

ENDEAVOR

AGE OF SAIL

LIVRET DE RÈGLES PRINCIPAL



12+



2-5



60 mins.

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

Age of Sail (l'âge de la navigation) (1571 - 1862) a été une ère d'expansion sans précédent à travers les océans du globe, où les empires maritimes reliaient les continents avec de puissantes flottes. Embarquez-vous dans un jeu de stratégie riche où vous êtes une puissance maritime en pleine croissance essayant de relier les régions lointaines du globe. Depuis votre point de départ en Europe, vous allez vous efforcer d'établir les liens les plus judicieux au fur et à mesure que les régions se dévoilent. Des décisions difficiles vous attendent ; vous devrez faire face aux problèmes suivants : l'efficacité, la stratégie et même la moralité. Les batailles à venir seront menées autant avec la ruse qu'avec des canons.....

Quand tout sera fini, est-ce que ce sera votre empire qui aura écrit l'Histoire ?

BUT DU JEU

Votre objectif dans Endeavor : Age of Sail est de guider votre empire vers la victoire en accumulant le plus de Gloire. Vous gagnerez de la Gloire en augmentant vos attributs (Industrie, Culture, Richesse et Influence) jusqu'à certains seuils ; en contrôlant les villes et les flottes ainsi que les liaisons entre elles ; en possédant des bâtiments et des cartes Avantage qui vous procurent de la Gloire. Au début de la partie, seule l'Europe est un terrain d'affrontement. Au fur et à mesure que le jeu progresse, vous enverrez des navires dans les régions inexplorées du monde. Ces régions s'ouvriront ultérieurement à la colonisation et au commerce. Votre défi sera de construire des bâtiments, rassembler des ressources, et contrôler les routes commerciales qui mèneront votre empire au succès quand Age of Sail se terminera !



INDUSTRIE

Chaque joueur construira un nouveau bâtiment à chaque tour. Si vous développez votre industrie, vous serez en mesure de construire des bâtiments plus efficaces et plus performants que ceux de vos adversaires.



CULTURE

Au fur et à mesure que le jeu progresse, votre empire grandira. Une culture développée attirera plus de gens dans votre société, accroissant la population dont vous aurez besoin pour gérer vos bâtiments, mener vos bateaux et pour livrer vos batailles.



RICHESS

Sans argent ni maintenance, votre personnel cesserait de travailler. Augmentez vos réserves de richesse pour que vos ouvriers soient bien payés, vous pourrez ainsi utiliser vos bâtiments plus souvent.



INFLUENCE

L'influence reflète la capacité de faire des affaires et de gérer un empire. Plus vous avez d'influence, plus vous serez en mesure de détenir des ressources provenant de vos colonies éloignées.



GLOIRE

La Gloire est la mesure des accomplissements de votre empire. Tout ce que vous faites dans le jeu est dans le but d'avoir le plus de Gloire à la fin des sept manches.

QU'Y-A-T-IL DE NOUVEAU DANS AGE OF SAIL ?

Si vous avez l'habitude de jouer au premier Endeavor et que vous souhaitez simplement découvrir ce qui est nouveau ou différent dans Age of Sail, vous pouvez en trouver un aperçu sur notre site Web :

www.endeavorgame.com/updated-rules

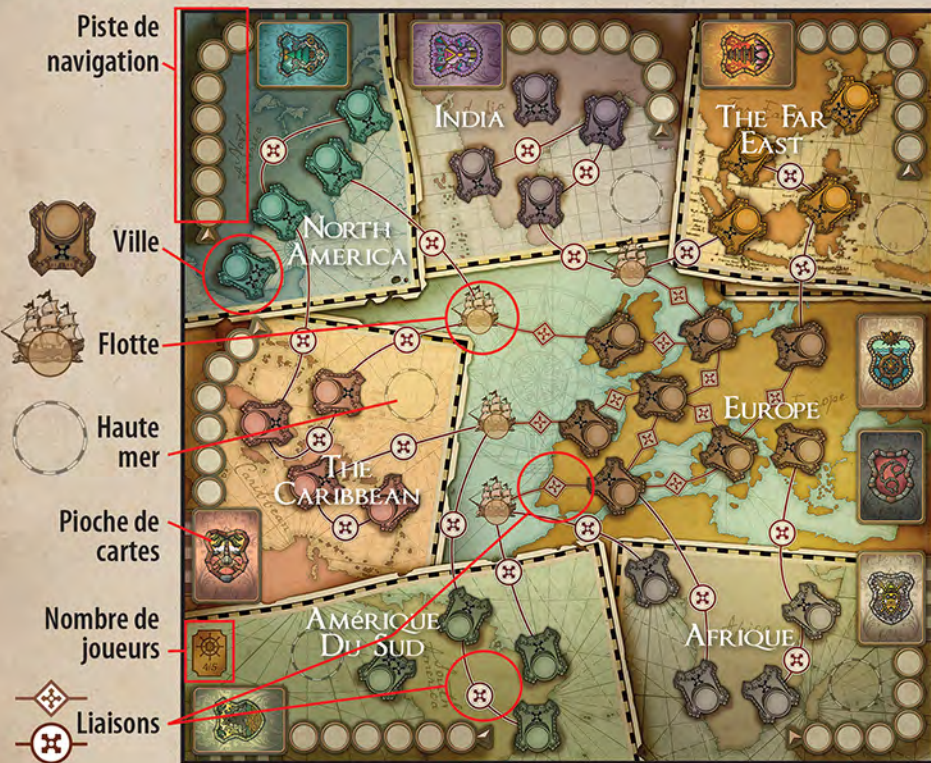
EXPLOITS

L'ajout majeur de Endeavor : Age of Sail est le nouveau mécanisme des Exploits. Les Exploits sont des événements historiques et des activités de l'époque qui sont connectés à deux des régions du jeu. Quand ces régions s'ouvrent, l'Exploit devient disponible. Les joueurs peuvent alors interagir avec celui-ci et gagner de la Gloire.

Si vous êtes nouveau sur Endeavor, nous vous recommandons de jouer à une partie ou deux sans Exploits avant de les essayer. Apprenez comment ajouter l'option Exploits à votre jeu dans le livret de règles séparé Exploits.

CONTENU

1 PLATEAU DE JEU



Chaque côté du plateau de jeu convient à différents nombres de joueurs.



La face A convient pour une partie à 2 joueurs, une partie à 3 joueurs ou une partie à 4 joueurs avec beaucoup de conflits.



La face B convient pour des parties à 4 joueurs avec moins de conflits, ou à 5 joueurs.

- La variante Flotte Silencieuse pour 2 joueurs, qui ajoute quelques règles, peut être jouée de part et d'autre du plateau, et ressemble à une partie à 4 joueurs. Voir page 12 pour plus de détails.

Le plateau de jeu est divisé en 7 zones (les lignes en pointillés bordant chaque carte indiquent les limites entre les zones) : l'Europe plus six régions (Afrique, Amérique du Sud, Les Caraïbes, Amérique du Nord, Inde et Extrême-Orient).

