

ENDEAVOR

AGE OF SAIL

EXPLOITS RULEBOOK



12+



2-5



75-100 mins.

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

Age of Sail (l'Âge de la navigation) (1571 - 1862) a été une époque de grands bouleversements et de liens sans précédent entre des régions éloignées du monde. Des bateaux reliaient les ports du monde entier. La conquête, le commerce, les allégeances, la guerre et l'idéologie ont traversé les océans à un rythme jamais connu auparavant. Ces quelques siècles sont remplis d'événements qui ont changé le cours de l'histoire de civilisations entières. Avec ces Exploits, vous aurez l'occasion de retracer certaines de ces histoires d'une manière qui préserve toutes les mécaniques du jeu Endeavor original, mais qui donne vie à l'histoire de l'époque d'une nouvelle façon plus immersive.

QUELS SONT CES EXPLOITS ?

Les exploits sont l'ajout le plus spectaculaire de *Endeavor : Age of Sail*. Chaque Exploit décrit un événement ou une aventure au cours de l'âge de la navigation, et est relié à deux des régions du jeu. Chaque Exploit commence la partie en étant inactif, mais lorsque ses deux régions sont ouvertes, l'Exploit devient actif pour les joueurs qui sont présents dans ces régions.

À chaque partie, vous jouerez avec trois exploits piochés au hasard (ou choisis) ; cette variabilité crée une rejouabilité étonnante, ajoute une saveur thématique profonde au jeu et motive les joueurs d'une manière intéressante et inédite pour ce jeu.

Ce livre de règles fournit des instructions sur la mise en place, les principes de jeu et le décompte des points pour les Exploits. Il fournit également des descriptions détaillées de chaque Exploit.

La Compagnie néerlandaise des Indes orientales.....	page 6
Mondialisation.....	page 10
La révolution haïtienne.....	page 11
Impérialisme.....	page 5
Missionnaires jésuites.....	page 7
Lettres de marque.....	page 11
Les galions de Manille.....	page 8
La République des corsaires.....	page 5
Les stocks de salpêtre.....	page 4
La Compagnie de la mer du Sud.....	page 7
L'Empire espagnol.....	page 6
Le commerce des épices.....	page 10
Le soleil ne se couche jamais.....	page 9
Le transit de Vénus.....	page 9
Le chemin de fer clandestin.....	page 8

L'utilisation des exploits **n'est pas** recommandée pour votre première partie ou vos deux premières parties d'Endeavor : Age of Sail. Il est préférable de se familiariser avec le jeu avant de les essayer, mais une fois que vous jouerez avec, vous reviendrez jamais au jeu de base !

CONTENU DES EXPLOITS

15 TUILES EXPLOIT

Numéro de l'exploit

Histoire

Mise en place additionnelle

Règle permanente

Actions

Décompte de fin de partie



Blasons des régions



Zone de jetons

Empilez ici le nombre indiqué de jetons spécifiques de cet exploit pendant la mise en place du jeu.

Mini carte

6 CLÉS D'EXPLOIT

Les clés sont utilisées pour indiquer quand un Exploit a été déclenché avec l'ouverture de ses deux régions.



15 BOUCLIERS D'EXPLOIT

Chaque joueur a 3 boucliers. Les joueurs utilisent leurs boucliers pour marquer les exploits avec lesquels ils sont autorisés à interagir et à marquer des points.



COMPOSANTS POUR DES EXPLOITS SPÉCIFIQUES

6 CANONS AMÉLIORÉS

Stocks de salpêtre



1 BATEAU PIRATE

République des corsaires



9 JETONS BLOCUS

Impérialisme



10 FORTIFICATIONS

L'Empire espagnol & La Compagnie néerlandaise des Indes orientales



5 MISSIONNAIRES

Missionnaires jésuites



5 JETONS ACTION

La Compagnie de la mer du Sud



8 JETONS GALION

Les Galions de Manille



5 JETONS LIBERTÉ

Le chemin de fer clandestin



8 JETONS TRANSIT

Le transit de Vénus



MISE EN PLACE DES EXPLOITS

Effectuez toute la mise en place normale pour le jeu de base comme décrit dans le livret de règles principal. Vous pouvez effectuer la mise en place des Exploits immédiatement avant que les joueurs ne choisissent leurs bâtiments de départ, au cas où les Exploits influenceraient leur décision.

- 1 Tuiles Exploit.** Mélangez les 15 tuiles Exploit face cachée et piochez 3 Exploits au hasard pour cette partie. Ou bien, vous pouvez choisir les Exploits avec lesquels vous souhaitez jouer en utilisant la méthode de votre choix. Placez les trois Exploits ensemble près du plateau de jeu, et remettez tous les exploits inutilisés dans la boîte.
- 2 Mise en place des Exploits.** Vérifiez chaque Exploit pour voir s'il y a des critères de mise en place additionnels, et/ou des composants spécifiques à cet Exploit que vous devez placer sur l'Exploit ou sur le plateau de jeu.
- 3 Clés.** Chaque Exploit affiche deux blasons de région. Pour chacun des six blasons, placez la clé sur la carte du gouverneur de la région correspondante (ou à proximité).

Certaines régions peuvent se retrouver avec plusieurs Clés ou sans Clés ; c'est normal !

- 4 Boucliers.** Le plateau de jeu de chaque joueur contient un emplacement pour ses 3 boucliers. Les joueurs doivent les garder là pour le moment, les boucliers n'entrent en jeu qu'une fois les exploits activés.



COMMENT LES EXPLOITS SONT ACTIVÉS

Les exploits, comme les régions, sont **fermés** au début de la partie. Pendant la partie, lorsqu'une région est ouverte et que sa carte de Gouverneur est attribuée, s'il y a des **Clés** sur cette carte de Gouverneur, placez-les sur les blasons correspondants sur des tuiles Exploit.

Quand les **deux** blasons d'un Exploit ont des Clés dessus (ce qui signifie que les **deux** régions auxquelles il est lié sont ouvertes), cet Exploit est activé, et il devient disponible pour interagir !

Chaque joueur présent dans les **deux** régions de l'Exploit doit placer un des **Boucliers** de sa réserve sur l'Exploit. Ceci indique que le joueur a le droit d'interagir avec les capacités de l'Exploit et qu'il est éligible pour marquer des points selon les critères de décompte des points de fin de partie de l'Exploit.

