ENDEAVOR
L'ÂGE DE LA VOILE

LIVRET DE RÈGLES PRINCIPAL

12+ 2-5 60 mins.

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

L'Âge de la Voile (1571 – 1862) est une ère de développement sans précédent à travers les océans du globe, lorsque les empires maritimes lièrent les continents grâce à leurs puissantes flottes. Faites voguer vos navires dans cet intense jeu de stratégie où vous ferez accroître votre puissance navale afin de relier les régions les plus éloignées du monde. Depuis vos ports d'attache en Europe, vous créez les liaisons les plus judicieuses au fur et à mesure de l'ouverture de la carte. Les choix décisifs abondent ; vous devrez composer avec l'efficacité, la stratégie, et même la moralité. Les batailles se livreront autant par la ruse que par le feu des canons… Lorsque tout sera terminé, est-ce votre empire qui aura marqué les livres d'histoire ?

BUT DU JEU

Votre objectif dans ***Endeavor : L'Âge de la Voile*** est de mener votre empire vers la victoire en amassant le plus de Gloire. Vous obtiendrez de la *Gloire* en augmentant vos caractéristiques (*Industrie, Culture, Richesse et Influence*) jusqu'à certains seuils ; en contrôlant des *Villes* et des *Flottes* et en les reliant ; et en possédant des *Bâtiments* et des *cartes Avantage* qui octroient de la Gloire. Au début de la partie seule l'Europe sera disponible pour votre compétition. Puis vous pourrez progressivement envoyer vos navires vers différentes régions *fermées* du monde ; qui pourront finalement *s'ouvrir* à la *colonisation* et au *commerce*. Votre but sera de construire des Bâtiments, de récolter des ressources, et de contrôler les routes commerciales qui feront de votre empire le plus prospère de tous lorsque l'Âge de la Voile touchera à sa fin !



INDUSTRIE

Chaque joueur peut construire un nouveau Bâtiment chaque tour. Si vous augmentez votre Industrie vous pourrez construire des Bâtiments plus efficaces et rentables que vos adversaires.



CULTURE

Au cours de la partie votre empire s'étendra. Une Culture élevée rendra votre société plus attractive, vous fournissant suffisamment de population pour construire vos Bâtiments, manœuvrer vos navires et combattre lors de vos batailles.



RICHESSE

Sans revenu ni entretien, vos citoyens cesseront de travailler. Augmentez votre Richesse pour rémunérer votre main-d'œuvre, ce qui vous permettra d'utiliser vos Bâtiments plus souvent.



INFLUENCE

L'Influence reflète votre capacité à négocier et à diriger votre empire. Plus vous avez d'Influence, plus vous récupérez de ressources de vos installations les plus éloignées.



GLOIRE

La Gloire représente les réussites de votre empire. Toutes vos actions lors de la partie seront effectuées dans le but d'avoir le plus de Gloire à la fin des sept tours.

QUOI DE NEUF DANS L'ÂGE DE LA VOILE ?

Si vous connaissez le Endeavor originel et que vous recherchez simplement les différences avec L'Âge de la Voile, vous pouvez trouver un aperçu sur le site suivant :