Chaque région a un certain nombre de villes (et parfois des flottes) connectées / rattachées par des liaisons, une zone de haute mer et une piste de navigation qui mène à une pioche de cartes.

L'Europe ne compte pas comme une région. Elle possède ni piste de navigation, ni zone de haute mer mais deux pioches de cartes.

95 JETONS COMMERCE

Il existe huit sortes de jetons Commerce. Les jetons d'attributs marron permettent de progresser sur la piste de l'attribut représenté. Les jetons d'action bleus sont dépensés pour effectuer l'action indiquée pendant la partie. Tous les jetons sont identiques au dos.



49 TUILES BÂTIMENT

Il existe 19 bâtiments différents. Chaque bâtiment affiche son niveau de construction, le bonus d'attribut qu'il octroie (s'il y en a) et les Actions qu'il permet d'effectuer (s'il y en a).

Augmentation du Bonus d'attribut ?

(en bas à gauche des bâtiments)



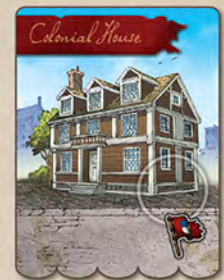
Niveau de construction

Cercle d'activation

Action (en bas à droite des bâtiments)

5 TUILES BÂTIMENT DE DÉPART

Il y a 5 tuiles Bâtiment de départ. Chaque joueur commence la partie avec une de ces tuiles. Ces tuiles double face sont reconnaissables à leur ruban rouge.



42 CARTES AVANTAGE

Il y a huit piles de cartes Avantage différentes dans le jeu ; une pour chaque région et deux pour l'Europe (la pioche de l'Europe et celle de l'Esclavage). Chaque carte a une valeur de tirage qui montre à quel point elle est difficile à obtenir. Lorsque vous gagnez une carte Avantage, vous améliorez les attributs indiqués sur la carte. Quelques cartes ont aussi des symboles Gloire, qui rapportent des points à la fin de la partie



6 CARTES GOUVERNEUR

Chaque région possède également une carte Gouverneur. Une carte Gouverneur fonctionne comme une carte Avantage normale, excepté qu'elle est obtenue différemment et obéit à des limites de cartes légèrement différentes. Les cartes Gouverneur sont reconnaissables à leurs rayures proéminentes, et ont une illustration horizontale au dos.



5 PLATEAUX INDIVIDUELS

Votre plateau comporte quatre pistes d'attributs (Industrie, Culture, Richesse et Influence) où vous indiquerez vos niveaux d'attributs. Vous allez construire des bâtiments sur le bord de mer de votre plateau individuel, organiser les cartes que vous gagnez dans les emplacements de cartes, et y stocker vos jetons Commerce et disques de population.

Rappel du déroulement du jeu

Les flèches translucides montrent comment les phases sont associées aux pistes d'attributs.

Piste d'industrie
Niveau de construction

Piste de culture
Niveau de croissance

Piste de Richesse
Niveau de salaire

Piste d'influence
Limite de cartes

Bord de mer

Emplacement libre pour une carte Gouverneur

Port

Emplacements de cartes

175 DISQUES POPULATION

35 disques de chaque couleur par joueur. Vous utiliserez vos disques pour activer des bâtiments, occuper des villes, naviguer sur des pistes de navigation et vers des flottes, et ils vous représenteront de bien d'autres manières. Ils sont simplement appelés "disques" dans les règles.



20 CUBES DE PISTE D'ÉTAT

4 cubes de chaque couleur par joueur. Ces marqueurs vous permettent de suivre l'évolution de votre empire sur les quatre pistes.



1 COURONNE

La Couronne indique le premier joueur.



1 CARTE AIDE DE JEU

Cette carte indique toutes les valeurs des cartes afin que vous n'ayez pas à chercher des informations dans les pioches.

	0	1	2	3	4	5
Industry	0	1	2	3	4	5
Culture	0	1	2	3	4	5
Wealth	0	1	2	3	4	5
Influence	0	1	2	3	4	5

1 BLOC DE FEUILLES DE SCORE

Pour calculer les scores à la fin de la partie.



4 EXTENSIONS DE PISTE

Ces dernières ne sont utilisées que si vous dépassez 15 sur n'importe laquelle de vos pistes d'attributs.



COMPOSANTS DES EXPLOITS

Certains éléments ne sont expliqués en détail que si vous utilisez des Exploits dans votre partie. Veuillez consulter le manuel des règles des Exploits pour une description complète de ces composants et de leur utilisation.



MISE EN PLACE

Ces règles de mise en place du jeu sont destinées au jeu de base et non à la mise en place des Exploits. Veuillez consulter le livret de règles des Exploits pour obtenir ces informations.

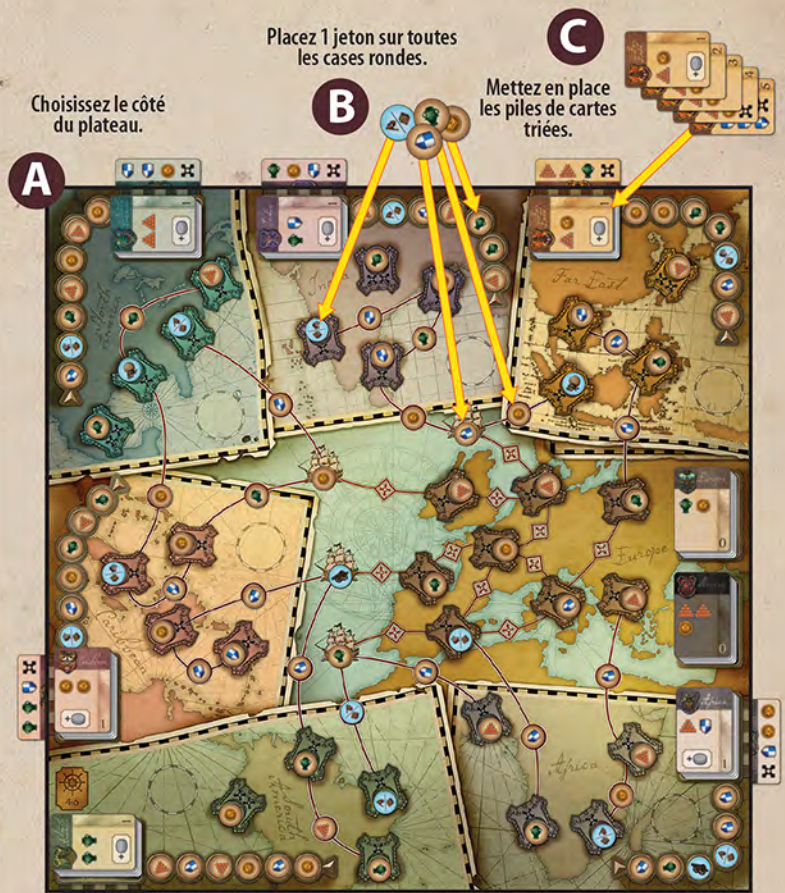
- A Plateau de jeu.** Choisissez la face que vous souhaitez utiliser et placez-le au centre de la table.
- B Jetons Commerce.** Répartissez au hasard les 95 jetons Commerce face visible sur le plateau de jeu. Chaque case circulaire en reçoit un (pistes de navigation, villes, flottes et liens circulaires). Les liens carrés ne reçoivent pas de jetons. Cette mise en place se fait rapidement si quelques joueurs aident.
- C Cartes Avantage.** Séparez et placez les 8 pioches face visible à l'endroit correspondant sur le plateau de jeu. Chaque pioche doit être classée de la carte la plus élevée à la carte la plus petite : 5-4-3-2-1.
(Les piles de l'Europe et de l'Esclavage ont aussi une carte de valeur 0 qui se place sur le dessus.)
- D Cartes Gouverneur.** Glissez la carte Gouverneur pour chaque région sous le bord du plateau de jeu à côté de la pioche de cartes de façon à ce que la rangée horizontale de symboles reste visible.
- E Bâtiments.** Placez le plateau des bâtiments préparé près du plateau de jeu.

