

# ENDEAVOR

## LE ROTTE DELL'IMPERO

### REGOLAMENTO

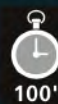
UN GIOCO DI  
CARL DE VISSER  
E JARRATT GRAY



14+



2-5



100'

*L'Era delle Scoperte (1571 - 1862) fu un periodo di esplorazioni senza precedenti, che toccarono quasi tutto il globo, durante il quale sorsero imperi navali che collegarono vecchi e nuovi continenti con le loro poderose flotte. Immergetevi in un gioco strategico profondo e sfaccettato, dove vestirete il ruolo di potenze navali in espansione nel tentativo di raggiungere e collegare al vostro impero regioni del mondo incredibilmente remote. Partendo dalla vostra madre patria in Europa, dovrete scegliere con saggezza quali rotte intraprendere man mano che la mappa verrà rivelata. Le scelte da compiere saranno molte e sempre difficili: dovrete trovare il giusto bilanciamento tra efficienza, strategia e persino moralità. Le battaglie che affronterete saranno combattute tanto con l'ingegno quanto coi cannoni... Sarete voi a creare l'impero che scriverà la storia?*

### OBIETTIVO

Il vostro obiettivo, in **Endeavor: Le Rotte dell'Impero**, è di portare alla vittoria il vostro impero accumulando il maggior quantitativo di Gloria. Otterrete Gloria portando le vostre Caratteristiche (*Manodopera, Cultura, Ricchezza e Influenza*) ai punteggi più elevati, controllando città, flotte e i collegamenti tra di esse e possedendo edifici e carte risorsa che forniscono Gloria. All'inizio della partita l'unico territorio disponibile per la vostra espansione è l'Europa. Col progredire del gioco invierete le vostre navi verso le varie regioni del pianeta fino a che queste si apriranno per essere colonizzate e sfruttate per il commercio. La vostra sfida sarà costruire edifici, raccogliere risorse e controllare rotte commerciali che porteranno il vostro impero ad essere il più potente entro la fine dell'Era delle Scoperte!



#### MANODOPERA

Ogni giocatore costruirà un nuovo edificio ad ogni round. Se farete crescere la vostra Manodopera potrete costruire edifici più efficienti ed efficaci dei vostri avversari.



#### CULTURA

Con l'avanzare della partita il vostro impero crescerà di dimensioni. Un alto livello di Cultura attrarrà più persone nella vostra società, fornendovi la popolazione necessaria a popolare i vostri edifici, equipaggiare le vostre navi e combattere le vostre battaglie.



#### RICCHEZZA

Senza soldi e sostentamento la vostra popolazione smetterà di lavorare. Aumentate il vostro livello di Ricchezza per mantenere felici e ben pagati i vostri lavoratori, cosa che vi consentirà di utilizzare più spesso i vostri edifici.



#### INFLUENZA

L'Influenza riflette la vostra abilità nello stringere accordi e gestire il vostro impero. Più Influenza avrete, maggiori saranno le risorse che riuscirete ad approvvigionare dai vostri territori d'oltremare.



#### GLORIA

La Gloria è l'unità di misura dei successi del vostro impero. Tutto quello che farete nel gioco sarà orientato a ottenere più Gloria possibile entro la fine del settimo round.

### COSA TROVATE DI NUOVO IN "LE ROTTE DELL'IMPERO"?

Se avete familiarità con la versione originale di Endeavor e volete semplicemente dare un'occhiata alle novità e alle differenze di questa nuova edizione, potete trovare tutte le informazioni sul sito:

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

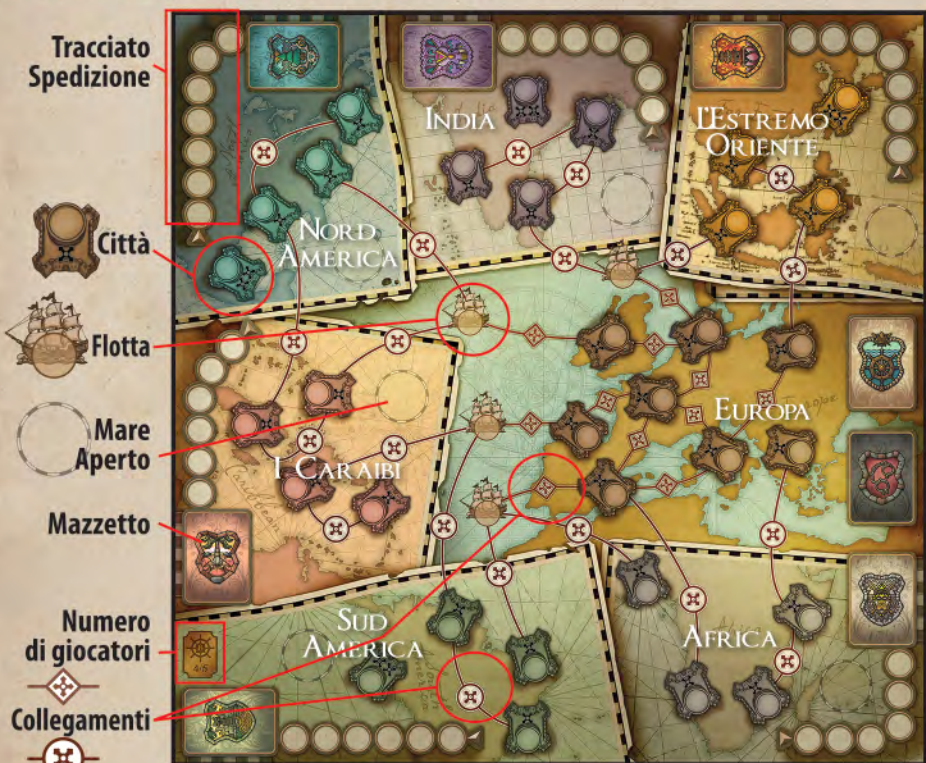
### IMPRESE

La novità più importante di Endeavor: Le Rotte dell'Impero rispetto alla vecchia edizione sono le Imprese. Le Imprese rappresentano eventi storici collegati a due regioni del gioco. Quando le regioni si aprono, l'Impresa collegata diventa disponibile e i giocatori possono interagirvi e ottenerne i benefici.

Se non avete mai giocato ad Endeavor vi consigliamo di giocare un paio di partite senza usare le Imprese. Leggete poi il *Compendio delle Imprese* per avere tutte le informazioni necessarie a giocare una partita completa di Imprese.

# COMPONENTI

## 1 TABELLONE A DOPPIA FACCIA



Ogni lato del tabellone è predisposto per accogliere un diverso numero di giocatori.



