriormente*).

La jugadora Azul gana una ficha de Riqueza y lo coloca junto a la tabla de Riqueza. Actualiza su parámetro de Riqueza subiendo el cubo 1 espacio.



La jugadora Azul gana una ficha de Acción Azul y la almacena en su Puerto para usarla más tarde.

REALIZAR ACCIONES

Hay dos maneras de realizar una acción en tu turno: bien **Activando un Edificio** o **Gastando una ficha de Acción**. Si no puedes realizar una acción (o no quieres) por ninguno de los dos métodos, debes **pasar**.

ACTIVAR UN EDIFICIO

Para activar un edificio, mueve un disco desde tu Puerto a tu edificio de tu área de costa con un **casilla de activación** vacía. Luego, realiza la acción o acciones que te permita el edificio.

El disco que colocas en el edificio activa la acción. Muchas de las acciones (*Navegar, Ocupar y Atacar*) requerirán discos adicionales de tu Puerto para **llevar a cabo** la acción.



GASTAR UNA FICHA DE ACCION

Para gastar una ficha de Acción azul de tu Puerto, descártala de la partida y lleva a cabo la acción permitida.



Algunos edificios te permiten realizar **más de una acción**, indicado por un símbolo "+" entre ellos. Al activar un edificio de este tipo, puedes realizar **una o ambas** acciones, en el orden que elijas. Llevar a cabo múltiples acciones de un mismo edificio sigue siendo un turno. Resuelve cada acción completamente antes de comenzar con la siguiente.



Algunos edificios y fichas azules te permiten **elegir entre varias acciones**, indicado por un símbolo "/" entre ellos. Al activar un edificio o ficha de este tipo, solo puedes realizar **una** de las acciones.



ENVIAR

Hay tres formas de Enviar. Puedes enviar a una **tabla de envíos**, a una casilla de **flota** o a una **zona de mar abierto**. No necesitas tener presencia en una región para Enviar ahí.

A UNA TABLA DE ENVÍOS

Mueve un disco de tu Puerto a la tabla de envíos de cualquier región **cerrada**, reclamando la casilla no ocupada que se encuentre más **alejada** del mazo de cartas y obtén la ficha de Comercio.



El jugador Violeta realiza una acción Enviar moviendo un disco de su Puerto a la tercera casilla de la tabla de envíos en la región del Lejano Oriente. (Las dos primeras casillas fueron reclamadas antes por el jugador Amarillo y Azul). Recibe la ficha de Riqueza como recompensa.

ABRIR UNA REGION

Todas las regiones (excepto Europa) comienzan la partida **cerradas**. Cuando la **última casilla desocupada** de la tabla de envíos de un región es reclamada, la región se abre.

La **carta de Gobernador** de la región se asigna inmediatamente. El jugador con **mayor número de discos en la tabla de envíos en la región** se la queda. Si hay un empate, el jugador con el **disco más cercano al mazo de cartas** de los empatados se la queda. *Esta es la única forma de ganar una carta de Gobernador.*

Cuando te conviertes en Gobernador, voltea la carta a su lado vertical y colócala en uno de los espacios de cartas o en la casilla del Gobernador de tu tablero de jugador (o junto a tu tablero si no hay espacios disponibles) y obtén los beneficios otorgados por la carta.



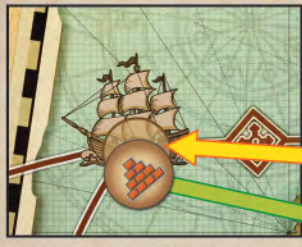
Una vez que la región está abierta, los jugadores pueden Enviar a las flotas de la región y hacer acciones de Ocupar y Atacar. Europa está abierta desde el inicio.



Después, el jugador Violeta Envía a la región de nuevo, ocupando el último espacio disponible en la tabla de envíos y coge la ficha de Industria. El Lejano Oriente ahora está abierto y se asigna la carta de Gobernador. Al existir un empate, la carta va para el jugador cuyo disco está más cerca del mazo de cartas. ¡El jugador Violeta obtiene la carta de Gobernador!