Pour préparer le plateau des bâtiments, classez les bâtiments en piles distinctes, en fonction du type de bâtiment (par exemple, les cinq marchés dans une seule pile). Placez les piles de niveau 1 face visible dans les cases de la colonne de niveau 1, les piles de niveau 2 face visible dans les cases de la colonne de niveau 2, et ainsi de suite.

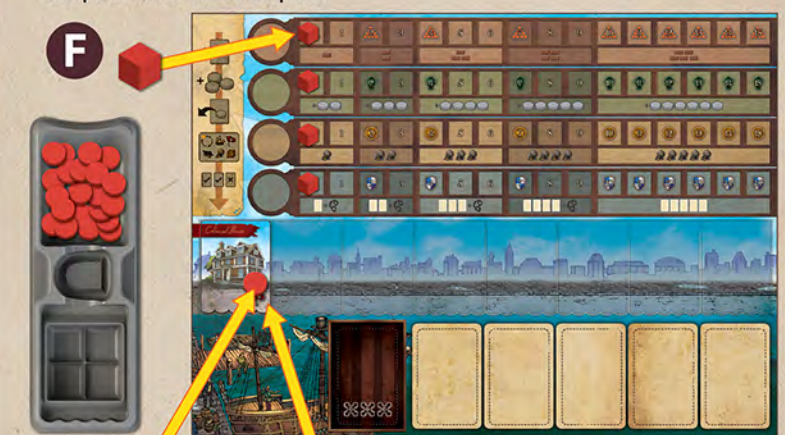


Pour la colonne Niveau 5, il y a plus de types de bâtiments que de cases. Mélangez les bâtiments de niveau 5 face vers le bas, puis placez quatre d'entre eux face vers le bas dans la poche inférieure droite. Placez ensuite les trois bâtiments de niveau 5 restants face visible dans les cases de niveau 5 (dont une sur les tuiles face cachée). Ces trois bâtiments face visible sont les seuls bâtiments de niveau 5 disponibles dans cette partie.

- F Matériel des joueurs.** Donnez à chaque joueur un plateau individuel et sa réserve de disques d'activation avec les 35 disques et 4 cubes de la couleur de leur choix. (Remettez les plateaux et les couleurs de joueurs inutilisés dans la boîte). Placez vos cubes sur les cases 0 de vos quatre pistes d'attributs, et gardez vos disques dans votre réserve.
- G La Couronne.** Choisissez au hasard un premier joueur ; donnez-lui la Couronne.
- H Bâtiments de départ.** Dans le sens horaire à partir de la Couronne, les joueurs choisissent le côté de leur tuile de départ qu'ils souhaitent utiliser pour cette partie : Maison coloniale ou Quai marchand. Placez votre tuile avec le côté choisi face visible dans l'espace le plus à gauche de votre bord de mer, et placez 1 disque de votre réserve sur le cercle d'activation de votre bâtiment de départ.



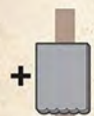
Les joueurs reçoivent les plateaux individuels et leur réserve de disques d'activation, les cubes sont placés sur les cases 0 des pistes.



Nous conseillons aux débutants de choisir la Maison Coloniale. Si vous choisissez le Quai marchand (plus avancé), avancez le cube sur votre piste de richesse de 0 à 1 comme indiqué par l'icône richesse sur la tuile.

PRINCIPES DU JEU

La partie se joue en sept manches. Chaque manche se compose de cinq phases. Le joueur avec la Couronne joue en premier dans chaque phase, puis les autres joueurs jouent leur tour dans le sens horaire.



1: LA PHASE DE CONSTRUCTION

Chaque joueur construit 1 bâtiment.



2: LA PHASE DE CROISSANCE

Chaque joueur gagne des disques de population.



3: LA PHASE DES SALAIRES

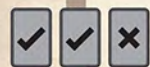
Chaque joueur paie ses ouvriers.



4: LA PHASE D'ACTION

Les joueurs réalisent des actions chacun leur tour.

Cette phase se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.



5: LA PHASE DE DÉFAUSSE

Les joueurs doivent se défausser de cartes si nécessaire.

LES TROIS PREMIÈRES PHASES

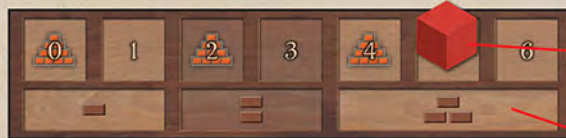
Lorsque vous jouez pour la première fois, exécutez les phases telles qu'elles vous ont été expliquées ; tout le monde fait la phase de construction, puis tout le monde fait la phase de croissance, ensuite celle des salaires. Cela aide les joueurs à apprendre le jeu.

Une fois que vous vous sentirez à l'aise, vous trouverez peut-être plus fluide de passer à : le premier joueur fait la phase de construction, puis celle de croissance, et enfin celle des salaires ; puis le joueur 2 fait la phase de construction, puis celle de croissance, et enfin celle des salaires et ainsi de suite dans l'ordre des joueurs. (Un joueur peut demander un retour à l'ordre phase par phase s'il pense que c'est important pour prendre une décision).

1: LA PHASE DE CONSTRUCTION

À votre tour, choisissez 1 bâtiment de la réserve et ajoutez-le à votre bord de mer dans la case disponible la plus à gauche. Le bâtiment que vous choisissez doit avoir un niveau de construction égal ou inférieur à votre niveau de construction actuel, qui est déterminé par votre attribut d'industrie. (S'il ne reste aucun bâtiment de ce type dans la réserve, vous pouvez en choisir un du niveau de construction supérieur).

- Si le bâtiment que vous construisez affiche des symboles d'attributs en bas à gauche, reportez immédiatement cette augmentation sur la piste correspondante en déplaçant votre cube.
- Vous pouvez construire bâtiments identiques à ceux que vous avez érigés lors des tours précédents.