Il lato A è per le partite a 2 e 3 giocatori oppure per partite a 4 giocatori ad alta interazione.



Il lato B è per le partite a 4 giocatori a bassa interazione, o per partite a 5 giocatori.

• La variante per 2 giocatori "Flotta Silenziosa", che introduce alcune regole aggiuntive, può essere giocata su entrambi i lati del tabellone, restituendo l'effetto di una partita a 4 giocatori. A pagina 12 trovate tutti i dettagli di questa variante.

Il tabellone è diviso in 7 aree (le linee tratteggiate agli angoli della mappa indicano i confini esistenti tra le aree): l'Europa e le 6 regioni (Africa, Sud America, Caraibi, Nord America, India ed Estremo Oriente). Ogni regione ha un numero di città (e, talvolta, flotte) unite a due a due da collegamenti, una zona Mare Aperto e un tracciato spedizione che culmina in un mazzetto di carte.

L'Europa non è una regione. Ha due mazzi di carte e non ha tracciato spedizione o zona Mare Aperto.

## 95 SEGNALINI COMMERCIO

Ci sono otto tipi di Segnalini Commercio. I segnalini **Caratteristica** (marroni) concedono un incremento di punteggio sul tracciato Caratteristica corrispondente. I segnalini **Azione** (blu) possono essere spesi per compiere l'azione corrispondente. Tutti i segnalini hanno lo stesso retro.



## 49 TESSERE EDIFICIO

Ci sono 19 diversi tipi di edifici. Ogni edificio presenta un Livello di Costruzione, l'incremento di Caratteristica che concede (se presente) e l'Azione che concede (se presente).



## 5 TESSERE EDIFICIO INIZIALI

Ci sono 5 tessere edificio di partenza. Ogni giocatore inizia la partita con una di esse. Sono riconoscibili dal nastro rosso.



## 42 CARTE RISORSA

Ci sono otto mazzetti di carte Risorsa, uno per ogni regione e due per l'Europa (mazzi Europa e Schiavismo). Ogni carta ha un Valore di Pesca che indica quanto sia difficile da ottenere. Non appena ottenete una carta Risorsa incrementate il punteggio delle Caratteristiche mostrate dalla carta. Alcune carte hanno anche dei simboli Gloria, che otterrete a fine partita.



## 6 CARTE GOVERNATORE

Ogni regione ha una carta Governatore. Una carta Governatore funziona proprio come una normale carta Risorsa, ma si ottiene in modo diverso e rispetta delle regole di limite della propria mano leggermente diverse. Le carte Governatore sono riconoscibili dai galloni verticali e dal layout orizzontale del loro retro.



## 5 PLANCE DEL GIOCATORE

La vostra plancia del giocatore presenta quattro tracciati Caratteristica (*Manodopera, Cultura, Ricchezza e Influenza*) per tenere traccia dei vostri punteggi di ciascuna Caratteristica. Costruirete gli edifici nella *Marina* della vostra plancia, organizzerete le carte nei vari slot e vi accumulerete i vostri segnalini Commercio e dischi popolazione.

**Diagramma del Flusso di Gioco**

I cunei semitrasparenti mostrano come le fasi sono legate ai tracciati Caratteristica.





**Tracciato Manodopera**  
Livello di Costruzione

**Tracciato Cultura**  
Livello di Crescita

**Tracciato Ricchezza**  
Livello di Salario

**Tracciato Influenza**  
Limite di Mano

**Marina**

**Slot Governatore gratuito**

**Porto**

**Slot Carte**

### 175 DISCHI POPOLAZIONE

35 dischi per ciascun colore dei giocatori. Userete i vostri dischi per attivare edifici, occupare città, inviarli in spedizioni o flotte; inoltre vi rappresenteranno in altri modi. Da ora in avanti verranno chiamati, semplicemente, "dischi".



### 20 CUBI TRACCIATO

4 cubi per ciascun colore dei giocatori. Questi segnalini vi consentiranno di tenere traccia dei progressi del vostro impero nelle quattro Caratteristiche.



### 1 CORONA

Indica il primo giocatore.



### 1 CARTA GLOSSARIO

Questa carta mostra il valore di tutte le carte, così da evitarvi di dover controllare ogni volta le informazioni nei mazzetti.

	0	1	2	3	4	5

### 1 BLOCCHETTO SEGNAPUNTI

Per calcolare i punteggi dei giocatori a fine partita.



### 4 ESTENSIONI PER TRACCIATI

Usati solo nel caso un giocatore ecceda il livello 15 di un qualunque tracciato Caratteristica.



### COMPONENTI IMPRESA

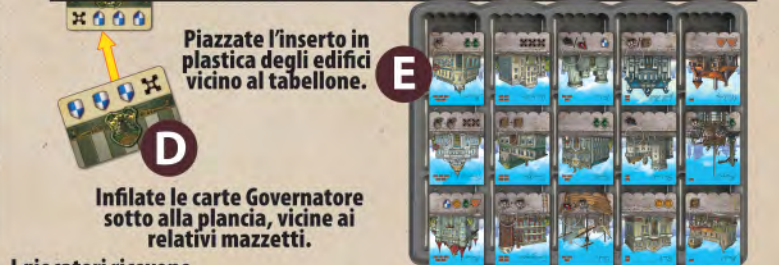
Nella scatola troverete diversi componenti che non sono elencati o spiegati in questo regolamento. Si tratta di componenti speciali, usati solo se vi sono in gioco le *Imprese*. Vi invitiamo a leggere il *Compendio delle Imprese* per trovare la spiegazione completa di tali componenti e di come vanno usati.



# PREPARAZIONE

Le regole che seguono non spiegano la preparazione per la partita con le Imprese.  
Trovate tutte le informazioni necessarie nel Compendio delle Imprese.

- A** **Tabellone.** Scegliete il lato del tabellone appropriato al numero di giocatori - o al tipo di partita - e piazzatelo al centro del tavolo.
- B** **Segnalini Commercio.** Distribuite, casualmente e a faccia in su, i 95 segnalini Commercio sul tabellone. Ogni spazio **circolare** deve contenere un segnalino (*tracciati spedizione, città, flotte e collegamenti circolari*). **Non piazzate segnalini sui collegamenti quadrati.**
- C** **Carte Risorsa.** Dividetele, in base al retro, negli otto mazzetti e piazzateli, a faccia in su, sugli spazi corrispondenti del tabellone. Le carte di ciascun mazzetto vanno ordinate, per comodità in **ordine decrescente dal basso verso l'alto**: 5-4-3-2-1.  
*(I mazzetti Europa e Schiavismo hanno una carta di valore 0 che va piazzata in cima al mazzetto.)*
- D** **Carte Governatore.** Infilate ciascuna carta Governatore sotto al bordo del tabellone, in prossimità del mazzo corrispondente ad ogni regione, in modo che la fascia orizzontale di simboli sia chiaramente visibile.
- E** **Edifici.** Piazzate l'inserito in plastica degli edifici, vicino al tabellone.