www.endeavorgame.com/updated-rules

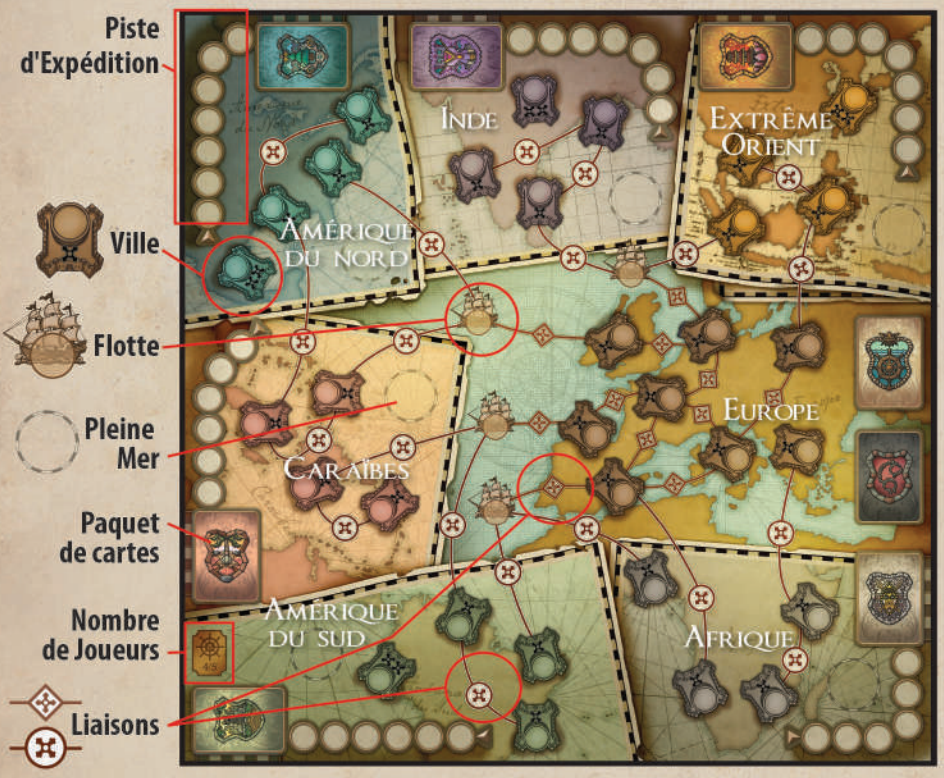
EXPLOITS

L'ajout le plus important à Endeavor : L'Âge de la Voile est la nouvelle notion d'***Exploits***. Les Exploits sont des événements ou des compagnies historiques qui surviennent lorsque deux régions du jeu sont reliées. Lorsque ces régions s'ouvrent, leurs Exploits deviennent disponibles, les joueurs peuvent interagir avec elles et en retirer des bénéfices.

Si vous êtes un nouveau joueur de Endeavor, nous vous conseillons de jouer une partie ou deux sans les Exploits. Découvrez comment ajouter les Exploits à vos parties dans le ***Livre de Règles des Exploits***.

CONTENU

1 PLATEAU DE JEU DOUBLE-FACE



Chaque côté du plateau correspond à un nombre de joueurs différent.



La Face A sert pour les parties à 2 joueurs, à 3 joueurs, ou les parties à 4 joueurs avec une opposition forte.



La Face B sert pour les parties à 4 joueurs avec une opposition faible, ou les parties à 5 joueurs.

- La variante à 2 joueurs ***Flotte Silencieuse***, qui ajoute quelques règles, peut être jouée **des deux côtés** du plateau, et ressemble à une partie à 4 joueurs. Voir page 12 pour les détails.

Le plateau de jeu est séparé en 7 **zones** (*les pointillés sur la carte indiquent la limite entre ces régions*) : l'Europe et 6 autres **régions** (*Afrique, Amérique du Sud, Caraïbes, Amérique du Nord, Inde et Extrême-Orient*).

Chaque région dispose d'un certain nombre de *Villes* (et parfois de *Flottes*) reliées par des *Liaisons*, une zone de *Pleine Mer*, et une *Piste d'Expédition* qui conduit à son paquet de cartes.

L'Europe n'est pas considérée comme une *région*. Elle dispose de **deux** paquets de cartes, mais **ni** d'une Piste d'Expédition **ni** d'une zone de Pleine Mer.

95 JETONS COMMERCE

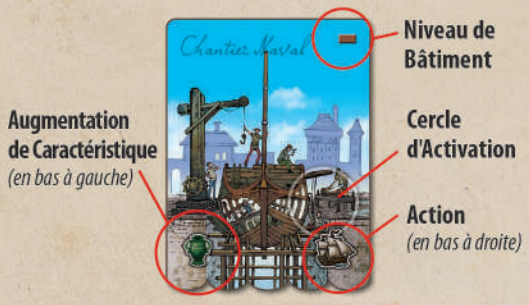
Il y a 8 types de jetons **Commerce**. Les jetons bruns Caractéristique augmentent la caractéristique indiquée. Les jetons bleus **Action** sont dépensés pour réaliser l'action indiquée. Le verso de tous les jetons est identique.





49 TUILES BÂTIMENT

Il y a 19 types différents de Bâtiments. Chaque Bâtiment dispose d'un Niveau de Bâtiment, et parfois d'une augmentation de Caractéristique ou d'une Action.



5 TUILES BÂTIMENT DE DÉPART

Il y a 5 tuiles Bâtiment de départ. Chaque joueur commence la partie avec l'une d'entre elles. Elles sont double-face et reconnaissables à leur ruban rouge.



42 CARTES AVANTAGE

Il y a 8 paquets différents de cartes Avantage ; un pour chaque région et deux pour l'Europe (*les paquets Europe et Esclavage*). Chaque carte dispose d'une Valeur de Pioche qui détermine la difficulté à l'obtenir. Lorsque vous obtenez une carte Avantage, vous améliorez les Caractéristiques indiquées sur la carte. Certaines cartes disposent de symboles Gloire, qui augmentent votre score final.