Score d'industrie (5)

Niveau de construction (3)

Rouge a 5 industrie, il peut donc construire n'importe quel bâtiment de niveau 3 ou moins. Il choisit un théâtre dans la réserve et l'ajoute à son bord de mer.

Comme le théâtre a 2 symboles de culture, Rouge augmente immédiatement son score de culture de 2.



2: LA PHASE DE CROISSANCE

À votre tour, gagnez des disques de population à partir de votre réserve et ajoutez-les à votre port. Le nombre de disques que vous gagnez est indiqué par le niveau de croissance, qui est déterminé par votre attribut culture.

- Si vous n'avez plus assez de disques, ajoutez-en autant que possible et renoncez au reste.



Score Culture (3)

Niveau de Croissance (3)

Jaune a un score Culture de 3, ce qui se traduit par un niveau de croissance qui rapporte 3 disques Population. Jaune déplace 3 disques de sa réserve vers son port.

3: LA PHASE DES SALAIRES

À votre tour, "payez les ouvriers" en déplaçant les disques de vos bâtiments vers votre port. Le nombre maximum de disques que vous pouvez déplacer est indiqué par votre niveau de salaire, qui est déterminé par votre attribut Richesse.

"Payer un ouvrier" libère à la fois le disque et le bâtiment pour une utilisation ultérieure.

- Si vous avez plus de disques sur les bâtiments que vous n'avez le droit d'en déplacer, vous choisissez ceux que vous voulez déplacer.



Score de Richesse (2)
Niveau de Salaires (2)

Bleue a un score de Richesse de 2, donc son niveau de salaire lui permet de payer 2 ouvriers. Elle a 3 bâtiments avec des ouvriers, ce qui signifie qu'elle ne peut pas tous les payer. Elle choisit 2 disques de ses bâtiments et les ramène sur son port.

4: LA PHASE D'ACTION

La phase d'action est légèrement différente des autres phases ; en commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur effectue une action ou passe. Une fois qu'un joueur passe, il ne peut plus faire d'autre action pendant cette phase, et l'ordre du tour continue dans le sens horaire, en passant ce joueur. La partie se poursuit dans le sens horaire de cette manière avec les joueurs encore actifs qui réalisent des actions individuelles dans l'ordre jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

RÈGLES GÉNÉRALES DE LA PHASE D'ACTION

Au cours de cette phase, vous pouvez acquérir des cartes ou des jetons dotés de symboles d'attributs. Lorsque vous ramassez ces cartes ou ces jetons, augmentez immédiatement la valeur de l' (des) attribut(s) indiqué(s) du nombre de symboles affichés sur les pistes concernées.

Si vous dépassez 15 sur une piste, ajoutez une extension de piste à la fin de cette piste d'attribut pour augmenter la longueur de la piste au besoin.



- Lorsque vous récupérez un jeton d'attribut Commerce marron, empilez-le sur la case circulaire à la base de la piste correspondante. Quand vous récupérez un jeton d'action bleu, gardez-le dans votre port.
- Vous ne pouvez jamais échanger ou donner des cartes ou des jetons à d'autres joueurs, ni défausser des cartes ou des jetons à volonté (cependant vous pouvez être forcé de défausser des cartes dans la phase de Défausse comme décrit ci-dessous).

Bleue gagne un jeton de richesse et le place à la base de la piste de richesse. Elle augmente sa piste de Richesse en avançant le cube de 1.



Bleue gagne un jeton d'action bleu et le met dans son port ; elle pourra l'utiliser plus tard.

RÉALISER DES ACTIONS

Il y a deux façons de réaliser une action à votre tour : soit activer un bâtiment, soit dépenser un jeton d'action. Si vous ne pouvez pas (ou ne souhaitez pas) effectuer une action avec l'une ou l'autre méthode, vous devez passer.

ACTIVER UN BÂTIMENT

Pour activer un bâtiment, déplacez un disque de votre port vers un bâtiment de votre bord de mer dont le cercle d'activation est vide. Réalisez ensuite la ou les actions permises par le bâtiment.

Le disque que vous placez sur le bâtiment déclenche simplement l'action. Beaucoup d'actions (Bateau, Occupation et Attaque) vous demanderont alors d'utiliser des disques supplémentaires de votre port pour réaliser l'action.



DÉPENSER UN JETON D'ACTION

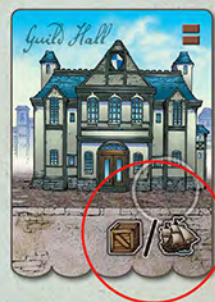
Pour dépenser un jeton d'action bleu de votre port, défaussez-le du jeu et réalisez l'action qu'il permet.



Certains bâtiments vous permettent de réaliser plus d'une action, ceci est indiqué par le symbole "+" entre elles ; lorsque vous activez un tel bâtiment, vous pouvez réaliser une seule ou les deux action(s) dans l'ordre de votre choix. Réaliser plusieurs actions à partir d'un bâtiment encore en activité compte pour un tour. Réalisez chaque action complètement avant de commencer la suivante.



Certains bâtiments et jetons bleus vous permettent de choisir entre plusieurs actions, ceci est indiqué par le symbole "/" entre elles ; lorsque vous activez un tel bâtiment ou jeton, vous pouvez réaliser seulement une des actions.





NAVIGUER

Il y a trois façons de naviguer. Vous pouvez naviguer sur une piste de navigation, vers une case de flotte, ou vers une zone de haute mer. Vous n'avez pas besoin d'être déjà présent dans une région pour y naviguer.



SUR UNE PISTE DE NAVIGATION

Déplacez un disque de votre port vers la piste de navigation de n'importe quelle région fermée, en réclamant la case inoccupée la plus éloignée de la pile de cartes et en gagnant le jeton Commerce qui s'y trouve.



Violet réalise une action Navigation en déplaçant un disque de son port vers la troisième case de la piste de navigation dans la région de l'Extrême-Orient. (Les première et deuxième cases ont été réclamées plus tôt par Jaune et Bleue.) Violet reçoit le jeton Richesse de la case comme récompense.

OUVRIR UNE RÉGION

Toutes les régions (sauf l'Europe) commencent la partie en étant fermées. Lorsque la dernière case inoccupée de la piste de navigation d'une région est réclamée, la région est alors ouverte et la carte Gouverneur de la région est immédiatement attribuée au joueur qui a le plus de disques sur la piste de navigation de la région. S'il y a égalité pour celui qui en a le plus, elle est donnée au joueur à égalité dont le disque est le plus proche de la pile de cartes sur la piste de navigation de la région. C'est la seule façon d'obtenir une carte Gouverneur.

Lorsque vous gagnez un Gouverneur, placez-le à la verticale dans l'un des emplacements de carte ou dans l'emplacement Gouverneur libre sur votre plateau joueur (ou à côté de votre plateau si aucun emplacement n'est disponible), puis obtenez les attributs accordés par la carte.



Une fois qu'une région est ouverte, les joueurs peuvent naviguer jusqu'aux flottes de la région, et les actions occuper et attaquer peuvent s'y dérouler. L'Europe est considérée comme ouverte dès le début de la partie.