Si un joueur, plus tard dans la partie, devient présent dans ces deux régions pour la première fois, il doit ajouter un de ses boucliers à l'Exploit. De même, si un joueur **perd** toute présence dans la région d'un Exploit, il perd l'accès à cet Exploit et **retire** son Bouclier.

- Par exemple, lorsque l'Amérique du Nord s'ouvre, toutes les Clés de sa carte de Gouverneur sont placées sur n'importe quel Exploit qui a un blason d'Amérique du Nord ; dans ce cas, l'Empire espagnol obtient la Clé.
- Plus tard, quand l'Amérique du Sud s'ouvre, toutes les Clés sur sa carte de Gouverneur sont distribuées ; dans ce cas, le Transit de Vénus en reçoit une, et l'Empire espagnol en reçoit une aussi. Puisque les deux blasons de l'Empire espagnol ont maintenant des Clés dessus, l'Empire espagnol devient alors actif !
- Chaque joueur présent en Amérique du Nord et en Amérique du Sud place un de ses Boucliers sur l'Exploit, indiquant qu'il peut l'utiliser ; dans ce cas, Rouge et Jaune placent chacun un Bouclier.



INTERAGIR AVEC LES EXPLOITS

Tout joueur ayant un Bouclier sur l'Exploit peut maintenant utiliser ses actions normales (en activant des bâtiments ou en dépensant des jetons Action) pour interagir avec les mécanismes uniques de l'Exploit. Chaque Exploit offre des opportunités nouvelles et différentes qui sont décrites sur la tuile elle-même.

Chaque Exploit montre quels types d'action activeront ses capacités décrites. Lorsque vous utilisez une action (qu'elle provienne d'un bâtiment ou d'un jeton bleu) pour activer une capacité de l'Exploit, vous **ne réalisez pas le processus habituel** normalement associé à cette action, **mais vous réalisez** la capacité décrite sur la tuile. Chaque capacité est expliquée en détail sur la tuile.



Certaines capacités des Exploits vous permettent de *dépenser* des jetons Commerce spécifiques. Pour *dépenser un jeton*, vous devez **avoir** le jeton physique sur votre plateau personnel (il **doit** s'agir d'un **jeton Commerce** du bon type, et **non** d'un autre jeton de remplacement comme un jeton Transit, un jeton Liberté ou un disque agissant comme un jeton). Ensuite, vous devez le retirer de la partie et ajuster la piste d'attributs correspondante en conséquence.



Certaines capacités des Exploits vous permettent de gagner des disques de votre réserve pour votre port. Si vous n'avez plus de disques dans votre réserve, vous n'en gagnerez peut-être pas.

Chaque Exploit offre une opportunité de marquer des points en fin de partie ainsi que des capacités pendant la partie. Au cours du décompte, les exploits doivent être décomptés en premier, avant que tout autre décompte ne soit fait. **Seuls les joueurs ayant un Bouclier sur un Exploit peuvent être impliqués dans les critères de décompte de points spécial pour cet Exploit.**

Les trois premiers emplacements sur la feuille de score sont pour les Exploits. Notez chaque Exploit séparément et écrivez le nom de l'Exploit que vous décomptez.



Par exemple, Rouge et Jaune peuvent maintenant utiliser leurs actions pour activer des capacités sur l'Exploit de l'Empire espagnol.

La première capacité de l'Empire espagnol est activée par une action d'Attaque. Rouge peut l'activer à son tour en activant un bâtiment ou en dépensant un jeton d'Action avec une action d'Attaque.



Lorsqu'elle le fait, elle peut choisir (au lieu de faire une action d'Attaque normale) de déclencher la capacité activée par Attaque sur l'Exploit, et en suivre les instructions.



À la fin de la partie, chaque Exploit est évalué en fonction de ses critères de décompte des points. Dans le cas de l'Empire espagnol, Rouge et Jaune gagneront chacun une Gloire supplémentaire pour chaque ville qu'ils ont fortifiée en Amérique du Nord et du Sud.

EXPLOITS : DETAILS ET EXPLICATIONS

LES STOCKS DE SALPÊTRE



Décompte des points de fin de partie : Gagnez 1 Gloire pour chaque Canon amélioré que vous possédez. Si vous avez au moins 1 Canon Amélioré, gagnez 1 Gloire pour chaque symbole d'Attaque sur vos bâtiments et sur tout jeton d'Action restant.

Régions à débloquer : Amérique du Nord et Inde.

Mise en place : Placez les six marqueurs de Canons améliorés sur la zone de jetons de l'Exploit.

Capacité 1 (Action d'attaque) : Effectuez une action d'attaque selon toutes les règles normales. Si vous n'avez pas déjà un disque sur cette tuile Exploit, vous pouvez y placer la perte de votre Attaque. Si vous en avez déjà un sur la tuile, vous pouvez défausser ce disque comme perte.



Capacité 2 (Action piocher) : Dépensez un jeton Industrie de votre plateau personnel pour prendre un jeton de Canon amélioré de cette tuile (s'il en reste), et gardez-le dans votre Port jusqu'à ce que vous l'utilisiez. Vous pouvez gagner plusieurs Canons améliorés au cours de la partie.









Traitez un **Canon amélioré** comme un disque qui ne peut activer qu'un bâtiment présentant une action d'Attaque ; placez-le sur le bâtiment que vous souhaitez activer.




- Si le bâtiment activé vous permet de choisir une action autre qu'Attaquer, vous pouvez choisir l'autre type d'action au lieu de l'attaque.
- Résolez le bâtiment activé exactement comme s'il avait été activé avec un disque normal. Les Canons améliorés peuvent déclencher des actions normales et des capacités d'Exploit.
- Les Canons améliorés retournent automatiquement dans votre port pendant la phase des Salaires sans utiliser aucun paiement. Ils ne peuvent jamais être régénérés par d'autres moyens.


2 LA RÉPUBLIQUE DES CORSAIRES


THE REPUBLIC OF PIRATES
After Nassau in the Bahamas was taken over by privateers turned pirates, it became the heart of the "Republic of Pirates." Nassau endured several attacks over the years but it wasn't until Woodes Rogers arrived offering pardons that Nassau returned under the control of the British.

Claim Nassau with a  to move the  from its current location to any **unfortified** city in North America or the Caribbean. Then destroy all  and/or tokens in that city. If there was already a  in Nassau (of any player's) move it to occupy the 's previous city.