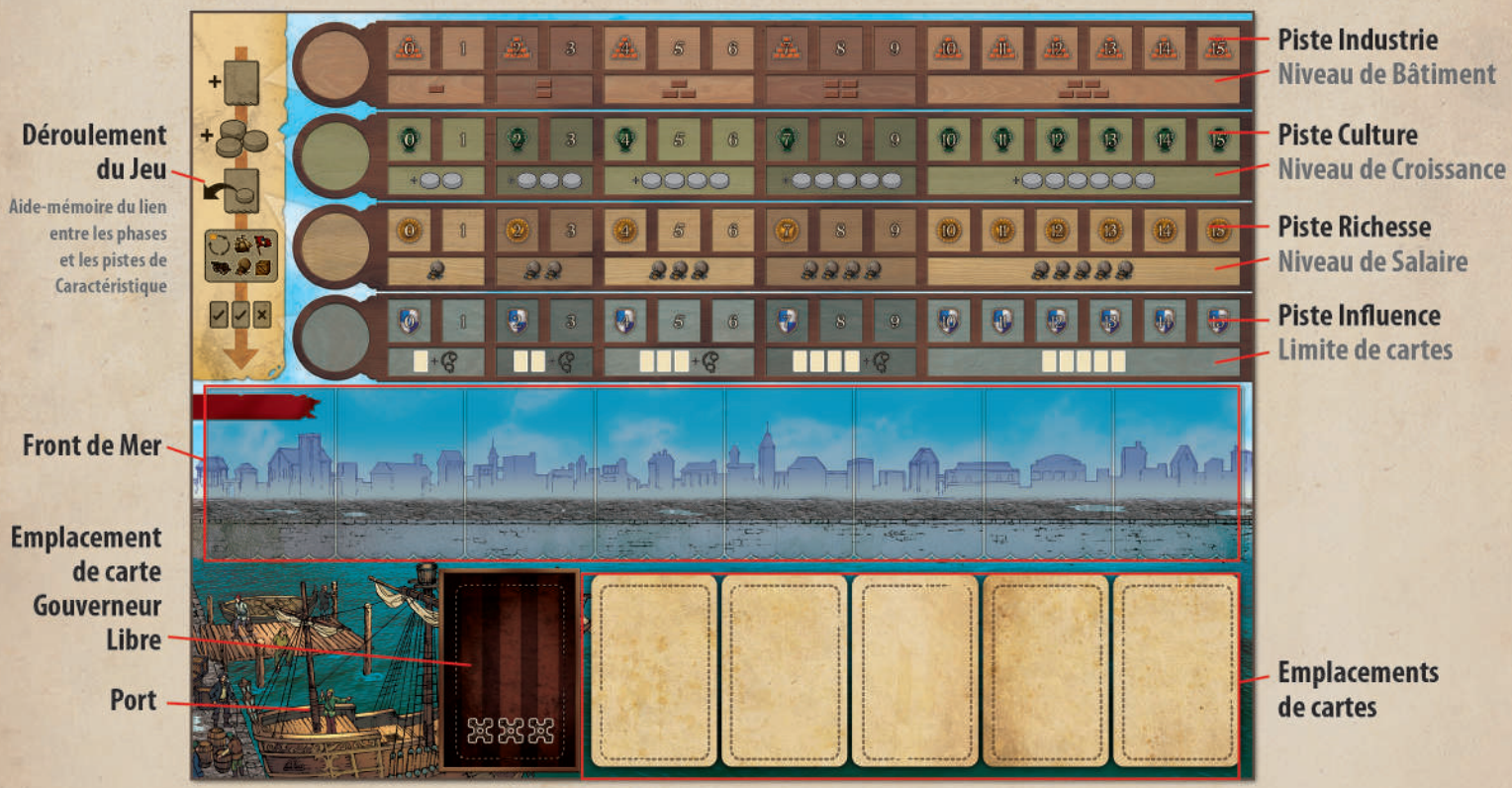
6 CARTES GOUVERNEUR

Chaque région possède également une *carte Gouverneur*. Une carte Gouverneur fonctionne comme une carte Avantage mais est obtenue différemment et suit des règles de limite de cartes légèrement différentes. Les cartes Gouverneur sont reconnaissables à leurs bandes verticales et l'agencement différent de leur verso.



5 PLATEAUX DE JOUEUR

Votre plateau de joueur a 4 pistes de Caractéristique (*Industrie, Culture, Richesse et Influence*) où vous reporterez vos scores de Caractéristique. Vous construirez des Bâtiments sur le *Front de Mer* de votre plateau, organiserez les cartes obtenues sur vos emplacements de carte, et vous y stockerez vos jetons Commerce et vos disques Population.