**D** Infilate le carte Governatore sotto alla plancia, vicine ai relativi mazzetti.

**E** Piazzate l'inserito in plastica degli edifici vicino al tabellone.

**F** I giocatori ricevono plance e inserti, i cubi vanno sullo spazio 0 dei tracciati.



**G** Il primo giocatore ottiene la Corona.

**H** Ogni giocatore sceglie l'edificio di partenza e vi piazza sopra un disco.

Consigliamo ai nuovi giocatori di iniziare la partita con la *Casa Coloniale*. Se desiderate giocare con il *Porto Mercantile*, assicuratevi di incrementare il vostro tracciato della Ricchezza da 0 a 1, come indicato dall'icona Ricchezza.

Per preparare l'inserito degli edifici, impilate le tessere edificio per tipo (per esempio tutti e cinque i Mercati in una pila). Piazzate le pile di livello 1 a faccia in su negli alloggiamenti della colonna di livello 1. Fate lo stesso per ogni livello.



La colonna di livello 5 ha più tipi di edificio diversi che alloggiamenti disponibili. Mischiate le tessere edificio di livello 5, poi piazzatene 4 a faccia in giù nell'alloggiamento in basso a destra. Poi piazzate le tre tessere edificio di livello 5 rimanenti in ciascuno degli alloggiamenti di livello 5 (compreso quello contenente le tessere a faccia in giù). Saranno le uniche tre tessere edificio di livello 5 disponibili durante l'intera partita.

- F** **Materiale dei giocatori.** Date a ciascun giocatore una **plancia** e un **inserto in plastica** contenente tutti i 35 **dischi** e i 4 **cubi** nel colore scelto (*rimettete le plance e i colori non utilizzati nella scatola*). Mettete i vostri cubi sullo spazio 0 di ciascuno dei quattro tracciati Caratteristica della vostra plancia e tenete i vostri dischi nell'inserto di plastica (*i dischi nell'inserto sono la vostra riserva*).
- G** **La Corona.** Scegliete casualmente il primo giocatore: questi riceverà la Corona.
- H** **Edifici iniziali.** In ordine di turno, in senso orario a partire dal primo giocatore, scegliete quale lato della **tessera edificio iniziale** volete usare durante la partita: la *Casa Coloniale* o il *Porto Mercantile*. Piazzate la vostra tessera, col lato da voi scelto a faccia in su, nello spazio più a sinistra della vostra plancia. Poi piazzate 1 **disco dalla vostra riserva** sul **cerchietto di attivazione** della tessera edificio iniziale.

**4** Siete pronti per giocare!

# FLUSSO DI GIOCO

Una partita a Endeavor si svolge lungo sette round. Ogni round è suddiviso in cinque fasi. Il giocatore che detiene la Corona gioca per primo durante ciascuna fase, seguito, in senso orario, dagli altri giocatori.



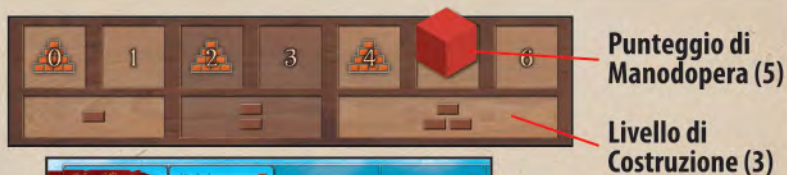
## LE PRIME TRE FASI

Durante le prime partite, giocate le prime tre fasi di ogni round come descritto nel regolamento: prima tutti Costruiscono, poi tutti Crescono e infine tutti pagano il Salario. Vi aiuterà a comprendere meglio il flusso di gioco. Una volta presa confidenza con il gioco, potrete seguire un flusso di gioco più rapido: il primo giocatore esegue le fasi di Costruzione, Crescita e Salario; poi il secondo giocatore esegue le fasi di Costruzione, Crescita e Salario; e così via, seguendo l'ordine di round (*qualunque giocatore, se lo desidera, può richiedere di tornare al normale flusso di gioco in qualunque momento, se questo dovesse influenzare le sue scelte strategiche*).

## 1: FASE DI COSTRUZIONE

Nel vostro turno, scegliete 1 edificio dalla riserva e piazzatelo nello spazio libero più a sinistra della vostra Marina. L'edificio scelto deve avere un Livello di Costruzione pari o inferiore al vostro attuale Livello di Costruzione, il quale è determinato dal vostro punteggio della Caratteristica **Manodopera** (se non rimane alcun edificio di Livello corrispondente o inferiore, potete scegliere un altro edificio di Livello di Costruzione superiore).

- Se l'edificio che state costruendo mostra uno o più simboli **Caratteristica** nell'angolo inferiore sinistro, incrementate immediatamente i tracciati relativi spostandone i cubetti.
- **Potete** costruire duplicati di edifici costruiti nei round precedenti.



Il giocatore Rosso ha un Punteggio di Manodopera pari a 5, dunque può costruire un qualsiasi edificio che abbia un Livello di Costruzione pari o inferiore a 3. Sceglie un Teatro dalla riserva e lo aggiunge alla sua Marina.

Dal momento che il Teatro riporta 2 simboli Cultura, il giocatore Rosso incrementa immediatamente il suo Punteggio di Cultura di 2.



## 2: FASE DI CRESCITA

Durante il vostro turno guadagnate dischi popolazione dalla vostra riserva personale e li aggiungete al vostro Porto. Il numero di dischi guadagnati è indicato dal vostro Livello di Crescita, che a sua volta è determinato dal vostro Punteggio della Caratteristica **Cultura**.

- Se doveste esaurire la vostra riserva di dischi, prendetene quanti ne potete e ignorate il resto.



Il giocatore Giallo ha un Punteggio di Cultura pari a 3, che corrisponde a un Livello di Crescita pari a 3 dischi popolazione. Il giocatore Giallo, quindi, sposta 3 dischi dalla propria riserva al suo Porto.