Discard a Governor card you hold to claim Nassau and the Nassau Governor space with one  each. Remove the  from the game. **This Exploit may not be used further in this game.** If there was already a  in Nassau (of any player's) move it to occupy the 's previous city.

GAME END If you occupy Nassau, gain .
 If you are Nassau's Governor, gain .



Décompte des points de fin de partie : Gagnez 1 Gloire si vous occupez la case Nassau sur cet Exploit. Gagnez 3 Gloire si vous occupez la case Gouverneur de Nassau sur cet Exploit.

Régions à débloquent : Caraïbes et Amérique du Nord.

Mise en place : Placez le support de bateau pirate sur la case Nassau de l'Exploit.

Capacité 1 (Action navigation) : Récupérez la case Nassau sur cet Exploit en y plaçant un disque venant de votre port ; s'il y a déjà un autre disque à Nassau, déplacez-le dans la ville actuelle du Pirate. Ensuite, déplacez le Pirate de sa position actuelle vers n'importe quelle ville non fortifiée d'Amérique du Nord ou des Caraïbes ; tout disque de **cette** ville est rendu à son propriétaire et tout jeton dans cette ville est défaussé.

Capacité 2 (Action d'attaque) : Défaussez une carte de gouverneur de votre plateau personnel. Placez un disque de votre port sur la case Nassau ; s'il y a déjà un autre disque sur Nassau, déplacez-le dans la ville actuelle du Pirate, et **retirez le Pirate du jeu**. Placez ensuite un disque de votre port sur la case Gouverneur de Nassau.

Une fois que la case du Gouverneur de Nassau est récupérée, cet Exploit ne peut plus être utilisé dans cette partie (sauf pour le décompte des points en fin de partie).

3 IMPÉRIALISME

IMPERIALISM
The trading companies of the European nations became powerful military forces in their own right. With near-autonomy, they fought local wars with each other especially in India and the Far East over control of the burgeoning markets there, plunging those regions into chaos for decades.




At game start place 1 Blockade token on every link that leads to at least one city in India or the Far East. A Blockade prevents its link from being claimed, controlled, or used in any way.

- Attacking a city in India or the Far East does **not** cost the attacker a casualty if the attacker controls a city connected to the target city by an **unblocked** link.

Ship to the **open sea** of either the Far East or India, then immediately perform a normal  action in the same region.

Claim a Blockade token  from a link, along with the link's Trade token.

GAME END Score  for each link you control that leads to at least one city in India or the Far East.
 Score  for each Blockade token  you hold.

Décompte des points de fin de partie : Gagnez 1 Gloire pour chaque liaison que vous contrôlez qui mène à au moins une ville en Inde et/ou en Extrême-Orient. Gagnez 1 Gloire pour chaque jeton Blocus dans votre port.

Régions à débloquent : L'Extrême-Orient et l'Inde.

Mise en place : Placez un jeton Blocus sur chaque liaison qui mène à au moins une ville en Extrême-Orient et/ou en Inde, recouvrant le jeton Commerce sur la liaison. *(Les joueurs peuvent librement jeter un coup d'œil aux jetons recouverts pendant la partie).*



Tant qu'un **jeton Blocus** se trouve sur une liaison, cette liaison *(et le jeton Commerce qui s'y trouve)* ne peut être récupérée, gagnée, contrôlée ou utilisée de quelque manière que ce soit, y compris par les effets d'autres Exploits.

Règle permanente : Une fois cet Exploit actif, attaquer une ville en Inde ou en Extrême-Orient **ne coûte pas** de pertes à l'attaquant **si** ce dernier contrôle une ville connectée à la ville cible par une liaison **sans jeton Blocus sur elle**.

Capacité 1 (Action navigation) : Naviguez au large vers l'Extrême-Orient ou l'Inde, puis effectuez immédiatement **une action d'Attaque normale** dans la même région.

Capacité 2 (Action d'attaque) : Récupérez un jeton Blocus à partir d'une liaison, et gardez-le dans votre port. S'il y a un jeton Commerce en dessous, gagnez également ce jeton. Vous pouvez gagner plusieurs jetons Blocus au cours de la partie.

L'EMPIRE ESPAGNOL

THE SPANISH MAIN
The Spanish Main was the large mainland crescent of South, Central and North America controlled by the Spanish where vast wealth was accumulated and sent back to Spain. The Spanish built powerful fortresses along the coast to defend their interests.




Fortify a city you control in North America or South America.

Take 1 immediate  action for each **fortified** city you control in North America or South America. (Each player may do this once per round maximum.)

For each **fortified** city you control in North America or South America, score that city's  value.

GAME END

Décompte des points de fin de partie : Pour chaque ville **fortifiée** que vous contrôlez en Amérique du Nord ou en Amérique du Sud, marquez en gloire la valeur de Gloire de cette ville (soit 1 ou 2 Gloire comme indiqué sur la ville elle-même).

Régions à débloquent : Amérique du Nord et Amérique du Sud.

Mise en place : Placez 8 jetons Fortification sur la zone de jetons de l'Exploit.

Capacité 1 (Action d'attaque) : Fortifiez une ville que vous contrôlez déjà en Amérique du Nord ou en Amérique du Sud.

Pendant que vous **fortifiez** une ville, placez un jeton Fortification depuis l'Exploit sous votre disque dans cette ville. Toute personne effectuant une Attaque contre votre ville fortifiée doit subir 2 pertes au lieu de 1 habituellement. Lorsqu'une ville fortifiée est attaquée, remplacez la Fortification sur la tuile Exploit.

Capacité 2 (Action navigation) : Effectuez une action de paiement immédiate pour **chaque ville fortifiée** que vous contrôlez actuellement en Amérique du Nord et/ou en Amérique du Sud. Chaque joueur peut déclencher cette aptitude au maximum une fois par manche.

LA COMPAGNIE NÉERLANDAISE DES INDES ORIENTALES

THE DUTCH EAST INDIA COMPANY
The Dutch East India company is considered the first true multi-national corporation. It had the power to wage war, make treaties, establish colonies and strike its own currency. Its colony in Cape Town made the long sea journey to Batavia's spice markets extraordinarily lucrative.




Return 1 of your **unoccupied** buildings to build a new one up to 1 level higher than the returned building. You may spend a  token to build up to 2 levels higher instead.