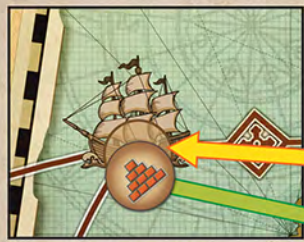


Plus tard, Violet navigue encore vers cette région, en prenant la dernière case de la piste de navigation et le jeton Industrie. L'Extrême-Orient est maintenant ouvert et le Gouverneur est attribué. Puisqu'il y a une égalité pour la majorité de disques sur la piste de navigation, il revient au joueur à égalité dont le disque est le plus proche de la pile de cartes... Violet gagne la précieuse carte Gouverneur!



SUR UNE CASE DE FLOTTE

Déplacez un disque de votre Port vers une case de flotte inoccupée en Europe ou dans n'importe quelle région ouverte, obtenez ainsi le jeton Commerce.



Bleue fait naviguer un disque de son port à une flotte inoccupée en Europe, obtenant son jeton Commerce de l'industrie.



SUR UNE ZONE DE HAUTE MER

Déplacez un disque de votre port vers la zone de haute mer de n'importe quelle région ouverte (l'Europe n'a pas de zone de haute mer). C'est utile pour quand vous voulez être présent dans une région et que vous n'avez pas d'autres options.

- Il peut y avoir en même temps n'importe quel nombre de disques appartenant à n'importe quel nombre de joueurs sur la zone de haute mer d'une région.



Rouge veut avoir une présence en Extrême-Orient, mais la piste de navigation est déjà pleine... il envoie donc un disque vers la zone de haute mer.



OCCUPER

Déplacez un disque de votre port vers une ville inoccupée dans une région ouverte ou en Europe, et réclamez le jeton Commerce de la ville.

Pour occuper une région, vous devez avoir une présence dans la région. Cela signifie que vous devez déjà avoir au moins un disque dans la région (que ce soit dans les villes, les flottes, la piste de navigation ou en haute mer).



Jaune réalise une action occuper et déplace un disque de son Port vers une ville en Inde, obtenant ainsi le jeton d'action bleu.

Ceci a également pour résultat que le lien avec le jeton Culture est contrôlé pour la première fois (puisque Jaune occupe les deux extrémités du lien), de sorte que Jaune gagne aussi ce jeton !

CONTRÔLE DES LIAISONS

De nombreuses villes et flottes sont reliées entre elles par des lignes appelées liaisons. Si vous avez un disque dans la ville/flotte aux deux extrémités d'une liaison, vous êtes considéré comme contrôlant cette liaison.

Les liaisons circulaires possèdent un jeton Commerce au début de la partie. Si vous êtes le premier joueur à contrôler une telle liaison, vous récupérez immédiatement le jeton.



Jaune contrôle ces liaisons

Remarque : le contrôle d'une liaison reste important même une fois que son jeton Commerce a été pris ; les liaisons rapportent de la Gloire à la fin de la partie.



ATTAQUER

Tout d'abord, remettez un disque de votre Port dans votre réserve. Ce disque représente vos victimes/pertes humaines ; la guerre a un coût élevé ! Ensuite, défaussez le disque d'un adversaire d'une de ses villes ou de ses flottes vers sa réserve (ce disque représente ses victimes/pertes humaines), et occupez la case libérée avec un second disque de votre Port.

- Vous ne pouvez attaquer que des villes ou des flottes occupées en Europe ou dans des régions ouvertes.
- Vous devez être présent dans une région pour pouvoir y attaquer. Cela signifie que vous devez déjà avoir au moins un disque dans la région (que ce soit dans les villes, les flottes, la piste de navigation ou en haute mer).
- A la suite d'une attaque, vous pourriez être le premier à contrôler une liaison avec un jeton Commerce ; dans ce cas, prenez le jeton.



Voyant une opportunité, Bleue attaque ! Elle défausse un disque de son Port puis utilise un deuxième disque pour faire chasser Jaune de la ville.

Bleue contrôle maintenant la ville, ravit (vole) à Jaune la Gloire de cette liaison, et gagne le jeton Influence pour avoir été le premier à contrôler sa liaison !



PAIEMENT

Déplacez un disque d'un bâtiment de votre choix vers votre Port. Cela libère à la fois le bâtiment et le disque pour une utilisation ultérieure. (Cette action est identique à "payer un ouvrier" pendant la phase des salaires, mais se déroule durant la phase d'action.)

Certains bâtiments portent le symbole. Les ouvriers sur ces bâtiments ne peuvent pas être payés pendant la phase d'action d'une manche (c'est-à-dire avec une action de paiement d'un bâtiment ou d'un jeton) ; ils ne peuvent être payés que pendant la phase des salaires.



BÂTIMENTS SPÉCIAUX

La plupart des caractéristiques des bâtiments se limitent aux symboles d'attributs, aux icônes de Gloire et aux cinq actions standard. Il y a deux bâtiments avec des pouvoirs spéciaux qui nécessitent quelques clarifications.

MÉMORIAL



Dès que vous avez construit le Mémorial, chaque fois que vous subissez une perte due à une attaque ou en étant attaqué, vous pouvez placer la perte sur la base de n'importe quelle piste d'attribut et ainsi, la traiter comme si c'était un jeton Commerce de cet attribut.

MAIRIE



À la fin de la partie, la Mairie vaut 1 Gloire pour chaque symbole de tirage sur vos bâtiments (y compris celui sur cette tuile).



PIOCHER

Prenez la première carte Avantage de la pile de cartes de votre choix et ajoutez-la à l'un des emplacements de votre plateau joueur (ou à côté s'il n'y a pas de place). Gagnez les attributs affichés sur la carte.

- Chaque carte a une valeur de tirage. Vous ne pouvez piocher une carte que si votre présence dans la zone est égale ou supérieure à la valeur de tirage de la carte.
- Les régions n'ont pas besoin d'être ouvertes pour que vous puissiez y réaliser l'action Piocher. Vous avez seulement besoin d'une présence suffisante dans la région pour piocher la première carte.
- Il y a deux piles de cartes en Europe : la pile de cartes Europe et la pile de cartes Esclavage. Votre présence en Europe est comptée pour votre capacité à piocher dans l'une ou l'autre pile.



- Lors du tirage des cartes, il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir. Lors de la phase de Défausse, il se peut que vous deviez en éliminer si vous dépassez votre limite de cartes.

Votre limite de carte est déterminée par votre score d'influence ; voir la phase de Défausse page 10 pour plus de détails.



Rouge réalise une action Piocher et prend la première carte de la pile des cartes de l'Amérique du Nord. Bien que l'Amérique du Nord ne soit pas encore ouverte, Rouge a assez de disques dans la région pour satisfaire la valeur de tirage (3) de cette carte.

Rouge place la carte sur un emplacement de son plateau joueur, et gagne immédiatement les 2 industrie et les 2 culture sur la carte, et il ajuste les pistes d'attributs en fonction.