### 3: FASE SALARIO

Durante il vostro turno "pagate lavoratori" spostando dischi dai vostri edifici al vostro Porto. Il massimo numero di dischi che potete spostare è indicato dal vostro Livello di Salario, che a sua volta è determinato dal vostro Punteggio della Caratteristica **Ricchezza**.

"Pagare un lavoratore" libera sia il disco scelto che l'edificio precedentemente occupato da esso, così che sia nuovamente utilizzabile.

• Se, su un edificio, ci sono più dischi di quanti ne possiate spostare, **scegliete** quale disco spostare.



**Punteggio di Ricchezza (2)**

**Livello di Salario (2)**

La giocatrice Blu ha un Punteggio di Ricchezza pari a 2, dunque il suo Livello di Salario le consente di pagare 2 lavoratori. In questo momento ha 3 edifici occupati da lavoratori, quindi non potrà pagarli tutti. Sceglie due dischi dai propri edifici e li sposta nel proprio Porto.

### 4: FASE AZIONI

La Fase Azioni differisce leggermente dalle altre fasi; a cominciare dal primo giocatore, e procedendo in senso orario, ciascun giocatore **esegue 1 azione** oppure **passa**. Una volta che un giocatore ha passato non può eseguire altre azioni durante la fase in corso; l'ordine di turno prosegue in senso orario, saltando quel giocatore. I giocatori continuano a giocare seguendo l'ordine, fino a che tutti i giocatori abbiano passato.

#### REGOLE GENERALI PER LA FASE AZIONI

Durante questa fase potete ottenere carte o segnalini riportanti simboli Caratteristica. Quando ottenete una carta o un segnalino simile, incrementate subito il relativo tracciato (o *tracciati*) Caratteristica di un numero di punti pari al numero di simboli mostrati.

Nel caso eccediate il punteggio 15 su un tracciato Caratteristica, piazzate un'estensione del tracciato alla fine di esso per poter raggiungere il punteggio desiderato.



- Quando ottenete un segnalino commercio **Caratteristica**, aggiungetelo nello spazio circolare all'inizio del relativo tracciato Caratteristica. Quando ottenete un segnalino **Azione**, conservatelo nel vostro Porto.
- Non potete **mai** scambiare o vendere o acquistare carte o segnalini con altri giocatori, così come non potete scartare **volontariamente** carte o segnalini (potreste essere forzati a scartarele durante la Fase di Scarto).

#### ESEGUIRE AZIONI

Ci sono due modi per eseguire azioni durante il vostro turno: **attivando un Edificio** o **spendendo un segnalino Azione**. Se non potete (o non volete) eseguire un'azione in nessuno di questi modi, dovete necessariamente **passare**.

##### ATTIVARE UN EDIFICIO

Per attivare un edificio, spostate un disco dal vostro Porto a un edificio della vostra Marina che abbia un **cerchietto di attivazione vuoto**. Dopodiché, eseguite l'azione (o le azioni) consentite da quell'edificio.

**Il disco che piazzate sull'edificio attiva, semplicemente, l'azione.** Molte delle azioni (*Salpare, Occupare e Attaccare*) necessitano dell'uso di dischi aggiuntivi dal vostro Porto per poter **portare a termine** l'azione.

Alcuni edifici consentono di eseguire **più di un'azione**, come indicato dal simbolo "+" tra di esse; quando attivate un edificio del genere, potete eseguire **una o entrambe le azioni**, nell'ordine che preferite. Azioni multiple dello stesso edificio avvengono all'interno di un unico turno. Risolvete completamente ciascuna azione prima di iniziare la successiva.



##### SPENDERE UN SEGNALINO AZIONE

Per spendere un segnalino Azione dal vostro Porto, **eliminatelo dal gioco** ed eseguite l'azione corrispondente.



Alcuni edifici e segnalini Azione consentono di **scegliere tra azioni multiple**, come indicato dal simbolo "/" tra di esse; quando attivate un edificio del genere, potete scegliere di eseguire **solo una** delle azioni disponibili.



## SALPARE

Ci sono tre modi di risolvere l'azione Salpare. Potete Salpare verso un **tracciato spedizione**, oppure verso uno spazio **Flotta**, oppure ancora verso una **zona Mare Aperto**. Non è necessario essere presenti in una regione per Salpare in essa.

### VERSUS UN TRACCIATO SPEDIZIONE

Spostate un disco dal vostro **Porto** al tracciato spedizione di una qualsiasi regione **chiusa**, occupando lo spazio non occupato **più lontano** dal mazzetto corrispondente e ottenendo il segnalino Commercio presente nello spazio.



Il giocatore Viola esegue un'azione Salpare spostando un disco dal proprio Porto al terzo spazio del tracciato spedizione della regione Estremo Oriente (il primo e il secondo spazio sono stati reclamati precedentemente dai giocatori giallo e blu). Il giocatore Viola ottiene il segnalino Ricchezza presente nello spazio come ricompensa per l'azione appena eseguita.

### APRIRE UNA REGIONE

All'inizio della partita tutte le regioni (*tranne l'Europa*) sono **chiusa**. Quando l'ultimo spazio non occupato di un tracciato spedizione di una regione viene reclamato, la regione è considerata **aperta**.

La **carta Governatore** della regione viene assegnata al giocatore con **più dischi sul tracciato spedizione corrispondente**. In caso di parità, la carta Governatore viene assegnata al giocatore in parità che possiede un disco **più vicino al mazzetto della regione**. Questo è l'unico modo per ottenere una carta Governatore.

Quando ottenete un Governatore, ruotatelo in posizione verticale e piazzatelo in uno slot carta libero o nello slot Governatore gratuito della vostra plancia (*oppure di fianco alla vostra plancia, se non vi sono spazi liberi*), dopodiché ottenete le Caratteristiche offerte dalla carta.



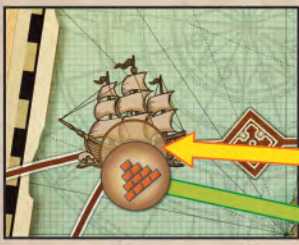
Quando una regione è aperta i giocatori possono Salpare verso le flotte presenti, e le azioni Occupare e Attaccare possono esservi eseguite. L'Europa è considerata regione aperta fin dall'inizio della partita.



In seguito, il giocatore Viola Salpa nuovamente verso l'Estremo Oriente, reclamando l'ultimo spazio del tracciato spedizione e il segnalino Manodopera in esso contenuto. L'Estremo Oriente è ora aperto e la carta Governatore corrispondente viene assegnata. Dal momento che la giocatrice Blu e il giocatore Viola hanno lo stesso numero di dischi sul tracciato spedizione, il pareggio viene risolto a favore del giocatore che possiede un disco più vicino al mazzetto della regione... Quindi il giocatore Viola ottiene la preziosa carta Governatore!