Occupy **Batavia** or **Cape Town**.

Attack or Fortify **Batavia** or **Cape Town**.


Score normally at game end.

If you control **fortified** Cape Town, gain  for every 4  on your buildings.

If you control **fortified** Batavia, gain  for every  on your buildings/leftover Action tokens.

GAME END

Décompte des points de fin de partie : Si vous contrôlez Cape Town et qu'elle est **fortifiée**, gagnez 1 Gloire pour 4 symboles de niveau de construction sur vos bâtiments. (Par exemple un Théâtre à 3 symboles de niveau de construction dessus). Si vous contrôlez Batavia et qu'elle est **fortifiée**, gagnez 1 Gloire pour chaque symbole de Navire sur vos bâtiments et sur tout jeton d'Action restant.

 Gagnez la Gloire telle qu'elle apparaît sur les cases que vous occupez sur la carte. Gagnez 1 Gloire si vous occupez les deux cases à chaque extrémité de la liaison avec un symbole de Gloire.

Régions à débloquent : L'Extrême-Orient et l'Afrique.

Mise en place : Placez 8 jetons Fortification sur la zone de jetons de l'Exploit.

Capacité 1 (Action piocher) : Remettez un bâtiment inoccupé de votre plateau personnel dans la réserve, puis choisissez un bâtiment de la réserve pour le remplacer. Le nouveau bâtiment peut être jusqu'à 1 niveau de construction plus élevé que le niveau du bâtiment rendu. Vous pouvez dépenser un jeton Industrie à partir de votre plateau personnel pour augmenter cette limite à **deux** niveaux plus haut que le bâtiment rendu.

Capacité 2 (Action occuper) : Occupez Batavia ou Cape Town sur la tuile Exploit en y plaçant un disque venant de votre port. La ville que vous occupez doit être actuellement inoccupée.

Batavia compte comme une ville normale en Extrême-Orient et Cape Town compte comme une ville normale en Afrique pour tous les objectifs du jeu, y compris pour les autres Exploits.

Capacité 3 (Action d'attaque) : Effectuez une Attaque normale sur Batavia ou Cape Town si elle est occupée par un adversaire, ou Fortifiez Batavia ou Cape Town si vous la contrôlez.

Pendant que vous **fortifiez** une ville, placez un jeton Fortification depuis l'Exploit sous votre disque dans cette ville. Toute personne effectuant une Attaque contre votre ville fortifiée doit subir 2 pertes au lieu de 1 habituellement. Lorsqu'une ville fortifiée est attaquée, remplacez la Fortification sur la tuile Exploit.

MISSIONNAIRES JÉSUITES

JESUIT MISSIONARIES
The Society of Jesus played an important role in bringing Christianity and western civilisation to the rest of the world. Jesuits would endure any conditions in the pursuit of administering the faith and their efforts were often seen to be at odds with the colonialism of the western powers.

Spend 1 token to move a Missionary from here to any unoccupied city (even in a region that has not been opened or where you have no presence). Then immediately Occupy it with a from your Harbor.

Move any Missionary from its current location (anywhere including this tile) to any city you control. Then you may spend a token to gain .

Gain for each city you control that has a .

GAME END

A city with a Missionary in it may not be Attacked.

Décompte des points de fin de partie : Gagnez 1 Gloire pour chaque ville que vous contrôlez ayant un missionnaire.



Une ville avec un missionnaire dedans ne peut **jamais** être attaquée. Lorsque vous déplacez un missionnaire "dans" une ville, placez-le assez près pour qu'il n'y ait pas de confusion sur la ville dans laquelle le missionnaire se trouve.

Régions à débloquent : Amérique du Sud et Inde.

Mise en place : Placez les cinq jetons Missionnaires sur la zone de jetons de l'Exploit.



Capacité 1 (Action navigation) : Dépensez 1 jeton Commerce Influence de votre plateau personnel pour déplacer un jeton Missionnaire de cette tuile Exploit (*s'il en reste*) **vers une ville inoccupée** (*même dans une région qui n'a pas été ouverte ou dans laquelle vous n'avez aucune présence*). Ensuite, occupez immédiatement cette ville avec un disque venant de votre port (*même si cette région n'a pas été ouverte ou si vous n'y êtes pas présent*), et gagnez le jeton Commerce qui s'y trouve.

Dès que les cinq jetons Missionnaires de cette tuile sont sur le plateau, cette capacité ne peut plus être activée.

Capacité 2 (Action occuper) : Déplacez un jeton Missionnaire de sa position actuelle (*n'importe où, y compris sur cet Exploit*) vers n'importe quelle ville que vous contrôlez.



Ensuite, vous pouvez dépenser un jeton Commerce culture de votre plateau personnel pour gagner 2 disques de votre réserve dans votre Port.

LA COMPAGNIE DE LA MER DE SUD

THE SOUTH SEA COMPANY
The South Sea Co. was a British joint-stock company granted a monopoly on British trade with South America and the Caribbean. In reality there was no realistic path to profit due to bitter rival Spain controlling the region. Share prices skyrocketed before the bubble finally burst, leaving investors in ruin.

Place 1 in the next empty spot here. If indicated, the player in the spot directly to the left chooses a Share token. That player may discard the Share from the game to immediately gain the top bonus, or may keep it for the ongoing bottom bonus. (This choice is permanent.)

If the final spot is filled, the **bubble bursts!** All on this tile return to their owners supply. All Shares are discarded from the game. *This Exploit may no longer be interacted with.*

Gain for each of yours on this tile.

GAME END

Décompte des points de fin de partie : Gagnez 2 Gloire pour chaque disque que vous possédez sur cette tuile Exploit.

Régions à débloquent : Amérique du Sud et Caraïbes.

Mise en place : Placez les cinq jetons Action sur la zone de jetons de l'Exploit.