175 DISQUES POPULATION

35 jetons de la couleur de chaque joueur. Vous utiliserez ces jetons pour activer des Bâtiments, occuper des Villes, naviguer sur la Piste d'Expédition et sur les Flottes, et vous représenter dans tous les autres cas. Ils sont simplement nommés "disques" dans les règles.



20 CUBES DE PISTE CARACTÉRISTIQUE

4 cubes de la couleur de chaque joueur. Ces marqueurs seront utilisés pour indiquer la progression de votre empire dans les quatre Caractéristiques.



1 COURONNE

Indique le premier joueur du tour en cours.



1 GLOSSAIRE

Indique la valeur de toutes les cartes, pour ne pas avoir besoin de consulter les paquets en cours de partie.



1 FEUILLE DE SCORE

Pour calculer les scores à la fin de la partie.



4 EXTENSIONS DE PISTE

Utilisées uniquement si une de vos Caractéristiques dépasse 15.



CONTENU DES EXPLOITS

Le reste du contenu de la boite n'est pas décrit ici. Il s'agit du matériel utilisé si vous jouez avec les **Exploits**. Voir le ***Livret de Règles des Exploits*** pour la description de ce matériel et son utilisation.



MISE EN PLACE

Ces règles de Mise en Place ne concernent pas le cas où vous utiliseriez les Exploits.
Référez-vous au Livret de Règles des Exploits le cas échéant.

A Plateau de jeu. Choisissez le côté que vous souhaitez utiliser, et posez le plateau au centre de l'espace de jeu.

B Jetons Commerce. Distribuez au hasard les 95 jetons Commerce face visible sur le plateau de jeu. Chaque case **circulaire** doit accueillir un jeton (*Piste d'Expédition, Villes, Flottes et Liaisons*). Les cases de liaison **carré** ne reçoivent **pas** de jeton. Cette étape ira plus vite si plusieurs joueurs y participent.

C Cartes Avantage. Séparez les 8 paquets, et posez-les face visible sur les emplacements correspondants du plateau de jeu. Chaque paquet doit être trié **de bas en haut** dans l'ordre suivant : 5-4-3-2-1.
(Les paquets Europe et Esclavage ont aussi une carte de valeur 0 posée au-dessus de ces paquets.)



D Cartes Gouverneur. Glissez la carte Gouverneur de chaque région sous le plateau de jeu, au niveau du paquet de cartes correspondant, de façon à ce que la ligne de symboles soit toujours visible.

E Bâtiments. Posez le plateau Bâtiment près du plateau de jeu.

Pour préparer le plateau Bâtiment, triez les tuiles Bâtiments en piles pour chaque type (*par exemple les 5 Marchés forment une seule pile*). Posez les piles de Niveau 1 face visible sur la colonne Niveau 1, les piles de Niveau 2 sur la colonne Niveau 2, et ainsi de suite.



Pour la colonne Niveau 5, il y a plus de types de Bâtiments que d'emplacements. Mélangez les Bâtiments de Niveau 5 face cachée, puis posez-en **quatre face cachée** sur l'emplacement du coin inférieur droit. Puis posez les Bâtiments restants face visible sur la colonne Niveau 5 (*y compris sur la pile des tuiles faces cachées*). Ces Bâtiments de Niveau 5 seront les seuls disponibles pour cette partie.

F Matériel des joueurs. Distribuez à chaque joueur un **plateau de joueur**, ainsi qu'un **bac** avec les 35 **disques** et les **cubes** de la couleur de son choix. (*Remettez les éléments inutilisés dans la boîte.*) Posez les cubes de chaque joueur sur la case 0 des 4 pistes de Caractéristique. (*Les disques dans le bac forment la* **réserve**.)

G La Couronne. Désignez au hasard le premier joueur, et donnez-lui la Couronne.

H Bâtiments de départ. En partant du joueur avec la Couronne, et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit quelle face de sa **tuile Bâtiment de départ** il utilisera lors de cette partie : la *Maison Coloniale* ou le *Quai du Négoce*. Il pose alors cette tuile face choisie visible sur la case la plus à gauche de son Front de Mer, puis pose sur son **cercle d'activation 1 disque de sa réserve**.

Vous êtes prêt à jouer !



DÉROULEMENT DU JEU

La partie dure 7 manches. Chaque manche est constituée de 5 phases. Le joueur avec la Couronne est le premier à jouer lors de chaque phase, puis les autres joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

1: LA PHASE DE CONSTRUCTION
Chaque joueur construit un Bâtiment.