Les cartes de valeur 1 de chaque région portent un + symbol. Ceci indique que lorsque vous gagnez une telle carte, vous gagnez immédiatement 1 disque de votre réserve que vous placez dans votre Port.

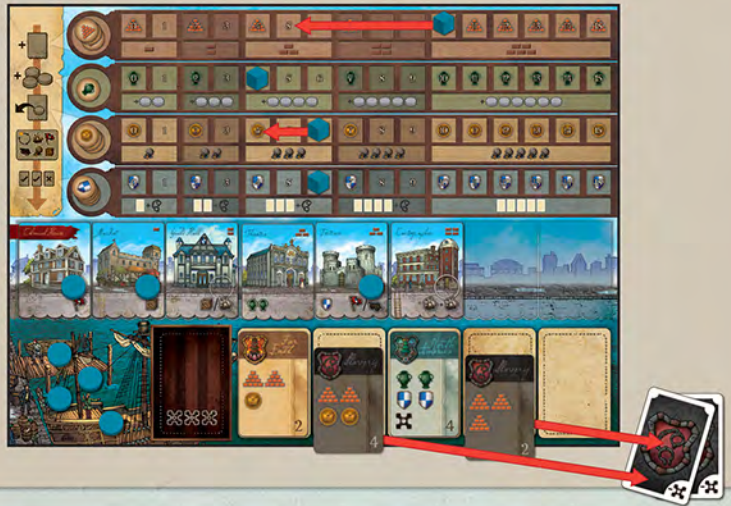
ABOLITION DE L'ESCLAVAGE

La carte de valeur 5 dans la pile des cartes Europe est spéciale. Elle a une inscription annonçant l'abolition de l'esclavage. La première fois que n'importe quel joueur gagne cette carte, tous les joueurs doivent immédiatement mettre de côté (mais pas défausser) toutes les cartes Esclavage qu'ils ont. Ils réduisent alors leurs scores d'attributs pour refléter les symboles perdus sur les cartes mises de côté. Les cartes Esclavage sont retournées et conservées à proximité du plateau de leur propriétaire pour qu'il se rappelle qu'il perdra 1 Gloire par carte à la fin de la partie.



- Les cartes Esclavage mises de côté ne comptent pas dans votre limite de cartes.
- Toutes les cartes Esclavage qui restent sur le plateau de jeu quand l'esclavage est aboli sont immédiatement retirées du jeu.

L'esclavage a été aboli (peu importe par qui). Bleue a deux cartes Esclavage sur son plateau. Elle est obligée de mettre de côté ces cartes, perdant 5 points de son score d'industrie et 2 points de son score de Richesse. Elle garde les deux cartes Esclavage faces cachées pour lui rappeler qu'elle perdra 2 Gloire à la fin de la partie.



L'ESCLAVAGE DANS ENDEAVOR

Endeavor : Age of Sail est un jeu historique qui couvre la période au cours de laquelle la traite négrière a atteint son apogée mondiale, mais aussi lorsque la terrible pratique s'est finalement heurtée à l'abolition et à la révolution ; les premiers pas d'un cheminement vers la justice qui se poursuit jusqu'à nos jours. Nous avons envisagé de la retirer du jeu pour cette édition, mais nous avons finalement décidé que la retirer serait comme déchirer un chapitre d'un manuel d'histoire parce que nous n'étions pas à l'aise pour l'affronter. Notre objectif est de reconnaître ce sombre segment de l'histoire avec respect pour ses victimes tout en présentant un choix moral rare aux joueurs. Il n'y a pas de simulation de l'esclavage ou des mouvements de personnes dans ce jeu, mais les joueurs peuvent faire le choix d'avoir une société qui s'engage dans l'esclavage en piochant dans un ensemble particulier de cartes Avantage, ou une qui s'engage dans la non utilisation de l'esclavage. Les joueurs peuvent ignorer la pile de l'esclavage, ou même travailler activement à l'abolition de l'esclavage. Nous avons ajouté deux événements particuliers au système Exploits (la Révolution haïtienne et le Chemin de fer clandestin) qui font la lumière sur la façon dont les éléments de cette institution maléfique ont été brisés vers la fin de cette époque. Il est inhabituel pour un jeu de plateau de toucher à un sujet aussi lourd. Endeavor a suscité de nombreuses conversations autour de notre table de jeu sur l'impact de l'esclavage sur l'histoire, la moralité des jeux de type colonisation, l'éthique de la compétition et le rôle des jeux dans l'exploration de ces thèmes. Nous espérons qu'il en est de même autour de la vôtre.

Pour en savoir plus sur le passé et le présent de l'esclavage, visitez le National Underground Railroad Freedom Centre à Cincinnati, ou visitez le site www.freedomcenter.org.

5: LA PHASE DE DÉFAUSSE

Au cours de cette phase, chaque joueur doit évaluer ses cartes et déterminer s'il doit se défausser de certaines. Vous pouvez librement réarranger les cartes parmi vos emplacements, conformément aux règles. Si, après les avoir réarrangées, vous dépassez vos limites, vous devez vous défausser d'autant de cartes (de votre choix) que nécessaire pour respecter vos limites. Lorsque vous défaussez une carte, vous devez réduire votre (vos) piste(s) d'Attribut(s) d'un montant égal aux symboles sur la carte défaussée.

Votre limite de cartes est déterminée par votre score d'influence. Vous pouvez garder le nombre de cartes indiqué par votre limite de carte, jusqu'à un maximum de cinq cartes.



De plus, vous pouvez détenir 1 carte Esclavage au-delà de votre limite de cartes, sans dépasser le maximum de 5 cartes. (Vous pouvez détenir plus d'une carte Esclavage, mais 1 seule d'entre elles est exemptée de votre limite de cartes.)



Il y a aussi un emplacement libre Gouverneur sur votre plateau joueur. Cet emplacement ne peut contenir qu'une seule carte Gouverneur. Une carte dans cet emplacement ne compte pas pour votre limite de cartes ou votre maximum de 5 cartes.

Vous pouvez avoir plus d'une carte Gouverneur, et vous n'avez pas besoin de garder une carte Gouverneur dans l'emplacement libre Gouverneur même si cet emplacement est vide. Les cartes Gouverneur dans les emplacements normaux comptent dans votre limite de cartes et votre maximum de 5 cartes.

S'il n'y a pas de carte dans votre emplacement libre Gouverneur à la fin de la partie, l'emplacement vide vaut 3 Gloire.

- Lorsqu'une carte Esclavage est défaussée, elle est retournée et conservée près du plateau joueur du propriétaire pour lui rappeler qu'il perdra 1 Gloire par carte à la fin de la partie.
- Lorsqu'une carte Gouverneur est défaussée, elle est retirée du jeu.
- Quand une autre carte Avantage est défaussée, elle est placée dans une pile de défausse face visible sur le plateau de jeu près de l'Europe. Toute carte de cette pile peut être prise par n'importe quel joueur en utilisant une action Piocher ; la présence du joueur en Europe doit être égale ou supérieure à la valeur de Tirage de la carte prise.