Capacité 1 (Action navigation) : En commençant par la case START et en continuant le long de la piste, placez 1 disque de votre port dans la case suivante de la piste d'investissement. S'il y a un symbole Action dans la case, le joueur qui possède le disque dans la case indiquée par la flèche prend le jeton Action de son choix sur l'Exploit. (*Le joueur peut regarder les jetons restants pour trouver celui qu'il veut.*)

Lorsque vous gagnez une Action, vous pouvez immédiatement la retirer du jeu pour gagner le bonus inscrit sur la moitié **supérieure** du jeton, **ou** vous pouvez la **conserver** pour bénéficier de l'avantage continu indiqué sur la moitié **inférieure** du jeton. (*Une fois que vous décidez de conserver une action pour son avantage inférieur, vous ne pouvez pas la défausser plus tard pour son bonus supérieur.*)

Si la case finale de la piste d'investissement est remplie, "la bulle éclate". Tous les disques de l'Exploit sont rendus à leurs propriétaires. Tous les jetons Action détenus par les joueurs sont défaussés du jeu et ces joueurs perdent les avantages obtenus grâce aux jetons.

Une fois que la bulle éclate, cet Exploit ne peut plus être utilisé. Le score à la fin de la partie sera de zéro, puisque tous les disques ont été retirés de la tuile.

Gagnez 1 disque de votre réserve dans votre port.



Pendant le Décompte des points, gagnez 1 Gloire.

Réalisez immédiatement 1 action de paiement.



Pendant le Décompte des points, gagnez 1 Gloire.

Gagnez 2 disques de votre réserve dans votre port.



Pendant la phase de construction, ajoutez 1 à votre niveau de construction.

8 LES GALIONS DE MANILLE

MANILA GALLEONS
In 1536 Andrés de Urdaneta completed the second world circumnavigation after he discovered and plotted a critical eastward route across the Pacific from Manila to Acapulco. The Manila Galleons sailed this route for 250 years, bringing a variety of trade goods and riches across the oceans.

At game start place 1 from each player's supply in Manila

Move one of your from Manila or from open sea in any region to open sea in any other open region.

If you moved from the Far East (or Manila) to North America, gain 1 Galleon Token.

If you moved from North America (or Manila) to the Far East, swap up to 2 Trade tokens from your player mat with that many Trade tokens anywhere on the game board.

In Payment phase, flip to the side you wish to activate.

Each Galleon token you hold is worth

Décompte des points de fin de partie : Gagnez 2 Gloire pour chaque jeton Galion que vous avez.

Régions à débloquent : L'Extrême-Orient et l'Amérique du Nord.

Mise en place : Placez 1 disque de la réserve de chaque joueur dans Manille sur cet Exploit, et placez les 8 jetons Galion sur la zone de jetons de cet Exploit.

Capacité 1 (Action navigation) : Déplacez un de vos disques de Manille ou au large dans une région vers le large d'une autre région ouverte.



Si vous avez quitté l'Extrême-Orient (ou Manille) pour l'Amérique du Nord, gagnez 1 tuile Galion de cette tuile (s'il en reste) vers votre port. Vous pouvez gagner plusieurs jetons Galion au cours de la partie.



Si vous avez quitté l'Amérique du Nord (ou Manille) pour l'Extrême-Orient, vous pouvez échanger jusqu'à 2 jetons Commerce de n'importe quel type depuis votre plateau personnel avec le même nombre de jetons Commerce, de n'importe où sur le plateau de jeu (même dans les régions non ouvertes où vous n'avez aucune présence).

Pendant la phase des Salaires (après avoir payé vos ouvriers en fonction de votre niveau de salaire), vous pouvez retourner chacun de vos jetons Galion du côté de votre choix et réaliser l'action autorisée par chaque jeton.



Payez 1 ouvrier selon les règles normales de paiement.



Gagnez 1 disque de votre réserve dans votre port.

Un jeton de Galion n'est pas consommé lorsque vous l'utilisez ; il s'activera à chaque phase des Salaires après l'avoir gagné.

9 LE CHEMIN DE FER CLANDESTIN

THE UNDERGROUND RAILROAD
From the mid 1700s to the mid 1800s, a secret network of safehouses and "conductors" provided escaped slaves in America with a pathway to freedom in the northern states and Canada. Tens of thousands of people made it to safety with the aid of abolitionists and sympathisers.

Discard the top card from the Slavery deck from the game. Gain from your supply.

Place on the next space on the Underground Railroad map, then choose and take a Freedom token for its benefit. You may only do this if you meet the displayed threshold of the space. When the last space is filled, Slavery is abolished.

Score normally at game end.

If Slavery was abolished and you have at least 1 on this tile, gain for each on your buildings and/or Harbor.

Décompte des points de fin de partie : Si l'esclavage a été aboli (par n'importe quelle méthode pendant la partie), et que vous avez au moins 1 disque sur la carte du chemin de fer clandestin, gagnez 1 Gloire pour chaque série combinée de 2 disques sur vos bâtiments et dans votre Port. (Par exemple, si vous avez 5 disques, gagnez 2 Gloire.)

Gagnez la gloire telle qu'elle apparaît sur les cases que vous occupez sur la carte. Gagnez 1 Gloire si vous occupez les deux cases à chaque extrémité d'une liaison avec un symbole de Gloire.

Régions à débloquent : Afrique et Amérique du Nord.

Mise en place : Placez les cinq jetons Liberté sur la zone de jetons de l'Exploit.

Capacité 1 (Action piocher) : Défaussez la première carte de la pioche Esclavage du jeu, puis gagnez 2 disques de votre réserve dans votre port. La valeur de tirage de la carte défaussée est sans importance. S'il n'y a pas de cartes sur la pioche Esclavage, cette capacité ne peut plus être activée.

Capacité 2 (Action occuper) : En commençant par la case START et en continuant sur la piste, placez 1 disque de votre port sur la prochaine case de la carte du chemin de fer clandestin, puis prenez le jeton Liberté de votre choix sur cet Exploit et profitez de son avantage. (Vous pouvez regarder les jetons restants pour trouver celui que vous voulez.)

Vous ne pouvez utiliser cette capacité que si vous atteignez le seuil d'attribut affiché sur la case dans laquelle se trouve votre disque. (Par exemple, vous devez avoir un score de 7 ou plus dans la première case du chemin de fer clandestin.)



Les jetons Liberté sont comme les jetons Attributs de Commerce ; lorsque vous en gagnez un, placez-le à la base de la piste correspondante et gagnez 1 dans ce score d'attribut.

Dès que la dernière case du chemin de fer clandestin est remplie, l'esclavage est aboli (s'il ne l'a pas déjà été par d'autres moyens), selon toutes les règles normales décrites dans les règles.