A UNA FLOTA

Mueve un disco de tu Puerto a una casilla de flota desocupada en Europa o a cualquier región **abierta**, obteniendo la ficha de Comercio.



La jugadora Azul Envía un disco de su Puerto a una flota desocupada en Europa, obteniendo la ficha de Industria.

A MAR ABIERTO

Mueve un disco de tu Puerto a una zona de mar abierto de cualquier región **abierta** (Europa no tiene zona de mar abierto). Esta acción es útil cuando quieras ganar presencia en una región y no tengas otra opción.

- Se permite cualquier número de discos y de jugadores en una zona de mar abierto.



El jugador Rojo quiere obtener presencia en el Lejano Oriente, pero la tabla de envíos está ya completa... Envía un disco a la zona de mar abierto de esa región.



OCUPAR

Mueve un disco de tu Puerto a una ciudad **desocupada** en una región **abierta** o Europa y reclama la ficha de Comercio de esa ciudad.

Para Ocupar una región, debes tener **presencia** en dicha región. Esto significa que ya debes tener al menos un disco en la región (*ya sea en ciudades, flotas, en la ruta de envíos o en la zona de mar abierto*). Se considera que todos los jugadores tienen presencia en **Europa**, tengan o no discos desplegados.



El jugador Amarillo realiza la acción Ocupar y mueve un disco de su Puerto a una ciudad de la India, obteniendo la ficha de Acción azul. Esto también conlleva que la ruta con la ficha de Cultura está siendo controlada por primera vez, ya que ahora el jugador Amarillo controla ambos extremos, por lo que obtiene esta ficha también.

CONTROL DE RUTAS

Muchas de las ciudades y flotas están unidas entre ellas por unas líneas llamadas *rutas*. Si tienes un disco en **ambos extremos** de una ruta, se considera que **controlas** dicha ruta.

Las rutas con forma circular comienzan la partida con una ficha de Comercio. Si eres el primer jugador en controlar la ruta, **inmediatamente tomas la ficha**.



El jugador amarillo controla estas rutas

Nota: controlar una ruta sigue siendo importante incluso cuando ya se ha reclamado la ficha de Comercio. Las rutas otorgan puntos de Gloria al final de la partida.



ATACAR

Primero, **devuelve un disco** de tu Puerto a tu suministro. Este disco representa una **baja**: ¡la guerra tiene un coste! Luego, devuelve el disco de un oponente de una ciudad o una flota a su suministro (este disco es **su baja**) y ocupa el espacio que queda libre con un segundo disco de tu Puerto.

- Solo puedes **Atacar** ciudades o flotas ocupadas de Europa o regiones **abiertas**.
- Debes tener **presencia** en la región para poder Atacar. Esto significa que ya debes tener al menos un disco en la región (*ya sea en ciudades, flotas, en la ruta de envíos o en la zona de mar abierto*). Se considera que todos los jugadores tienen presencia en **Europa**, tengan o no discos desplegados.
- Como consecuencia de un Ataque, podrías ser el primero en controlar una ruta con una ficha de Comercio. En ese caso podrías reclamar dicha ficha.



Viendo una oportunidad, la jugadora Azul ataca. Devuelve 1 disco de su Puerto para luego usar un segundo disco y echar al jugador Amarillo. Ahora controla la ciudad y evita que el jugador Amarillo obtenga Gloria de esa ruta y además, gana la ficha de Influencia al ser la primera en controlar esa ruta.



PAGAR

Devuelve uno de tus discos de un edificio a tu elección a tu Puerto. Esto libera tanto al edificio como al disco para ser usados más tarde. (*Es idéntico a "pagar un trabajador" durante la fase de Salarios, solo que se hace en la fase de Acciones*).

Hay edificios que muestran el símbolo . Los trabajadores de estos edificios **no** pueden ser pagados durante la fase de Acción (*p.ej. con una acción de Pago de un edificio o una ficha*). **Solo** pueden ser pagados en la fase de Salarios.



EDIFICIOS INUSUALES

La mayor parte de edificios solo muestran símbolos de parámetros, iconos de Gloria y las cinco acciones estándar. Hay dos edificios con capacidades especiales que necesitan ser aclarados.