2: LA PHASE DE CROISSANCE
Chaque joueur obtient des disques de population.

3: LA PHASE DE SALAIRE
Chaque joueur paye ses ouvriers.

4: LA PHASE D'ACTION
Les joueurs effectuent des actions à tour de rôle. Cette phase se termine lorsque tous les joueurs ont passé leur tour.

5: LA PHASE DE DÉFAUSSE
Les joueurs doivent défausser des cartes si nécessaire.

LES TROIS PRÈMIERES PHASES

Lorsque vous apprenez à jouer, suivez les phases ainsi : tout le monde construit un Bâtiment, puis tout le monde vérifie sa Croissance, puis tout le monde paye ses salaires. Cela aidera tout le monde à apprendre.

Une fois à l'aise, vous pourrez trouver plus agréable de faire comme ceci : le premier joueur construit son Bâtiment, vérifie sa Croissance et paye ses salaires, puis le deuxième joueur fait de même, et ainsi de suite. *(N'importe quel joueur peut demander de retourner à un ordre de jeu phase par phase s'il considère que c'est important pour prendre une décision.)*

1: LA PHASE DE CONSTRUCTION

À votre tour, choisissez 1 Bâtiment du plateau Bâtiment et ajoutez-le à votre Front de Mer, sur la case disponible la plus à gauche. Le Bâtiment choisi doit avoir un Niveau de Bâtiment **inférieur ou égal à votre Niveau actuel**, déterminé par votre Caractéristique **Industrie**. *(S'il ne reste plus de Bâtiment adéquat dans le plateau Bâtiment, vous pouvez choisir un Bâtiment du Niveau immédiatement supérieur).*

- Si le Bâtiment que vous construisez possède n'importe quel **symbole Caractéristique** dans son coin inférieur gauche, vous augmentez immédiatement la Caractéristique indiquée sur la piste correspondante en déplaçant votre cube d'une case.
- Vous **pouvez** construire des doubles des Bâtiments que vous avez construits lors des tours précédents.
- Il ne s'agit pas d'un "coût d'acquisition", le Score d'Industrie n'est donc pas diminué en fonction du Niveau du Bâtiment choisi.



Rouge a 5 en Industrie, il peut donc construire un Bâtiment de Niveau de Bâtiment inférieur ou égal à 3. Il choisit le Théâtre et l'ajoute à son Front de Mer.

Comme le Théâtre possède 2 symboles Culture, Rouge augmente immédiatement sa Culture de 2.



2: LA PHASE DE CROISSANCE

À votre tour, obtenez des disques de population de votre réserve et ajoutez-les à votre Port. **Le nombre de disques que vous obtenez est indiqué par votre Niveau de Croissance**, déterminé par votre Caractéristique **Culture**.

- S'il n'y a plus assez de disques dans la réserve, prenez ce qu'il reste.



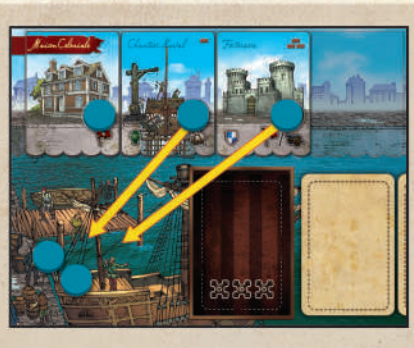
Jaune a 3 en Culture, qui correspond à un Niveau de Croissance lui permettant d'obtenir 3 disques de population. Jaune prend 3 disques de sa réserve et les pose sur son Port.

3: LA PHASE DE SALAIRE

À votre tour, "payer les salaires" en déplaçant des disques de vos Bâtiments vers votre Port. **Le nombre maximum de disques que vous pouvez déplacer est indiqué par votre Niveau de Salaire**, déterminé par votre Caractéristique **Richesse.**

"Payer un salaire" libère le disque et le Bâtiment pour une utilisation ultérieure.

- Si vous avez plus de disques sur vos Bâtiments que le nombre que vous êtes autorisé à déplacer, **vous choisissez** ceux qui vont sur votre Port et ceux qui restent sur vos Bâtiments.





Bleu a 2 en Richesse, son Niveau de Salaire lui permet de payer 2 ouvriers. Il possède 3 Bâtiments sur lesquels sont posés des disques, ce qui signifie qu'il ne peut pas payer pour tous les ouvriers. Il choisit 2 des disques sur ses Bâtiments pour les déplacer sur son Port.