LE TRANSIT DE VÉNUS

THE TRANSIT OF VENUS
 In 1768 Captain James Cook set out on his first voyage across the Pacific to observe and record the Transit of Venus across the sun. Afterward, Cook proceeded to search the South Pacific for the legendary Terra Australis Incognita, charting New Zealand and Australia's east coast on his journey.

Place a in the next unoccupied spot here, then choose and take a for its benefit.

Score normally at game end.

Place a in a spot here to immediately claim its reward.

If Tahiti has been reached, and you have (or are tied for) the most on this tile, gain 1 for each on this tile.

GAME END

Décompte des points de fin de partie : Si Tahiti a été atteinte (par n'importe quel joueur), et que vous avez (ou êtes à égalité pour) le plus grand nombre de disques sur la carte du Pacifique Sud, gagnez 1 Gloire pour chaque jeton Richesse sur la piste Financier.

Gagnez la gloire telle qu'elle apparaît sur les cases que vous occupez sur la carte. Gagnez 1 Gloire si vous occupez les deux cases à chaque extrémité d'une liaison avec un symbole de Gloire.

Régions à débloquer : Amérique du Sud et Extrême-Orient.

Mise en place : Placez les huit jetons Transit sur la zone de jetons de l'Exploit.

Capacité 1 (Action naviguer ou occuper comme indiqué sur la carte) : En commençant par la case START et en continuant le long de la piste, placez un disque de votre port sur la prochaine case inoccupée de la carte du Pacifique Sud, puis prenez le jeton Transit de votre choix de cet Exploit et gagnez son avantage. (Vous pouvez regarder les jetons restants pour trouver celui que vous voulez.) Les actions de déclenchement (navigation ou occuper) sont basées sur le symbole dans la case où votre disque se trouve.

Le chemin bifurque après Tahiti ; une fois Tahiti atteinte, vous pouvez choisir d'aller en Nouvelle-Zélande ou vers l'Australie dans l'ordre que vous voulez.



Les jetons Transit affichant des **attributs** sont comme les jetons Commerce Attributs ; lorsque vous en gagnez un, placez-le à la base de la piste correspondante et gagnez 1 dans ce score d'attribut. Les jetons Transit affichant de la **Gloire** sont conservés dans votre port et rapportent chacun 1 Gloire à la fin de la partie.

Capacité 2 (Action piocher) : Placez un jeton Commerce Richesse de votre plateau personnel sur une case non réclamée de votre choix sur la piste Financier. Gagnez immédiatement le bénéfice indiqué sur cette case.



Gagnez 3 disques de votre réserve dans votre port.



Gagnez 2 disques de votre réserve dans votre port.



Réalisez immédiatement 2 actions de paiement.

LE SOLEIL NE SE COUCHE JAMAIS

THE SUN NEVER SETS
 During the height of the Spanish Empire in the 16th and 17th Century, their territories were so extensive that it was always day in at least one part of the empire. By the 18th century the British had managed to forge their own globe-spanning empire with India as the jewel of the East and the islands of the Caribbean powering profits from the West.

Place a here, then you may immediately perform a action in any **open region** or perform a action in any **region**.

- Each of your on this tile counts as 1 **presence** in any region towards drawing cards **only**.

If you have at least one on this tile, score based on the number of **regions** where you control at least 1 city:

REGIONS	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

GAME END

Décompte des points de fin de partie : Marquez des points en fonction du nombre de **régions** différentes (pas l'Europe) où vous contrôlez **au moins une ville**. Le tableau montre combien de Gloire vous gagnez, par exemple si vous contrôlez des villes de 3 régions différentes, vous gagneriez 2 Gloire.

Régions à débloquer : Inde et Caraïbes.

Mise en place : n/a

Capacité 1 (Action navigation) : Placez 1 disque de votre port sur la carte de l'Exploit, puis vous pouvez immédiatement effectuer une action occuper dans une **région ouverte** (même si vous n'y êtes pas présent), ou réalisez une action naviguer dans une **région**.

Chacun de vos disques sur cet Exploit compte pour 1 **présence supplémentaire** dans n'importe quelle **région** pour piocher des cartes **unique**-ment.

12 LE COMMERCE DES ÉPICES

THE SPICE TRADE
The Spice Gardens of Asia offered unmatched potential riches, and the spice trade dominated global commerce for centuries. Wishing to avoid taxes levied by the Ottoman Empire for passing through their territory, Portuguese explorer Vasco da Gama forged a new route to the Far East via India by sailing around Africa, connecting the West with the Orient by sea for the first time in history.



Place a  in the **open sea** of Africa, India, or the Far East, then immediately draw the top card from that region, if you meet the Draw Value of that card.

Remove any number of your own  from the **open sea** of Africa, India, or the Far East, and place them on your  and/or  tracks (distributed as you wish) as if they were tokens of that type.

If you have at least 1  in the **open sea** of Africa, score  for each of your own  on Africa's shipping track.

GAME END
 • Follow the same scoring process for India and for the Far East.

Décompte des points de fin de partie : Si vous avez au moins un disque dans la zone au large l'Afrique, gagnez 1 Gloire pour chacun de vos disques sur la piste maritime de l'Afrique. Suivez le même processus de décompte des points pour l'Inde et l'Extrême-Orient.

Régions à débloquent : Afrique et Inde.

Mise en place : n/a

Capacité 1 (Action navigation) : Placez un disque de votre port **au large** de l'Afrique, de l'Inde ou de l'Extrême-Orient, puis prenez immédiatement la première carte de la pioche de cette région, **si** vous avez la valeur de tirage de cette carte.

Capacité 2 (Action navigation) : Retirez n'importe quel nombre de vos disques des zones au large de l'Afrique, de l'Inde et/ou d'Extrême-Orient, et placez ces disques à la base de vos pistes de Finance et/ou d'Influence (*répartis comme vous le souhaitez*) comme s'ils étaient des jetons d'attribut de ce type.

Chaque disque que vous placez à la base d'une piste augmente le score de cette piste de 1.

13 MONDIALISATION

GLOBALISATION
During the Age of Sail, the world became more connected through an increased level of trade and cultural exchange. The expansionism of the most powerful nations and merchant companies meant that commerce, politics, and warfare caused ripple effects that could be felt across the globe.



Perform an Attack as normal in a **region**, then immediately draw the top card from that region, if you meet the Draw Value of that card.

Swap a card you hold with a card of the same Draw Value (or lower) in any region deck.
 • You may spend a  token to swap for a card 1 number higher instead.