MONUMENTO



Una vez hayas construido el **Monumento**, cuando sufras una baja al Atacar o ser Atacado, puedes colocar la baja junto a cualquier tabla de parámetro y usarla como si fuera una ficha de Comercio con ese parámetro.

AYUNTAMIENTO



Al final de la partida, el **Ayuntamiento** otorga 1 punto de Gloria por cada símbolo Coger (*incluyendo la mostrada en esta loseta*).



COGER

Coge la carta **superior** de Recursos del mazo que desees y añádela a uno de los espacios disponibles de tu tablero (*o junto a él si no queda espacio libre*). Obtén los parámetros que se muestran en la carta.

- Cada carta tiene un **Valor**. Solo puedes coger una carta si tu presencia es **igual o supera el Valor de la carta**.
- Las regiones **no necesitan estar abiertas** para que puedas realizar la acción Coger. Solo necesitas tener la presencia necesaria para coger la carta superior del mazo (los discos en la zona de mar abierto otorgan influencia).
- Hay dos mazos disponibles en Europa: el mazo de Europa y el mazo de Esclavos. Tu presencia en Europa sirve para determinar esta acción en **ambos** mazos.
- Al **coger** cartas, no existe límite establecido para tu mano. Durante la **fase de Descarte**, tendrás que descartarte de cartas en caso de que excedas tu límite de mano.

Tu límite de mano queda establecido por tu parámetro de **Influencia**. Véase la fase de Descarte en la página 10 para más detalles.



El jugador Rojo realiza una acción Coger y toma la carta superior de América del Norte. Aunque esta región no está abierta aún, el jugador Rojo tiene discos suficiente en la región para cumplir con el Valor de esa carta (3).

El jugador Rojo coloca la carta en el espacio de su tablero y obtiene inmediatamente 2 de Industria y 2 de Cultura como muestra la carta, actualizando los parámetros en sus tablas.



Las cartas de Valor 1 de cada **región** muestran el símbolo + . Esto indica que cuando obtienes esta carta, ganas inmediatamente 1 disco de tu suministro para tu Puerto.

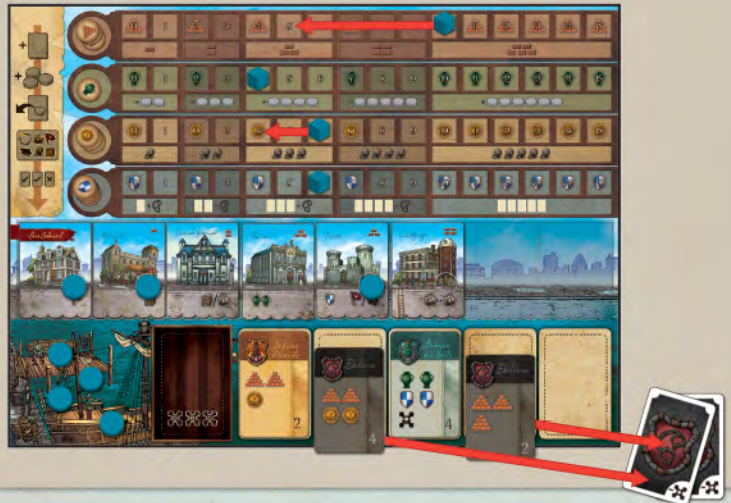
ABOLICIÓN DE LA ESCLAVITUD

La carta de Valor 5 en Europa es especial. Muestra un texto anunciando la **Abolición de la Esclavitud**. La primera vez que un jugador obtenga esta carta, todos los jugadores deben poner a un lado **todas** las cartas (pero no descartarlas) con el símbolo de Esclavitud que posean y ajustar sus parámetros reduciéndolos de forma que reflejen las pérdidas de las cartas apartadas. Las cartas de Esclavos se voltean y se mantienen junto al tablero del jugador como recordatorio de que perderá **1 punto de Gloria por carta** al final de la partida.



- Las cartas apartadas de Esclavos no cuentan para el límite de mano.
- Al producirse la abolición, cualquier carta de Esclavos que quede en el tablero de juego es inmediatamente retirada **de la partida**.