### VERSUS UNO SPAZIO FLOTTA

Spostate un disco dal vostro **Porto** ad uno spazio **Flotta** non occupato, in Europa o in una regione **aperta**, ottenendo il segnalino commercio presente.



La giocatrice Blu Salpa, con un proprio disco presente in Porto, verso uno spazio Flotta non occupato in Europa, ottenendo il segnalino commercio Manodopera corrispondente.

### VERSUS UNA ZONA MARE APERTO

Spostate un disco dal vostro **Porto** ad una **zona Mare Aperto** di una qualsiasi regione aperta (*l'Europa non ha alcuna zona Mare Aperto*). Questa azione può essere utile per stabilire la propria presenza in una regione e non vi resta altra opzione per poterla avere.

- Una zona Mare Aperto può ospitare un qualsiasi numero di dischi di un qualsiasi numero di giocatori.



Il giocatore Rosso vuole stabilire la propria presenza in Estremo Oriente, ma il tracciato spedizione corrispondente è già pieno. Deve quindi Salpare con un disco verso la zona Mare Aperto presente nella regione.



## OCCUPARE

Spostate un disco dal vostro Porto in una città **non occupata** presente in una regione **aperta** oppure in Europa, reclamando il segnalino Commercio presente in quella città.

Per poter Occupare in una regione dovete aver già stabilito la vostra **presenza** in quella regione. Ciò significa che dovete avere almeno un disco già presente in quella regione (*che sia in una città, Flotta, nel tracciato spedizione o in una zona Mare Aperto*). Tutti i giocatori hanno sempre presenza in **Europa**, a prescindere dal fatto che abbiano o meno dischi nella regione.



Il giocatore Giallo esegue un'azione Occupare e sposta un disco dal proprio Porto ad una città dell'India, ottenendo il segnalino Azione presente in essa.

Così facendo, inoltre, il giocatore Giallo ottiene il controllo sul collegamento (dal momento che occupa entrambe le estremità del collegamento con un disco del proprio colore), e prende quindi il segnalino Cultura presente!

## CONTROLLARE I COLLEGAMENTI

La maggior parte delle città e delle flotte sono unite l'un l'altra da linee, chiamate *collegamenti*. Non appena avrete occupato, con un vostro disco, **entrambe le estremità** di un collegamento, quel collegamento sarà **considerato sotto il vostro controllo**.

I collegamenti circolari ricevono, a inizio partita, un segnalino Commercio. Se siete il primo giocatore a controllare quella rotta, reclamate quel segnalino.



**Il giocatore Giallo controlla questi collegamenti.**

*Nota:* Controllare un collegamento è importante anche dopo che il segnalino Commercio è stato reclamato; i collegamenti fruttano Gloria alla fine della partita.



## ATTACCARE

Per prima cosa, **scartate un disco** dal vostro Porto (*riponetelo nella vostra riserva personale*). Questo disco conta come **perdite di combattimento**; il prezzo della guerra è salato! Dopodiché fate spostare a un avversario un proprio disco da una città o da una Flotta alla propria riserva personale (*il disco rimosso è la sua perdita di combattimento*) e occupate lo spazio rimasto vuoto con un **secondo disco** preso dal vostro Porto.

- Potete attaccare **solo** città o flotte **occupate** in Europa o in regioni **aperte**.
- È necessario avere la **presenza** nella regione bersaglio per potervi Attaccare. Ciò significa che dovete avere almeno un disco già presente nella regione (*in una città, Flotta, tracciato spedizione o nella zona Mare Aperto*). Tutti i giocatori hanno sempre presenza in **Europa**, a prescindere dal fatto che abbiano o meno dischi nella regione.
- In seguito ad un Attacco, potreste essere i primi a controllare un collegamento; in questo caso, reclamate immediatamente il segnalino Commercio presente sulla rotta.



La giocatrice Blu attacca! Scarta 1 disco dal proprio Porto, poi usa un secondo disco per scalzare il giocatore Giallo dalla città.

La giocatrice Blu controlla, quindi, la città, e nega al giocatore Giallo la Gloria ottenuta da quel collegamento; inoltre ottiene il segnalino Influenza vicino per essere stata la prima a ottenere il controllo su quel collegamento!



## PAGARE

Spostate un disco da un edificio di vostra scelta al vostro Porto. Questa azione libera sia il disco che l'edificio per essere utilizzati successivamente (*l'effetto di questa azione è lo stesso che si ottiene "pagando un lavoratore" durante la Fase Salario; la differenza è che l'effetto, in questo caso, si applica durante la Fase Azione*).

Alcuni edifici mostrano il simbolo . I lavoratori presenti su questi edifici **non** possono essere pagati durante la Fase Azioni di un round (*es. con un'azione Pagare ottenuta con un edificio o un segnalino*); possono essere pagati **solo** durante la Fase Salario.



## EDIFICI PARTICOLARI

La maggior parte degli edifici presenta, semplicemente, simboli Caratteristica, icone Gloria o i simboli delle cinque azioni standard. Due edifici, però, presentano poteri speciali che necessitano di alcuni chiarimenti.

### MEMORIALE (Memorial)



Una volta costruito il **Sacrario**, ogniqualvolta dobbiate subire perdite di combattimento - a seguito di un vostro attacco verso un avversario oppure di un attacco avversario a vostro danno - potete piazzare il disco perduto all'inizio di un qualsiasi tracciato Caratteristica e trattarlo come se fosse un segnalino Commercio corrispondente al tracciato.

### MUNICIPIO (City Hall)



Alla fine della partita, il **Municipio** vale 1 Gloria per ogni simbolo Pescare sui vostri edifici (*incluso questo*).





# PESCARRE

Pescate la carta risorsa **in cima** a un mazzetto di vostra scelta e piazzatela in uno degli slot carta liberi della vostra plancia (o a fianco della plancia, se non c'è più spazio). Ottenete le Caratteristiche riportate sulla carta.

- Ogni carta ha un **Valore di Pesca**. Potete pescare una carta **solo se** la vostra presenza nell'area è **pari o superiore al valore di pesca della carta**.
- **Non è necessario che una regione sia aperta** per potervi eseguire un'azione "pescare"; vi basta avere abbastanza presenza nella regione per poter pescare la carta in cima al mazzetto.
- Ci sono **due** mazzetti in Europa: il *mazzetto Europa* e il *mazzetto Schiavismo*. La vostra presenza in Europa conta per poter pescare da **entrambi** i mazzetti.
- Nel momento in cui **pescate** non avete un limite su quante carte potete tenere. Durante la **Fase di Scarto**, però, potrete dover scartare carte nel caso eccediate il vostro limite di carte.