Score based on the number of **different regions** from which you hold Asset cards (including Governors).

REGIONS	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

Décompte des points de fin de partie : Marquez de la gloire en fonction du nombre de **régions** différentes (*pas l'Europe ou l'esclavage*) dans lesquelles vous détenez des cartes Avantage. Les cartes de gouverneur **comptent**. Le tableau montre combien de Gloire vous gagnez, par exemple si vous détenez des cartes de 5 régions différentes, vous obtiendrez 6 Gloire.

Régions à débloquent : L'Extrême-Orient et les Caraïbes.

Mise en place : n/a

Capacité 1 (Action d'attaque) : Effectuez une action d'Attaque normale dans **une région ouverte où vous êtes présent** (*pas en Europe*), puis prenez immédiatement la première carte de la pioche de cette région, **si** vous avez la valeur de tirage de cette carte.

Capacité 2 (Action navigation) : Échangez une carte que vous détenez avec n'importe quelle carte de la même valeur de tirage (*ou moins*) dans n'importe quelle région du jeu (*pas en Europe, ni venant de la pioche Esclavage*).



Pendant cet échange, vous pouvez dépenser un jeton Influence pour échanger une carte contre une carte d'une valeur de tirage supérieure à celle de la carte que vous échangez.

Échangez physiquement les deux cartes. La carte que vous placez dans la pioche peut être piochée plus tard normalement, en utilisant la présence de **la région où elle se trouve** pour déterminer si un joueur est capable de la piocher. La carte compte toujours comme son type de région affichée même si elle se trouve dans une pile différente.

• Bien que vous ne puissiez pas échanger **avec** les piles de cartes Europe ou Esclavage, la carte que vous remettez **dans** la pile d'une région **peut** être une carte Europe ou Esclavage.

Par exemple, vous pouvez échanger votre carte Inde 4 avec la carte Afrique 3. Vous obtenez la carte Afrique 3, et votre carte Inde 4 va dans la pile Afrique exactement où la carte Afrique 3 était. Si cette carte finit par être exposée en tant que première carte de la pioche, un joueur peut la prendre comme d'habitude en fonction de sa présence en Afrique.

14 LETTRES DE MARQUE

LETTERS OF MARQUE
With seagoing frontiers covering half the globe or more, national navies didn't have enough ships to defend their vast territories. Nations gave independent captains Letters of Marque which sanctioned them to attack ships from other nations. These privateers prowled the profitable coastlines of North Africa and South America, among many other rich targets.



 Push an opponent's  from any shipping track into the open sea of that region, and replace it with a  from your Harbor.
 If the opponent you pushed out **has not yet passed in this round**, you may steal 1 **Attribute Trade** token of your choice from that player.

 Return any number of your  from the open sea (*worldwide*) to your Harbor.

 Score each shipping track separately:
 • If you are the **only** player with markers on the track, gain: 
 • If you are first-place player (*but not alone on the track*) gain: 
 • If you are the second-place player, gain: 

Décompte des points de fin de partie : Marquez les points des six pistes de navigation séparément ; les égalités pour la première ou la deuxième place sont départagées en faveur du joueur à égalité qui a un disque sur la piste de navigation la plus proche de la pioche. Si vous êtes le **seul** joueur avec des disques sur la piste, gagnez 4 Gloire. Si vous êtes **premier** (*mais qu'il y a au moins un autre joueur sur la piste*), gagnez 2 Gloire. Si vous êtes deuxième, gagnez 1 Gloire.

Régions à débloquer : Amérique du Sud et Afrique.

Mise en place : n/a

Capacité 1 (Action d'attaque) : Poussez le disque d'un adversaire depuis n'importe quelle voie de navigation vers le large de cette région, et placez un disque depuis votre port dans l'espace libéré sur la voie de navigation.

Si l'adversaire que vous avez expulsé **n'a pas encore passé pendant cette manche**, vous pouvez voler 1 jeton **d'attribut** de votre choix sur le plateau personnel de ce joueur. (*Ce joueur doit réduire son score d'attribut pour tenir compte du jeton perdu*).

Les modifications apportées aux disques sur une voie de navigation **après** l'attribution du titre de gouverneur de cette région **n'affectent pas** la propriété de la carte de gouverneur.

Capacité 2 (Action navigation) : Reprenez n'importe quel nombre de vos disques depuis n'importe quelle **zone de large** (*n'importe où sur le plateau de jeu*) dans votre port.

15 LA RÉVOLUTION HAÏTIENNE

THE HAITIAN REVOLUTION
The Haitian Revolution began in 1791 and ended in 1804 with the founding of the independent state of Haiti. The long and violent struggle freed the island of Saint-Domingue from French colonial reign and remains the only successful slave-led uprising in history leading to a sovereign nation ruled by non-white former slaves.



 Take the top card of any deck and stack it here, then take an immediate  action.

 Take any non-Slavery card from here.

 The Haitian Republic is formed if there are at least 10 symbols on the cards stacked here, or if Slavery has been abolished.
 If the Haitian Republic has been formed:
 • Each Asset card you hold from any **non-Slavery** deck earns you  for each card of the same type stacked here.
 • Each Slavery card you hold **loses** you  for each Slavery card stacked here.



Décompte des points de fin de partie : Le score pour cet Exploit se fait si "la République d'Haïti a été formée". La République d'Haïti est formée s'il y a au moins 10 symboles (*n'importe quelle combinaison d'industrie, de culture, de richesse, d'influence et de gloire*) sur les cartes empilées sur cet Exploit, **ou** si l'**abolition de l'esclavage** a eu lieu pendant la partie. Si la République d'Haïti **n'a pas** été formée, cet Exploit ne rapporte rien. Si la République d'Haïti **a été** formée, décomptez les points comme suit :

Chaque carte **Avantage** que vous détenez d'une pioche **autre que l'Esclavage** vous rapporte 1 Gloire pour **chaque carte du même type** empilée sur cet Exploit. (*Par exemple, si vous avez 2 cartes d'Inde et qu'il y a 3 cartes d'Inde empilées ici, vous gagnez 6 Gloire.*)

Chaque carte **Esclavage** que vous détenez **vous fait perdre 1 Gloire** pour **chaque carte Esclavage** empilée sur cet Exploit.

Régions à débloquer : Afrique et Caraïbes.