La Esclavitud ha sido abolida (sin importar quién lo hizo). La jugadora Azul posee dos cartas de Esclavos en su tablero. Debe apartarlas y pierde 5 puntos de su tabla de Industria y 2 puntos de Riqueza. Se queda con las dos cartas boca abajo como recordatorio de que perderá 2 puntos de Gloria al final de la partida.



LA ESCLAVITUD EN ENDEAVOR

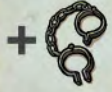
Endeavor: la Era de la Navegación es un juego histórico que cubre un periodo de tiempo en el que el comercio de esclavos alcanzó su máximo nivel, pero en el que también se produjo la abolición y revolución de esta terrible práctica. Fue el primero de los pasos para hacer justicia y que aún hoy continúa. Estuvimos considerando eliminarlo del juego en esta edición, pero finalmente decidimos que quitarlo sería como arrancar una hoja de un libro de historia porque no nos sentíamos cómodos para hacerle frente. Nuestro objetivo es reconocer este oscuro pasaje de la historia con respeto por sus víctimas mientras se presenta a los jugadores como una incómoda opción moral. No hay simulación alguna de esclavitud o de movimiento de personas en el juego, pero los jugadores pueden elegir tener una sociedad que usa la esclavitud cogiendo cartas de un mazo específico de recursos, o no usarla. Los jugadores pueden ignorar el mazo de Esclavos o trabajar activamente para conseguir su abolición. Hemos añadido dos eventos especiales a las Hazañas (*La Revolución Haitiana* y *el Ferrocarril Subterráneo*) que reflejan como estas malvadas instituciones fueron vencidas casi al final de esta era. Es poco usual que un juego de mesa trate este tema tan sensible. Endeavor ha generado alrededor de nuestra mesa de juego muchas conversaciones sobre el impacto que ha tenido la esclavitud en la historia, la moralidad de los juegos tipo colonización, la ética y el rol de los juegos al explorar estos temas. Esperamos que os ocurra lo mismo.

Para saber más sobre el pasado y el presente de la esclavitud, visita el Centro Nacional del Ferrocarril Subterráneo de la Libertad Cincinati o visita www.freedomcenter.org.

5: FASE DE DESCARTE

En esta fase, cada jugador debe evaluar sus cartas y determinar si necesita descartarse de alguna. Puedes reordenar libremente las cartas en tu tablero. Si tras la reorganización excedes los límites, **debes** descartarte (a tu elección) de tantas como sean necesarias para no sobrepasar dicho límite. Al descartarte debes **actualizar** tus tablas de parámetros según indiquen las cartas.

Tu límite de cartas está determinado por tu nivel de **Influencia**. Puedes tener el número indicado hasta un máximo de cinco cartas.



Adicionalmente, puedes tener **1 carta de Esclavos por encima del límite permitido** pero no puedes exceder el máximo de 5 cartas. (*Puedes tener más de una carta de Esclavos pero solo 1 de ellas está exenta del límite.*)

También hay un espacio para una carta de Gobernador en tu tablero. Este espacio solo puede contener **1 carta de Gobernador**, que no cuenta para el límite de mano ni el máximo de 5 cartas.



Puedes poseer más de una carta de Gobernador y no estás **obligado** a ocupar el espacio de dicha carta en tu tablero, incluso si no está ocupado. Las cartas de Gobernador colocadas en espacios de cartas normales **sí** cuentan para el límite de mano y el máximo de 5 cartas.

Si no hay carta de Gobernador en la casilla asignada en tu tablero al final de la partida, dicha casilla vacía te otorga 3 puntos de Gloria.

- Cuando se descarta una **carta de Esclavos**, se voltea y se queda junto al tablero del jugador como recordatorio de que el jugador **perderá 1 punto de Gloria** por carta al final de la partida.
- Cuando se descarta una **carta de Gobernador**, se **elimina del juego**.
- Cuando se descarta **cualquier otra carta de Recursos**, va a la pila de descartes fuera del tablero cerca de Europa. **Cualquier carta de este mazo** está disponible para ser cogida por cualquier jugador usando una acción **Coger**. La presencia del jugador en Europa debe ser igual o superior al valor de la carta que va a coger.