*Il vostro limite di carte è determinato dal vostro Punteggio di Influenza; leggete la Fase di Scarto a pagina 10 per maggiori dettagli.*



Il giocatore Rosso esegue un'azione Pesca e prende la carta in cima al mazzetto del Nord America. Sebbene il Nord America non sia ancora aperto, il giocatore Rosso possiede dischi a sufficienza nella regione per soddisfare il Valore di Pesca (3) di quella carta.

Il giocatore Rosso piazza la carta in uno slot libero della sua plancia personale e guadagna, immediatamente, 2 punti Manodopera e 2 punti Cultura, come riportato sulla carta, incrementando dunque i rispettivi tracciati.



Le carte di valore 1 di ciascuna regione riportano un simbolo +. Ciò sta ad indicare che, quando ottenete quella carta, spostate immediatamente anche 1 disco dalla vostra riserva personale al vostro Porto.

## ABOLIZIONE DELLA SCHIAVITÀ

La carta di valore 5 nel mazzetto dell'Europa è speciale; riporta, infatti, un'etichetta che annuncia **l'Abolizione della Schiavitù**. La prima volta che un **qualunque** giocatore ottiene questa carta, tutti i giocatori devono immediatamente mettere da parte (*ma non scartare*) **tutte** le carte Schiavismo in loro possesso, riducendo, di conseguenza, i propri punteggi di Caratteristica relativi ai simboli appena perduti. Le carte Schiavismo vanno girate sul dorso e tenute vicine alla propria plancia personale, a ricordare che varranno **1 punto Gloria ciascuna in meno** alla fine della partita.

- Le carte Schiavismo messe da parte a seguito dell'Abolizione della Schiavitù non contano nel vostro limite di carte.
- Qualsiasi carta Schiavismo rimasta sul tabellone viene immediatamente **rimossa dal gioco** non appena l'Abolizione della Schiavitù entra in vigore.



La schiavitù è appena stata abolita (non importa da chi). La giocatrice Blu ha, sulla propria plancia, ben due carte Schiavismo. È quindi obbligata a mettere da parte quelle carte, perdendo immediatamente 5 punti Manodopera e 2 punti Ricchezza dai propri tracciati. Mette poi da parte le due carte Schiavismo a faccia in giù, a ricordare che perderà 2 punti Gloria alla fine della partita.



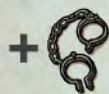
## LA SCHIAVITÀ IN ENDEAVOR

Endeavor: Le Rotte dell'Impero è un gioco a tema storico, ambientato durante il periodo di massima estensione della terribile tratta degli schiavi, ma che tratta anche la sua abolizione e le rivoluzioni seguenti, che furono i primi passi di un processo di giustizia politica e sociale che continua ancora oggi. Avevamo pensato di rimuovere lo schiavismo da questa edizione del gioco, ma ci siamo resi conto che avremmo strappato, in modo ipocrita, una parte importante - benché dolorosa - della nostra storia. Il nostro obiettivo è stato rappresentare questa terribile pratica con il massimo rispetto per le sue vittime e, allo stesso tempo, offrire ai giocatori una rara scelta morale. Il gioco non presenta una simulazione dello schiavismo o della tratta delle persone, ma i giocatori possono scegliere di plasmare una società che lo accetta e lo sfrutta a proprio vantaggio, oppure che lo rifiuta. I giocatori possono ignorare il mazzetto Schiavitù o persino agire attivamente per la sua abolizione. Abbiamo aggiunto due eventi nel nuovo sistema di Imprese (la Rivoluzione Haitiana e la Underground Railroad) che suggeriscono come questa vile istituzione sia andata in pezzi verso la fine dell'Era delle Scoperte. È raro trovare un tema così delicato in un gioco da tavolo; Endeavor ha suscitato accese discussioni sull'impatto della schiavitù nella storia, sulla moralità di giochi che simulano la colonizzazione, sulla competizione etnica e sul ruolo dei giochi nel rappresentare, ed esplorare, questi temi. Speriamo che susciti, in voi, le stesse domande.

## 5: FASE DI SCARTO

Durante questa Fase, ciascun giocatore controlla le proprie carte e stabilisce se e quante ne deve scartare. Potete liberamente ridistribuire le vostre carte nei vostri slot disponibili. Se, una volta ridistribuite, il numero di carte in vostro possesso eccede il vostro limite corrente, **dovete scartare** carte (*scegliete voi quali*) fino a tornare entro il vostro limite. Quando scartate una carta, dovete immediatamente **ridurre** i punteggi di Caratteristica relativi al numero e tipo di simboli riportati sulle carte scartate.

Il vostro limite di carte è determinato dal vostro Punteggio di **Influenza**. Potete tenere il numero di carte indicato dal vostro limite di carte, fino a un massimo di 5 carte.



Inoltre, potete tenere **1 carta Schiavismo oltre il vostro limite di carte**, ma anche in questo caso non potete mai superare un massimo di 5 carte (**potete tenere più di una carta Schiavismo, ma solo una di queste ignora il vostro limite di carte**).



Sulla vostra plancia personale c'è uno *slot speciale Governatore gratuito*. Questo slot può ospitare **solo 1 carta Governatore**. Una carta in questo slot **non** conta nel vostro limite di carte e ignora anche il massimo di 5 carte.

**Potete** tenere più di una carta Governatore e **non dovete per forza** tenere una carta Governatore nello slot Governatore gratuito, se questo è vuoto. Le carte Governatore che occupano uno slot normale **contano** nel limite di carte e nel limite massimo di 5 carte.

*Se lo slot Governatore gratuito non ospita alcuna carta alla fine della partita, tale slot vale 3 punti Gloria.*

- Quando una **carta Schiavismo** viene scartata, va girata sul dorso e conservata vicino alla plancia del giocatore, in modo da ricordarsi che varrà **1 punto Gloria negativo** alla fine della partita.
- Quando viene scartata una **carta Governatore**, questa va rimossa dal gioco.
- Quando una **qualsiasi carta Risorsa** viene scartata, va messa in una pila comune degli scarti, fuori dal tabellone ma in prossimità dell'Europa. **Qualsiasi carta** in questa pila può essere acquisita tramite un'azione Pescare; per poterlo fare, la presenza del giocatore in Europa deve essere pari o superiore al Valore di Pesca della carta.