4: LA PHASE D'ACTION

La Phase d'Action est légèrement différente des autres : en commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur **effectue une action** ou **passe** son tour. Lorsqu'un joueur passe son tour, il ne peut plus effectuer d'action lors de cette phase, mais les autres joueurs continuent à jouer à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le monde** ait passé.

RÈGLES GÉNÉRALES DE LA PHASE D'ACTION

Durant cette phase, vous pouvez acquérir des cartes ou des jetons marqués d'un symbole Caractéristique. Lorsque vous obtenez de telles cartes ou de tels jetons, augmentez immédiatement la Caractéristique concernée du nombre indiqué.

Si une Caractéristique dépasse 15 sur une piste de score, utilisez une Extension de Piste.



- Lorsque vous prenez des jetons Commerce **Caractéristique** marrons, empilez-les sur la case circulaire située au début de la piste correspondante. Lorsque vous prenez un jeton Commerce **Action** bleu, posez-le sur votre Port.
- Vous ne pouvez **jamais** échanger ou donner des cartes et des jetons aux autres joueurs, ni les défausser volontairement (*cependant vous pouvez être **forcé** à les défausser par des effets de jeu*).

Bleu obtient un jeton Richesse marron et le pose sur la case du début de sa piste Richesse. Il déplace le cube d'une case sur sa piste Richesse.

Bleu obtient un jeton Action bleu et le pose sur son Port ; il pourra l'utiliser ultérieurement.



EFFECTUER DES ACTIONS

Il y a deux manières de déclencher une action : en **activant un Bâtiment** ou en **dépensant un jeton Action**.
Si vous ne pouvez pas (*ou si vous ne voulez pas*) effectuer une action, vous devez passer votre tour.

ACTIVER UN BÂTIMENT

Pour activer un Bâtiment, déplacez un disque **de votre Port** sur un Bâtiment de votre Front de Mer dont le **cercle d'activation** est libre. Puis effectuez la ou les actions indiquées sur le Bâtiment.

Le **disque déplacé sur le Bâtiment ne fait que l'activer.** La plupart des actions (*Naviguer, Occuper et Attaquer*) nécessitent d'autres disques de votre Port pour **être effectuées**.



DÉPENSER UN JETON ACTION

Pour dépenser un jeton Action bleu depuis votre Port, **défaussez-le** et effectuez l'action indiquée.



Certains Bâtiments vous permettent d'effectuer **plusieurs actions**, ce qui est indiqué par un symbole "+" entre elles. Lorsque vous activez un tel Bâtiment, vous pouvez effectuer **tout ou partie** de ces actions, dans l'ordre de votre choix. Effectuer plusieurs actions d'un seul Bâtiment a lieu en une seule fois, vous n'avez pas à attendre que ce soit de nouveau à votre tour de jouer pour en effectuer les différentes actions. Résolvez chaque action en entier avant de résoudre la suivante.



Certains Bâtiments et certains jetons Action vous permettent de choisir **entre plusieurs actions**, ce qui est indiqué par le symbole "/" entre elles. Lorsque vous activez un tel Bâtiment ou utilisez un tel jeton, vous ne pouvez effectuer qu'une seule des actions proposées.





NAVIGUER

Il y a trois manières de Naviguer. Vous pouvez Naviguer sur une **Piste d'Expédition**, sur une case **Flotte**, ou sur une zone de **Pleine Mer**. Vous n'avez **pas** besoin d'être présent dans une région pour y Naviguer.

SUR UNE PISTE D'EXPÉDITION

Déplacez un disque **de votre Port** sur la Piste d'Expédition de n'importe quelle région **fermée**, en le posant sur la case disponible **la plus éloignée** du paquet de cartes, et obtenez le jeton Commerce qui l'occupait.



Violet effectue une action Naviguer en déplaçant un disque de son Port sur la troisième case de la Piste d'Expédition de la région d'Extrême-Orient. (La première et la deuxième case ont été réclamées par Bleu et Jaune.) Violet obtient le jeton Richesse de cette case en récompense.

OUVRIR UNE RÉGION

Toutes les régions (sauf l'Europe) sont **fermées** en début de partie. Lorsque la dernière **case** disponible de la Piste d'Expédition d'une région accueille un disque, la région **s'ouvre**.

La **carte Gouverneur** de la région est immédiatement attribuée au joueur qui a **le plus de disques sur la Piste d'Expédition**. En cas d'égalité, elle est attribuée au joueur concerné qui a un disque posé sur la Piste d'Expédition **au plus près du paquet de cartes**. *C'est la seule façon d'obtenir une carte Gouverneur.*



Lorsque vous obtenez un Gouverneur, retournez la carte sur sa face orientée verticalement, et posez-la sur un emplacement de Gouverneur disponible de votre plateau de joueur (*ou à côté s'il n'y a plus d'emplacement disponible*), puis obtenez la Caractéristique accordée par la carte.