Las cartas de valor 1 cogidas de esta pila de descartes **otorgan** al nuevo propietario el disco de población correspondiente.

Tabla de Influencia (3)

Límite de Cartas (2 + 1 Esclavos)

La Influencia del jugador Violeta es 3, lo que significa que puede quedarse con 2 cartas más 1 carta de Esclavos, además de la carta de Gobernador en la casilla de carta del Gobernador. El jugador Violeta excede en una carta su límite, ya que posee 3 cartas, más 1 carta de Esclavos y la del Gobernador. Decide deshacerse de su carta de valor 1 de América del Sur, descartándola junto al tablero. El jugador Violeta pierde de forma inmediata 2 puntos de Cultura como muestran los símbolos de la carta.

FINAL DE RONDA



Todos los jugadores deberían asegurarse de que sus tablas de parámetros están en la posición correcta. Se puede comprobar fácilmente contando los símbolos en las cartas de Recursos, fichas de Comercio y en los edificios. Si te percatas de un error, actualiza tus cubos para que muestren la información correcta.

Luego, la Corona se pasa al jugador que se encuentre a la izquierda del jugador inicial y comienza una nueva ronda.

Si la ronda anterior fue la séptima ronda de juego, la partida finaliza de inmediato y se procede con la **Puntuación Final!** (*Sabréis que es la séptima ronda si todos los jugadores han completado con edificios su zona de costa.*)

FIN DE PARTIDA Y PUNTUACIÓN FINAL

La partida finaliza tras siete rondas. Se procede a contar los puntos en el siguiente orden y se anotan en el bloc de puntuación para su cálculo:



Las tres primeras filas del bloc están reservadas para las **Hazañas**. Ignóralas si no las has usado.

A



Tablas de Parámetros. Cada tabla de parámetros contienen casillas **con** y **sin** símbolos. Los cubos en las casillas con símbolos permanecen donde están. Los cubos en las casillas sin símbolos retroceden hasta una casilla que contenga un símbolo en ella. Suma el valor de las casillas de los cuatro cubos y añádelo a tu puntuación.

B



¡Las flotas cuentan como extremos para las rutas!

Ciudades & Rutas. Cuenta todos los símbolos de Gloria en las ciudades que controlas (algunas ciudades otorgan 2 puntos de Gloria) y todos los símbolos de Gloria de las **rutas** que controles (circulares o cuadradas). Suma esta cantidad a tu puntuación.

Algunos jugadores se sienten cómodos haciendo estos cálculos sin el bloc, pero si quieres asegurarte de que no pierdes puntos, hazlo así: quita todos tus discos de las tablas de envíos y zonas de mar abierto, dejando solo los discos sobre ciudades y rutas. Luego, añade 1 disco extra en cada ruta que controles y otro disco en las ciudades que controles cuyo valor sea 2 puntos de Gloria. Cuenta los discos que quedan en el tablero para saber tu puntuación.

C



Espacios de Edificios, Cartas y carta del Gobernador. Cuenta cualquier símbolo visible de Gloria en tu área de costa, los espacios de cartas de Recursos (*incluyendo la del Gobernador*) y el espacio de la carta de Gobernador (*si no hay carta en ella*). Suma esta cantidad a tu puntuación.