Carte di Valore 1 pescate da questa pila **garantiscono** al nuovo proprietario un disco popolazione aggiuntivo, come di consueto.



**Punteggio di Influenza (3)**

**Limite di Carte (2 + 1 Carta Schiavismo)**



*Il punteggio di Influenza del giocatore Viola è 3, che significa che può tenere 2 carte più 1 carta Schiavismo aggiuntiva, più una carta Governatore nello slot Governatore gratuito. Il giocatore Viola eccede di una carta il limite, avendo 3 carte nella propria plancia più 1 carta Schiavismo e una carta Governatore nello slot Governatore gratuito.*

*Il giocatore Viola, quindi, decide di scartare la sua carta del Sud America di valore 1, mettendola nella pila comune degli scarti. Il giocatore Viola perde immediatamente i due simboli Cultura della carta, riducendo il punteggio del tracciato Caratteristica corrispondente.*

## FINE DEL ROUND



Tutti i giocatori dovrebbero assicurarsi che tutti i propri tracciati Caratteristica riportino il giusto punteggio; si tratta di un'operazione relativamente semplice, contando i **simboli Caratteristica** sulle vostre carte Risorsa, segnalini Commercio ed edifici. In caso di errori, modificate la posizione dei cubetti.

Dopodiché, la Corona passa al giocatore alla sinistra del Primo Giocatore, che diventa il nuovo Primo Giocatore, e un nuovo round ha inizio!

Se il round appena giocato è stato il **settimo**, la **partita termina immediatamente**: procedete al Calcolo del **Punteggio Finale!** (*Come utile aiuto, il settimo round sarà indicato dalla presenza di un edificio su ciascuno spazio della Marina dei giocatori.*)

# FINE PARTITA E CALCOLO DEL PUNTEGGIO FINALE

Dopo sette round, la partita termina. I punteggi vengono calcolati seguendo la procedura descritta di seguito, prendendo nota del punteggio sul blocchetto segnapunti:



Le prime tre righe del blocchetto segnapunti sono per le **Imprese**; ignoratele se non le state usando.



**Tracciati Caratteristica.** Ciascun tracciato Caratteristica mostra spazi con simboli e spazi senza. I cubetti che si trovano su spazi contenenti simboli rimangono dove sono. I cubetti che si trovano su spazi senza simboli devono scorrere, all'indietro, fino a raggiungere il primo spazio con un simbolo. Sommate quindi i punteggi finali dei quattro tracciati Caratteristica e aggiungete tale risultato al vostro punteggio.



Anche le flotte contano come terminale di un collegamento!

**Città e Collegamenti.** Contate tutti i simboli Gloria sulle città che controllate (*ricordate, alcune città valgono 2 punti Gloria*) e tutti i simboli Gloria presenti sui **collegamenti** che controllate (*circolari o quadrati*). Aggiungete tale risultato al vostro punteggio.



**Edifici, Carte e slot Governatore gratuito.** Sommate tutti i simboli Gloria visibili sugli **edifici** presenti nella vostra Marina, sulle **carte Risorsa** (include le carte Governatore) rimaste nei vostri slot e, se libero, lo **slot Governatore gratuito**. Sommate il risultato ottenuto al vostro punteggio.

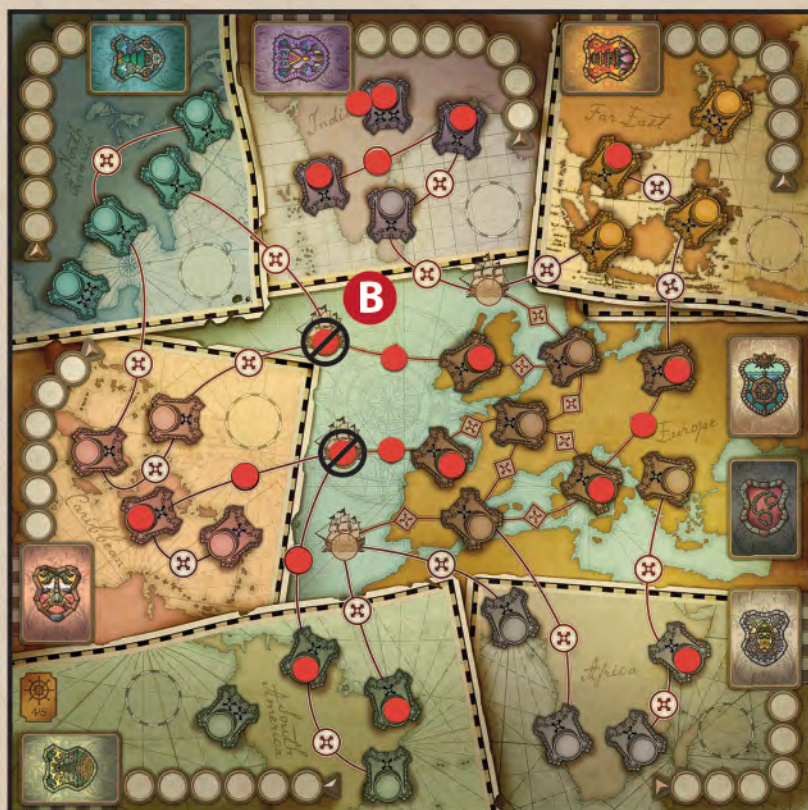


**Popolazione extra.** Per ogni 3 dischi rimasti nel vostro Porto, aggiungete 1 punto Gloria al vostro punteggio. Ignorate eventuali avanzi.



**Malus Schiavismo.** Se avete messo da parte carte Schiavismo (*perché scartate o a seguito dell'Abolizione della Schiavitù*), **perdete** 1 punto Gloria per ogni carta.

Il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto è riuscito a creare l'impero più prospero e potente dell'Età delle Scoperte! Nella rara eventualità di un pareggio, i giocatori che hanno pareggiato condividono la vittoria.



Il giocatore Rosso calcola il suo punteggio. Ottiene:

- A** 10 punti Gloria per il punteggio di Manodopera  
7 punti Gloria per il punteggio di Cultura (abbassato da 8)  
7 punti Gloria per il punteggio di Ricchezza (abbassato da 9)  
12 punti Gloria per il punteggio di Influenza
- B** 19 punti Gloria per città e collegamenti
- C** 14 punti Gloria per i simboli su edifici, carte e per lo slot Governatore gratuito rimasto libero
- D** 1 punto Gloria per il gruppo di 3 dischi popolazione rimasti nel suo Porto
- E** -1 punto Gloria per una carta Schiavismo messa da parte

Il punteggio finale del giocatore Rosso è quindi di 69 punti... Con un po' di fortuna, gli sarà sufficiente per ergersi vittorioso sull'Era delle Scoperte!