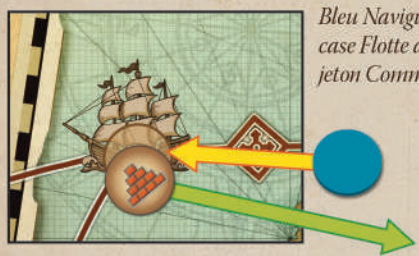
Une fois qu'une région est ouverte, les joueurs peuvent Naviguer sur les Flottes de la région, et les actions Occuper et Attaquer peuvent y être effectuées. L'Europe est considérée comme ouverte dès le début de la partie.



Plus tard, Violet Navigue dans la région une fois de plus, pose son disque sur la dernière case de la Piste d'Expédition et prend le jeton Industrie posé dessus. L'Extrême-Orient est désormais ouvert, et le Gouverneur obtenu par Violet. Puisqu'il y a une égalité en ce qui concerne le nombre de disques sur la Piste d'Expédition, c'est bien le joueur ayant posé le disque le plus proche du paquet de cartes qui obtient la carte Gouverneur... et il s'agit de Violet !

SUR UNE CASE FLOTTE

Déplacez un disque **de votre Port** vers une case Flotte **disponible** en Europe ou sur une région **ouverte**, et obtenez le jeton posé dessus.



Bleu Navigue de son Port vers une case Flotte disponible, obtenant le jeton Commerce Industrie.

VERS UNE ZONE DE PLEINE MER

Déplacez un disque **de votre Port** sur une zone de **Pleine Mer** d'une région **ouverte** (*l'Europe ne dispose pas de zone de Pleine Mer*). Cela peut vous permettre d'accroître votre présence dans la région lorsque plus aucun autre moyen n'est disponible.

- La zone de Pleine Mer d'une région peut accueillir au cours de la partie un nombre illimité de disques pour chacun des joueurs.



Rouge veut accroître sa présence en Extrême-Orient, malheureusement la Piste d'Expédition est déjà remplie... Il Navigue donc vers la zone de Pleine Mer en y posant un disque.

OCCUPER

Déplacez un disque de votre Port sur une Ville **disponible** d'une région **ouverte** ou d'Europe, et obtenez le jeton Commerce de cette Ville.

Pour Occuper une région, vous devez y être déjà **présent**. Cela signifie que vous devez déjà avoir au moins un de vos disques sur cette région (*sur une Ville, une Flotte, la Piste d'Expédition ou en Pleine Mer*). Tous les joueurs sont considérés comme étant présents en **Europe**, qu'ils aient des disques sur cette région ou non.



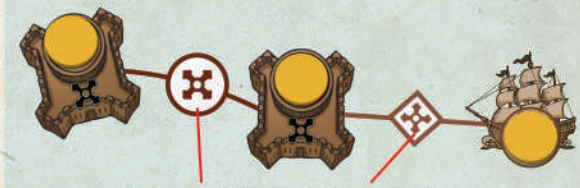
Jaune effectue une action Occuper et déplace un disque de son Port sur une Ville d'Inde, obtenant le jeton Action bleu posé dessus.

Cela crée pour la première fois de la partie une liaison avec une autre Ville qu'il contrôle déjà (il contrôle les deux extrémités de la liaison), donc Jaune obtient également le jeton de la liaison !

CONTRÔLER LES LIAISONS

Certaines Villes et Flottes sont reliées entre elles par les lignes nommées liaisons. Si vous avez un disque sur chaque Ville/Flotte **aux extrémités** d'une liaison, vous **contrôlez** cette liaison.

Les liaisons au symbole circulaire commencent la partie avec un jeton Commerce posé sur elles. Si vous êtes le premier joueur à contrôler cette liaison, **vous obtenez immédiatement le jeton**.



Jaune contrôle ces deux liaisons

Note: Contrôler une liaison reste important même une fois que le jeton Commerce a été récupéré ; les liaisons accordent de la Gloire à la fin de la partie.

ATTAQUER

Défaussez un disque de votre Port (en le remettant dans votre réserve). Ce disque représente vos **victimes**, car la guerre est coûteuse ! Puis défaussez le disque d'un adversaire sur une Ville ou une Flotte (ce disque représente **ses victimes**), puis posez un **second** disque de votre Port sur la case ainsi libérée.