Les cartes de valeur 1 prises de cette pile de défausse donnent à son nouveau propriétaire un disque Population en bonus.



Influence Score (3)

Limite de cartes (2 + 1 Esclavage)



Le score d'influence de Violet est de 3, ce qui signifie qu'il peut garder 2 cartes, plus 1 carte Esclavage, plus un Gouverneur sur l'emplacement libre Gouverneur. Violet est une carte au-dessus de sa limite, car il a actuellement 3 cartes, plus 1 carte Esclavage, plus un Gouverneur.

Violet choisit de perdre sa carte de valeur 1 Amérique du Sud, en la défaussant à côté du plateau de jeu. Violet perd immédiatement les deux symboles Culture de la carte sur sa piste Culture.

FIN DE LA MANCHE



Tous les joueurs doivent s'assurer que leurs marqueurs d'Attributs sur les pistes sont aux bons emplacements; cela se fait facilement en comptant les symboles d'attributs sur vos cartes Avantage, jetons Commerce et bâtiments. Si vous découvrez une erreur, repositionnez vos cubes pour qu'ils soient correctement placés.

Ensuite, la Couronne est passée au joueur de gauche pour le désigner comme nouveau premier joueur, et une nouvelle manche commence !

Si le tour précédent était la septième manche, la partie se termine immédiatement ; passez au Décompte final ! (Vous saurez que c'était la septième manche si les bords de mer de tous les joueurs sont complètement remplis de bâtiments.)

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTÉ FINAL

Après la septième manche, la partie se termine. Les scores sont comptés dans l'ordre suivant et inscrits sur une feuille de score pour faciliter le calcul :



Les trois premières lignes de la feuille de score sont pour les Exploits ; ignorez-les si vous n'utilisez pas les Exploits.



A Pistes d'attribut. Chaque piste d'attribut comporte des cases avec symboles et des cases sans symboles. Les marqueurs sur les cases avec des symboles restent là où ils sont. Les marqueurs sur les cases sans symboles reculent jusqu'à ce qu'ils atteignent la première case qui en a un. Additionnez les positions finales de vos quatre marqueurs et ajoutez ce total à votre score.



Rappelez-vous que les flottes comptent aussi comme points de liaison de fin de partie !

B Villes et liaisons. Comptez tous les symboles Gloire sur les villes que vous contrôlez (Rappelez-vous que certaines villes valent 2 Gloire) et tous les symboles Gloire sur les liaisons que vous contrôlez (rondes ou carrées). Ajoutez ce total à votre score.

Certains joueurs sont à l'aise pour compter tout cela "à main levée", mais si vous voulez être sûr de ne rien manquer, essayez cette méthode : Retirez tous vos disques des pistes de navigation et des cases de haute mer, en ne laissant que ceux des villes et des flottes. Ensuite, placez des disques supplémentaires sur les liaisons que vous contrôlez, et un disque supplémentaire sur n'importe quelle ville valant 2 Gloire que vous contrôlez. Enfin, enlevez les disques de vos flottes. Comptez les disques restants sur le plateau pour obtenir votre score.



C Bâtiments, cartes, et emplacement libre Gouverneur. Comptez tous les symboles Gloire visibles sur les bâtiments de votre bord de mer, les cartes Avantage (y compris les Gouverneurs) sur vos emplacements de cartes, et l'emplacement libre Gouverneur (s'il n'y a pas de Gouverneur sur cet emplacement). Ajoutez ce nombre à votre score.

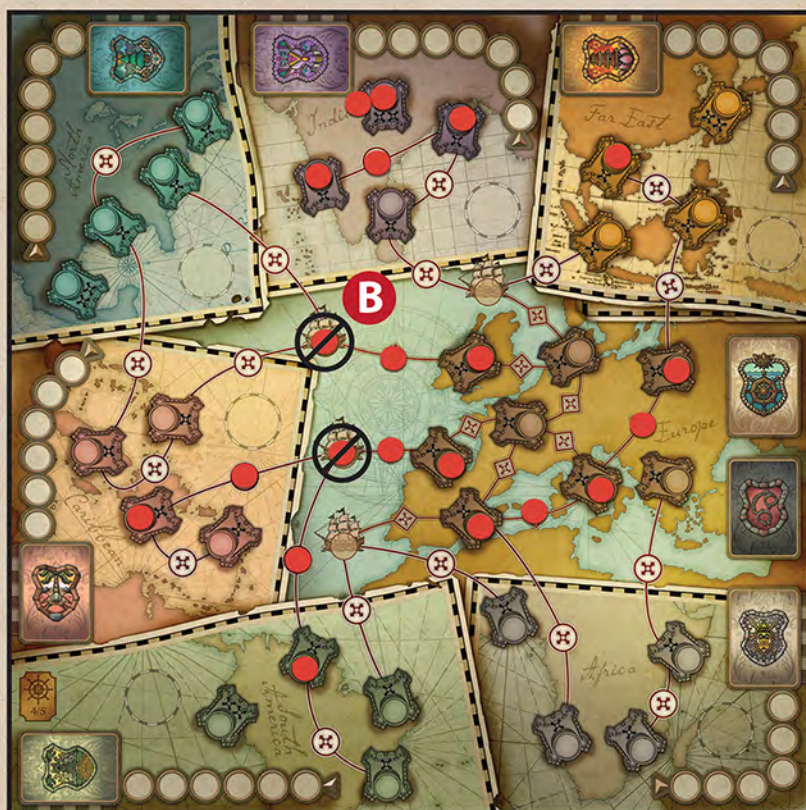
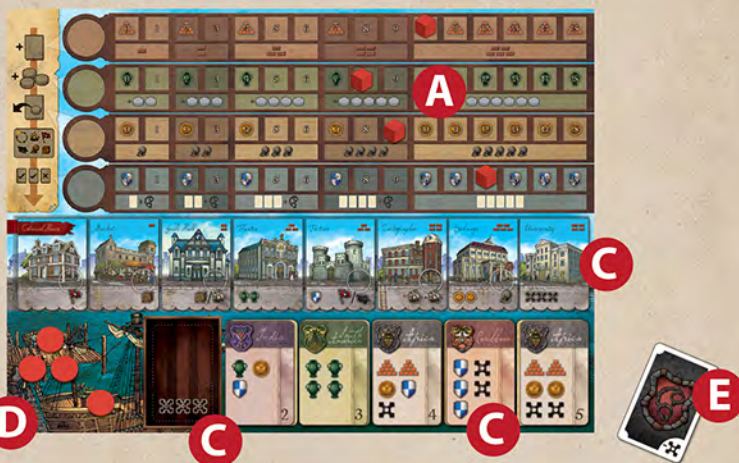


D Population supplémentaire. Pour chaque série de 3 disques restants dans votre Port, ajoutez 1 Gloire à votre score. Ignorer le surplus.



E Soustraction de l'esclavage. Si vous avez des cartes Esclavage mises à côté de votre plateau joueur (que ce soit à cause de la défausse ou de l'abolition de l'esclavage), perdez 1 Gloire par carte.