# VARIANTE "FLOTTA SILENZIOSA" PER 2 GIOCATORI

Sebbene Endeavor: Le Rotte dell'Impero possa essere tranquillamente giocato sul lato A del tabellone senza modifiche alla preparazione o alle regole, la variante per due giocatori "Flotta Silenziosa" propone una sfida interessante e più conflittuale tramite l'uso di dischi "neutrali". Grazie ad essi potrete negare al vostro avversario preziosi segnalini Commercio, impedire che formi una vasta rete di collegamenti e velocizzare l'apertura delle varie regioni. La variante Flotta Nascosta può essere giocata su entrambi i lati del tabellone, dando un effetto simile a una partita a 4 giocatori. Tenete presente che questa modalità di gioco aumenta di molto l'interazione, per cui potrebbe non essere indicata per soddisfare tutti gli stili di gioco.

## PREPARAZIONE

Preparate una partita a 2 giocatori seguendo le normali regole. Inoltre, scegliete un colore non utilizzato e piazzate l'insero giocatore relativo in prossimità del tabellone. Gli unici componenti che verranno prelevati da questo inserto saranno i dischi popolazione: sono la **Flotta Silenziosa**.

## FLUSSO DI GIOCO

L'unica fase di gioco influenzata dalla variante è la **Fase Azioni**; ogni altra fase non subisce alcuna modifica. Durante la Fase Azioni, l'azione che eseguirate durante il vostro turno potrebbe provocare una **reazione della Flotta Silenziosa**. Una volta completato il vostro intero turno, eseguite ciò che segue in base all'azione che avete svolto:



### SALPARE

Aggiungete un disco della Flotta Silenziosa nel primo spazio disponibile di un qualsiasi **tracciato spedizione**, oppure in uno spazio **Flotta** non occupato in qualsiasi regione **aperta** o in Europa (*se non vi sono spazi disponibili, non fate nulla*). Eliminate dal gioco il segnalino Commercio dello spazio scelto.

La Flotta Silenziosa può ottenere una carta Governatore quando una regione viene aperta, seguendo le normali regole per determinare il Governatore. Se ciò accade, eliminate dal gioco quella carta Governatore.



### OCCUPARE

Aggiungete un disco della Flotta Silenziosa in una qualsiasi città non occupata in Europa o in una qualsiasi regione aperta dove la Flotta Silenziosa abbia già la **presenza** (*se non ci sono città simili, non fate nulla*). Eliminate dal gioco il segnalino Commercio della città scelta.

La Flotta Silenziosa **non può** controllare collegamenti, quindi anche se dovesse occupare entrambe le estremità di un collegamento, **non otterrà** il segnalino presente su di esso.



### ATTACCARE

Non fate nulla.

Città e flotte occupate dalla Flotta Silenziosa **possono comunque** essere attaccate normalmente dagli altri giocatori.



### PESCARRE

Eliminate dal gioco la carta in cima al mazzo di una qualunque regione in cui la presenza della Flotta Silenziosa sia **pari o superiore** al Valore di Pesca della carta (*se tale carta non è disponibile, non fate nulla*).

Se la carta **Abolizione della Schiavitù** viene scelta e scartata dalla Flotta Silenziosa, il suo effetto si attiva **comunque**.



### PAGARE

Non fate nulla.

## EDIFICI MULTI-AZIONE

Se, durante il vostro turno, avete attivato un edificio che vi ha consentito di eseguire più di un'azione, **scegliete** quale azione (*che dovete aver eseguito*) va ad attivare la reazione della Flotta Silenziosa; la Flotta Silenziosa reagisce **una volta sola** alla fine di ciascun turno.



*Per esempio, se avete usato il Molo (Docks) durante il vostro turno e avete eseguito sia Salpare che Occupare, potete scegliere l'una o l'altra per la reazione della Flotta Silenziosa alla fine del vostro turno.*

Ecco alcune regole opzionali che potreste trovare interessanti giocando la variante Flotta Silenziosa.

- 1. Occupare Limitato.** In reazione all'azione Occupare, il disco della Flotta Silenziosa può essere aggiunto **solo nella stessa area** nella quale avete appena eseguito Occupare.
- 2. Nessuna reazione per i Segnalini.** La Flotta Silenziosa **non** reagisce quando usate un segnalino Azione, ma solo quando attivate un edificio.
- 3. Penuria di Edifici.** All'inizio di ciascun round, **prima** della Fase di Costruzione, il giocatore **che non detiene** la Corona scarta un edificio dalla riserva. *L'edificio scelto può essere di livello pari o inferiore al Livello di Costruzione del giocatore.*

## CREDITI

Autori: Carl de Visser & Jarratt Gray

Sviluppo Imprese: Jarratt Gray, Burnt Island Games e Grand Gamers Guild

Design grafico e Sviluppo Regolamento: Josh Cappel

Modellazione 3D: Heriberto Valle Martinez

Progettazione Inserti: Noah Adelman, Game Trayz

Edizione italiana a cura di: Riccardo Rodolfi

*Burnt Island Games e Grand Gamers Guild vogliono ringraziare Bruce Miller, Nicole Hoye, Sean Jacquemain, David Weiss, Aaron Cappel, Dushan Jojkic, Jon Meitling, Derek Funkhouser, Eduardo Baraf, Tom Heath, Eric Hyland. un ringraziamento speciale a tutti i backer per aver reso possibile tutto questo!*

*Gli autori ringraziano le proprie famiglie. Carl ringrazia Babs, Tollo e Keld, e tutti di GGG. Jarratt ringrazia Evie, Lilian, Barbara, Brian, Lincoln, e tutti quelli del Wellington Game Designers Group. Gli autori ringraziano tutti i playtester e gli editor dell'edizione originale di Endeavor. Per l'aiuto prestato a Endeavor: Le Rotte dell'Impero, ringraziamo Richard Durham, Nikolai Wendt, Lance Hudson, Peter van der Raaj, Ian Anderson, Shem Phillips, Lincoln Hely, Anne Matheson, John Bingham, Bobby Hill, e i Game Artisans in Nuova Zelanda.*



Un'Impresa congiunta di  
Cranio Creations,  
Burnt Island Games  
e Grand Gamers Guild  
craniocreations.com  
burntislandgames.com  
grandgamersguild.com

©2018 tutti i diritti riservati