Mise en place : n/a

Capacité 1 (Action occuper) : Retirez la première carte de n'importe quelle pioche (*en ignorant la valeur de la carte et même si vous n'êtes pas présent dans la région*) et empilez-la sur cet Exploit. Ensuite, réalisez immédiatement une action piocher normale en suivant les règles normales.

- **Placer** la carte Valeur 5 Europe ici **ne déclenchera pas l'abolition de l'esclavage**.
- **Placer** une carte de valeur 1 d'une région **ne vous permettra pas d'obtenir son disque bonus**.

Capacité 2 (Action d'attaque) : Prenez n'importe quelle carte non Esclavage de cet Exploit, en ignorant sa valeur de tirage.

- **Prendre** la carte Valeur 5 Europe d'ici **déclenchera l'abolition de l'esclavage**.
- **Prendre** ici une carte Valeur 1 d'une région, vous **rapportera** son disque bonus.

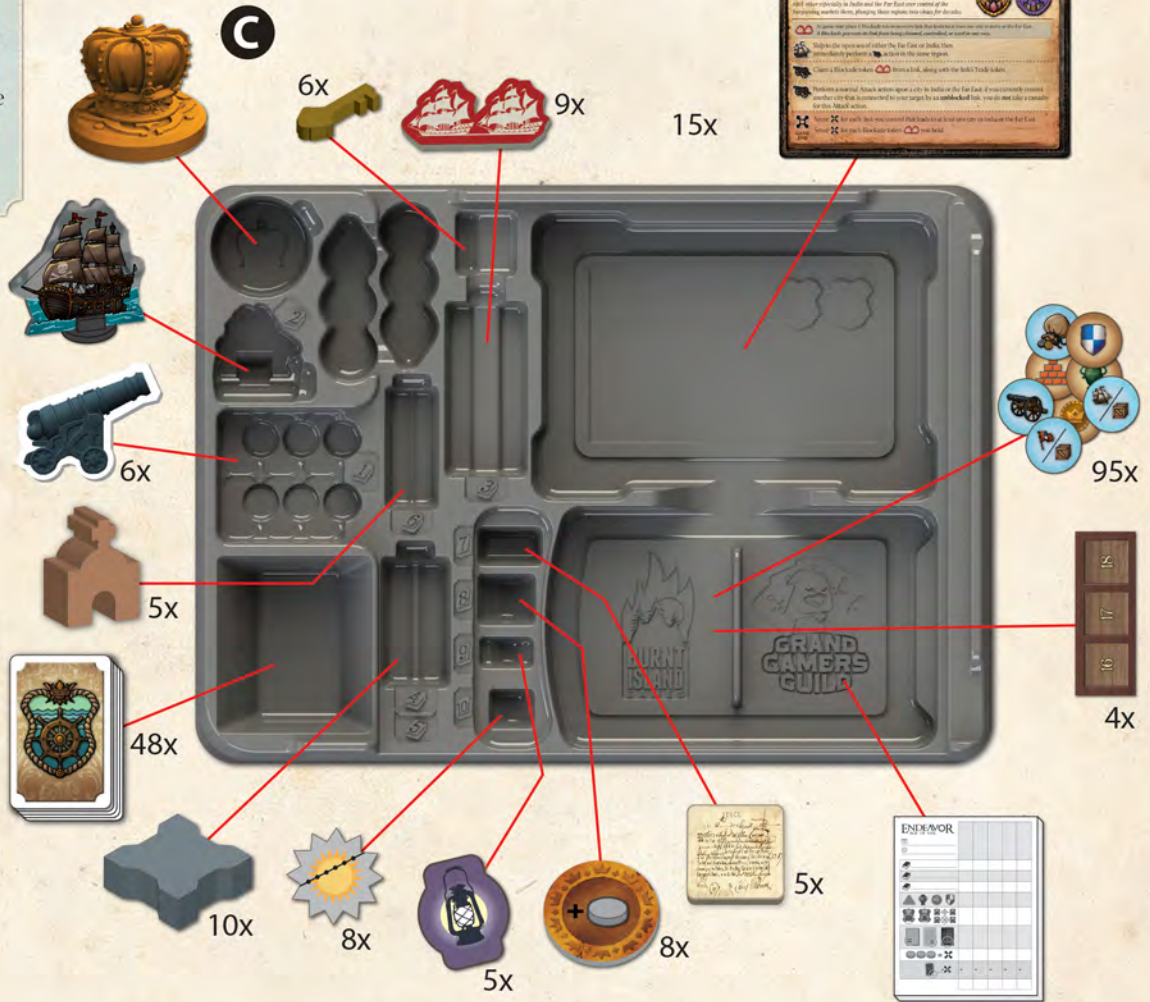
STOCKAGE

Endeavor: Age of Sail est livré avec d'incroyables inserts personnalisés qui aident à organiser le jeu quand vous y jouez et quand vous n'y jouez pas.

- A Plateau des bâtiments.** Tous les bâtiments restent bien organisés entre les parties. Assurez-vous de les ranger dans les bons emplacements et le plateau sera prêt à jouer la prochaine fois que vous ouvrirez la boîte !
- B Plateaux de joueurs.** Chacun des cinq plateaux de jeu contient les 35 disques, 3 boucliers, 4 cubes et commence à la tuile Bâtiment de départ pour ce joueur ; tout ce dont un joueur a besoin au même endroit !
- C Le plateau de base.** Tous les composants représentés sont placés dans leurs emplacements respectifs.



Les inserts ont été conçus pour contenir la version commerciale du jeu et aussi la version Kickstarter, qui a un peu plus d'éléments. C'est pourquoi vous remarquerez peut-être qu'il y a quelques sachets supplémentaires, ou que certains sachets sont plus grands que nécessaire.



CRÉDITS

Auteurs: Carl de Visser & Jarratt Gray
 Développement des Exploits: Jarratt Gray, Burnt Island Games, et Grand Gamers Guild
 Graphic design & Rulebook development: Josh Cappel
 3D Modelling: Heriberto Valle Martinez
 Insert Design: Noah Adelman, Game Trayz
 Traduction française: Stéphane Athimon
 Relecture des règles françaises : Thierry Vareillaud

Published as a team by
 Burnt Island Games
 and Grand Gamers Guild
burntislandgames.com
grandgamersguild.com
 ©2018 all rights reserved