Le joueur avec le score le plus élevé a construit l'empire le plus prospère et règne sur l'Age of Sail ! En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



Rouge calcule son score. Il marque les points suivants :

- A** 10 Gloire pour l'industrie
7 Gloire pour la culture (reculé depuis 8)
Gloire pour la richesse (reculé depuis 9)
12 Gloire pour l'influence
- B** 19 Gloire pour les villes et liaisons
- C** 14 Gloire pour les symboles sur les bâtiments, les cartes et l'emplacement libre Gouverneur vide.
- D** 1 Gloire pour un groupe de 3 disques de population restant dans son Port.
- E** -1 Gloire pour une carte Esclavage mise de côté.

Le score final de Rouge est de 69 points... avec un peu de chance, il aura assez de Gloire pour sortir victorieux de l'Age of Sail !

LA VARIANTE À 2 JOUEURS "FLOTTE SILENCIEUSE"

Alors que Endeavor : Age of Sail peut se jouer à 2 joueurs sur la face A du plateau sans aucun changement de configuration ou de règles, la Flotte Silencieuse fournit un conflit intéressant grâce à l'utilisation de disques "neutres". Avec eux, vous pouvez tenter de priver votre adversaire d'un commerce de valeur, de la formation d'un réseau de liaisons et d'accélérer l'ouverture des régions. La Flotte Silencieuse peut se jouer d'une face ou de l'autre du plateau, et ressemblera à une partie à 4 joueurs sur cette face. C'est un mode de jeu plus agressif que la normale, il se peut donc qu'il ne convienne pas à tous les styles de jeu.

MISE EN PLACE

Faites la mise en place comme pour une partie normale à 2 joueurs. De plus, choisissez une couleur de joueur inutilisée et placez son plateau joueur sur un côté du plateau de jeu. Les seuls composants que vous utiliserez à partir de ce plateau sont ses disques. Les disques désignent la Flotte Silencieuse.

PRINCIPES DU JEU

La seule phase du jeu qui est affectée est la phase d'Action ; toutes les autres phases restent les mêmes. Pendant la phase d'Action, l'Action que vous réalisez pendant votre tour peut provoquer une réaction de la Flotte Silencieuse. Une fois que vous avez entièrement terminé votre tour, faites ce qui suit en fonction de l'action que vous avez réalisée :



NAVIGUER

Ajoutez un disque de la Flotte Silencieuse sur la prochaine case disponible de n'importe quelle piste de navigation, ou sur une case de flotte inoccupée dans n'importe quelle région ouverte ou en Europe. (S'il n'y a pas de case disponible, ne faites rien.) Retirez du jeu le jeton Commerce de cette case.

La Flotte Silencieuse peut gagner une carte Gouverneur lorsqu'une région est ouverte, en suivant les règles normales pour déterminer le Gouverneur. Si cela se produit, retirez cette carte Gouverneur du jeu.



OCCUPER

Ajoutez un disque de la Flotte Silencieuse à n'importe quelle ville inoccupée en Europe ou dans une région ouverte où la Flotte Silencieuse est présente. (Si aucune ville ne remplit ces conditions, ne faites rien.) Retirez du jeu le jeton Commerce de la ville.

La Flotte Silencieuse ne peut pas contrôler les liaisons, donc même si la Flotte Silencieuse occupe les deux extrémités d'une liaison, elle ne récupérera pas le jeton sur la liaison.



ATTAQUER

Ne faites rien.

Les villes et flottes occupées par la Flotte Silencieuse peuvent être attaquées par les joueurs comme d'habitude.



PIOCHER

Défaussez (du jeu) la première carte de n'importe quelle région où la présence de la Flotte Silencieuse est égale ou supérieure à la valeur de tirage de cette carte. (S'il n'y a pas, ne faites rien.)

Si l'abolition de l'esclavage est défaussée par la Flotte silencieuse, l'abolition de l'esclavage est déclenchée.



PAIEMENT

Ne faites rien.

BÂTIMENTS MULTI-ACTION

Si pendant votre tour vous avez activé un bâtiment qui vous permet de faire plus d'une action, choisissez l'une des actions (que vous devez avoir réellement effectuée) pour déclencher la réaction de la Flotte Silencieuse ; la Flotte Silencieuse ne réagit qu'une seule fois après chaque tour.



Par exemple, si vous aviez utilisé les Quais pendant votre tour et que vous avez réalisé à la fois le Naviguer et Occuper, vous choisiriez l'une ou l'autre pour que la Flotte Silencieuse réagisse après votre tour.

Vous trouverez ci-dessous quelques règles optionnelles que vous pourriez apprécier pour la variante Flotte Silencieuse. (Assurez-vous de vous mettre d'accord sur

1. Occupation limitée. Lorsqu'elle réagit à une occupation, la Flotte Silencieuse ne peut ajouter son disque que dans la zone que vous venez d'occuper.
2. Pas de réaction aux jetons. La Flotte Silencieuse ne réagit pas lorsque vous jouez un jeton d'Action bleu à votre tour ; seulement lorsque vous activez un bâtiment.
3. Pénurie de bâtiments. Au début de chaque tour avant la phase de construction, le joueur qui n'a pas la Couronne défausse un bâtiment de la réserve. Le bâtiment peut provenir de n'importe quel niveau inférieur ou égal au niveau de construction de ce joueur.

CRÉDITS

Auteurs : Carl de Visser & Jarratt Gray

Développement : Burnt Island Games & Grand Gamers Guild

Conception graphique et développement du livret de règles : Josh Cappel

Illustration : Leandro Oliveira & Vicinius Townsend

Modélisation 3D : Heriberto Valle Martinez

Design de l'insert : Noah Adelman, Game Trayz

Burnt Island Games and Grand Gamers Guild aimeraient remercier Bruce Miller, Nicole Hoye, Sean Jacquemain, David Weiss, Aaron Cappel, Dushan Jojic, Jon Meitling, Derek Funkhouser, Eduardo Baraf, Tom Heath, Eric Hyland, et un merci spécial à tous nos milliers de soutiens pour avoir fait de Age of Sail une réalité !

Les auteurs tiennent à remercier leurs familles pour leur soutien. Carl remercie Babs, Tollo et Keld, ainsi que toute l'équipe de GGG. Jarratt remercie Evie, Lilian, Barbara, Brian, Lincoln et tous les membres du Wellington Game Designers Group. Les auteurs tiennent à remercier tous les éditeurs et testeurs qui ont contribué à la version originale d'Endeavor. Pour leur aide à Endeavor : Age of Sail, les auteurs tiennent à remercier Richard Durham, Nikolai Wendt, Lance Hudson, Peter van der Raaij, Ian Anderson, Shem Phillips, Lincoln Hely, Anne Matheson, John Bingham, Bobby Hill, et les Artisans du jeu de Nouvelle-Zélande.



Publié en équipe par
Burnt Island Games
et Grand Gamers Guild
burntislandgames.com
grandgamersguild.com

©2018 tous droits réservés