D



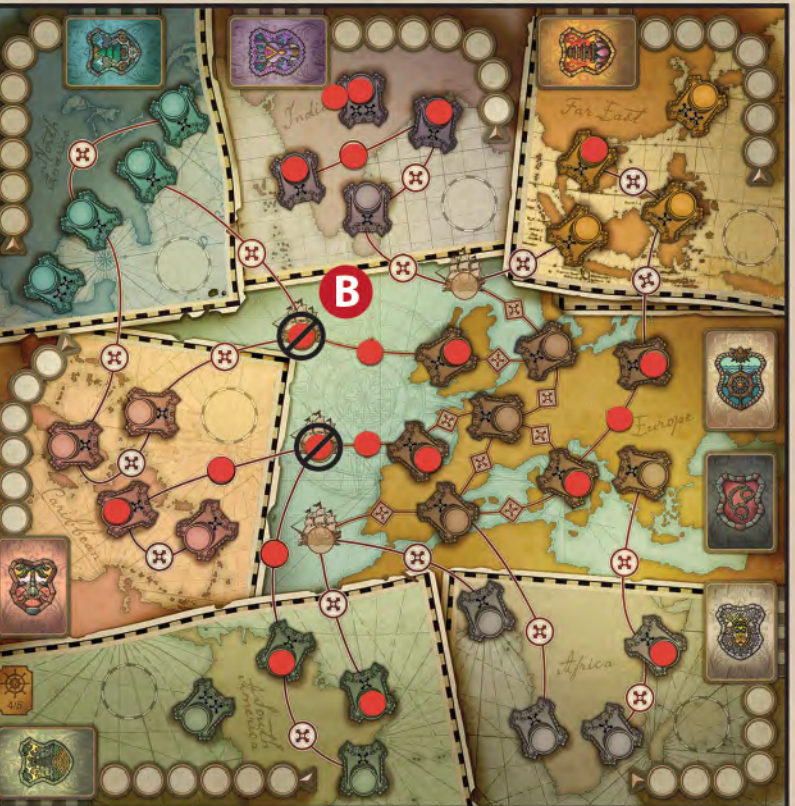
Población extra. Por cada 3 discos restantes en tu Puerto, añade 1 punto de Gloria a tu puntuación.

E



Esclavitud. Si has apartado cartas de Esclavos junto a tu tablero (*ya sea por descartes o por la Abolición de la Esclavitud*) pierde **1 punto** de Gloria por cada carta.

El jugador con la mayor puntuación ha creado el imperio más próspero y gobierna en la Era de la Navegación. Si ocurre un empate, los jugadores comparten la victoria.



El jugador Rojo calcula su puntuación. Obtiene:

- A** 10 puntos de Gloria por Industria
7 puntos de Gloria por Cultura (ha retrocedido desde 8)
7 puntos de Gloria por Riqueza (ha retrocedido desde 9)
12 puntos de Gloria por Influencia
- B** 19 puntos de Gloria por ciudades y rutas
- C** 14 puntos de Gloria por símbolos en edificios, cartas y espacio vacío de la carta del Gobernador
- D** 1 punto de Gloria por un grupo de 3 discos en su Puerto.
- E** -1 punto de Gloria por una carta de Esclavos apartada.

La puntuación final del jugador Rojo es de 69 puntos. Con suerte, será suficiente Gloria para emerger victorioso en la Era de la Navegación.

LA "FLOTA SILENCIOSA" VARIANTE 2 JUGADORES

Aunque *Endeavor: la Era de la Navegación* puede ser jugado para 2 jugadores usando el lado A del tablero sin cambios a la preparación ni a las reglas, la variante de 2 jugadores **La Flota Silenciosa** añade aspectos interesantes usando discos "neutrales". Con ellos puedes intentar que tu oponente no consiga valiosas fichas de Comercio, evitar que conecte rutas y acelerar la apertura de regiones. *La Flota Silenciosa* puede jugarse en ambas caras del tablero, obteniendo las mismas sensaciones que en un partida a 4 jugadores. Es un modo de juego más agresivo de lo normal, por lo que puede que no sea del agrado de todos.

PREPARACIÓN

Haz la preparación de forma normal para una partida a 2 jugadores. Además, elige el color de un jugador que no vaya a usarse y coloca su bandeja de jugador en un lado del tablero de juego. Los únicos componentes que vas a usar son sus discos de población. Son la Flota Silenciosa.

SECUENCIA DE JUEGO

La única fase afectada es la **fase de Acciones**. El resto permanece igual. Durante la fase de Acciones, la Acción que realices puede provocar **una reacción de la Flota Silenciosa**. Tras completar de forma completa tu turno, haz lo siguiente basándote en la acción que acabas de realizar:



ENVIAR

Añade un disco de la Flota Silenciosa al siguiente espacio disponible de la tabla de envíos o a una casilla de flota desocupada en cualquier región abierta o Europa (si no hay espacios libres, no hagas nada). Descarta la ficha de Comercio.

La Flota Silenciosa puede ganar una carta de Gobernador al abrir una región siguiendo las reglas normales. Si esto ocurre, elimina la carta de Gobernador de la partida.



OCUPAR

Añade un disco de la Flota Silenciosa a cualquier ciudad desocupada de Europa o en una región abierta donde la Flota Silenciosa tenga presencia (si no hay ciudad libre, no hagas nada). Descarta la ficha de Comercio.

La Flota Silenciosa **no** puede controlar rutas, así que si incluso ocupara ambos extremos de una ruta, **no** cogería la ficha correspondiente.



ATACAR

No hagas nada.

Las ciudades y las flotas ocupadas por la Flota Silenciosa **pueden** ser atacadas por los jugadores como siempre.



COGER

Elimina *de la partida* la carta superior de cualquier región donde la Flota Silenciosa tenga presencia igual o superior al valor de la carta (*si no existe dicha carta, no hagas nada*).

Si la carta de **Abolición de la Esclavitud** es descartada por la Flota Silenciosa, se activa la Abolición de la Esclavitud.



PAGAR

No hagas nada.

EDIFICIOS CON ACCIONES MÚLTIPLES

Si durante tu turno hubieras activado un edificio que te permite realizar más de una acción, elige cuál de ellas (*que deberás haber realizado*) provoca la reacción de la Flota Silenciosa. La Flota Silenciosa solo reacciona una vez por turno.



Por ejemplo, si has usado los Muelles en tu turno y has realizado tanto *Enviar* como *Ocupar*, elegirías una de ellas para que la Flota Silenciosa reaccionara tras tu turno.

Debajo tienes varias reglas opcionales que quizás te gusten usar con la variante de la Flota Silenciosa. (*Asegúrate de acordar cuáles están activas antes de comenzar*).

- 1. Ocupación Limitada.** Al reaccionar a Ocupar, el disco de la Flota Silenciosa solo puede añadirse al **mismo área** donde ocupaste.
- 2. Sin reaccionar a las Fichas.** La Flota Silenciosa **no** reacciona al jugar una ficha de Acción azul durante tu turno. **Solo** al activar edificios.
- 3. Escasez de Edificios.** Al comienzo de cada ronda, **antes** de la fase de Construcción, el jugador **sin** la Corona descarte un edificio del suministro. *El edificio puede ser de cualquier nivel igual o inferior al nivel de construcción que ostente el jugador.*

CRÉDITOS

Diseño del juego: Carl de Visser & Jarratt Gray
Desarrollo: Burnt Island Games & Grand Gamers Guild
Diseño Gráfico & Libro de Reglas: Josh Cappel
Ilustraciones: Leandro Oliveira & Vicinius Townsend
Modelos 3D: Heriberto Valle Martínez
Diseño del inserto: Noah Adelman, Game Trayz
Traducción: Jaime Devesa "Almilcar"



www.malditogames.com

Burnt Island Games y Grand Gamers Guild le dan las gracias a Bruce Miller, Nicole Hoye, Sean Jacquemain, David Weiss, Aaron Cappel, Dushan Jojkic, Jon Meitling, Derek Funkhouser, Eduardo Baraf, Tom Heath, Eric Hyland, y un agradecimiento muy especial a los mecenas que hicieron realidad Endeavor.

Los autores quieren mostrar su agradecimiento a sus familias por su apoyo. Carl agradece a Babs, Tollo y Keld, más a todos en GGG. Jarratt da las gracias a Evie, Lillian, Barbara, Brian, Lincoln, y al grupo Wellington Game Designers Group. Los autores muestran su agradecimiento a los editores y grupo de pruebas del Endeavor original. Por su ayuda con Endeavor: la Era de la Navegación, los autores agradecen a Richard Durham, Nikolai Wendt, Lance Hudson, Peter van der Raaij, Ian Anderson, Shem Phillips, Lincoln Hely, Anne Matheson, John Bingham, Bobby Hill, y al Game Artisans de Nueva Zelanda.



Publicado como equipo por
Burnt Island Games y Grand
Gamers Guild
burntislandgames.com
grandgamersguild.com
©2018 todos los
derechos reservados