- Vous pouvez **uniquement** Attaquer des Villes ou des Flottes d'Europe ou d'une région **ouverte**.
- Vous devez être **présent** sur la région où vous Attaquez. Cela signifie que vous devez déjà avoir au moins un de vos disques sur cette région (*sur une Ville, une Flotte, la Piste d'Expédition ou en Pleine Mer*). Tous les joueurs sont considérés comme étant présents en **Europe**, qu'ils aient des disques sur cette région ou non.
- Grâce à une Attaque, vous pouvez contrôler une liaison pour la première fois, et donc obtenir le jeton correspondant.



Saisissant une opportunité, Bleu Attaque ! Il défausse 1 disque de son Port, puis en utilise un second pour bouter Jaune hors de la ville.

Bleu contrôle la Ville, et conteste la Gloire de la liaison à Jaune. De plus il est le premier à contrôler la liaison avec une autre ville proche qu'il contrôlait déjà, obtenant le jeton Influence correspondant.

PAYER

Déplacez un disque d'un de vos Bâtiments sur votre Port. Cela rend le Bâtiment et le disque disponibles pour une utilisation ultérieure. (*Cette action est identique à "Payer un Salaire" de la Phase de Salaire, mais elle est effectuée pendant la Phase d'Action.*)

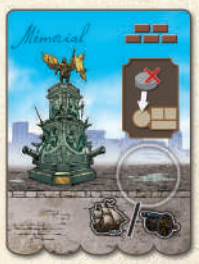
Certains Bâtiments possèdent le symbole . Les ouvriers de ces Bâtiments ne peuvent **pas** être payés pendant la Phase d'Action (*grâce à l'action Payer d'un Bâtiment ou d'un jeton*) ; ils ne peuvent être payés **que** pendant la Phase de Salaire.



BÂTIMENTS SPÉCIAUX

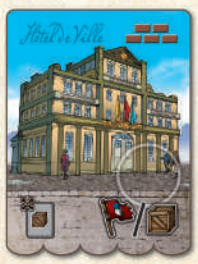
La plupart des Bâtiments possèdent soit des symboles Caractéristique, soit des icônes de Gloire, soit des actions standards. Deux Bâtiments ont des pouvoirs spéciaux, qui nécessitent d'être décrits plus précisément.

MÉMORIAL



Une fois que vous avez construit le **Mémorial**, à chaque fois que vous déplorerez des victimes d'une Attaque (*que vous Attaquiez **ou** que vous soyez Attaqué*), vous pouvez poser le disque de victimes devant n'importe quelle piste Caractéristique et le considérer comme étant un jeton Commerce de cette Caractéristique (et donc augmenter de 1 cette Caractéristique).

HÔTEL DE VILLE



À la fin de la partie, l'**Hôtel de Ville** accorde 1 Gloire pour chaque symbole Pioche sur vos Bâtiments (*y compris celui de l'Hôtel de Ville*).

PIOCHER

Prenez la carte Avantage du dessus du paquet de cartes de votre choix et ajoutez-la à un des emplacements sur votre plateau de joueur (*ou à côté si tous les emplacements sont occupés*). Obtenez les Caractéristiques indiquées sur la carte.



- Chaque carte a une *Valeur de Pioche*. Vous ne pouvez piocher une carte **que si** votre présence dans la région est **supérieure ou égale à la Valeur de Pioche de la carte**.
- Les régions **n'ont pas besoin d'être ouvertes** pour y effectuer l'action Piocher, vous devez simplement y exercer une présence suffisante.
- Il y a **deux** paquets de cartes en Europe : le paquet Europe et le paquet Esclavage. Votre présence en Europe est également comptabilisée pour déterminer votre capacité à piocher la carte du dessus de ces paquets.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez Piocher. Néanmoins, durant la **Phase de Défausse**, vous serez amené à défausser les cartes en excès.

Votre limite de cartes est déterminée par votre Influence ; voir ***La Phase de Défausse*** *page 10.*



Rouge a effectué l'action Piocher et prend la carte du dessus du paquet d'Amérique du Nord. Cette région n'est pas encore ouverte, mais Rouge y possède suffisamment de disques pour respecter la Valeur de Pioche de la carte (3).

Rouge pose la carte sur un emplacement de son plateau, et obtient immédiatement 2 Industrie et 2 Culture



La carte de Valeur 1 de chaque région a un symbole +●. Elle indique qu'en prenant cette carte vous obtenez immédiatement 1 disque de votre réserve, à poser sur votre Port.

ABOLITION DE L'ESCLAVAGE

La carte de Valeur 5 de l'Europe est spéciale : une étiquette indique l'***Abolition de l'Esclavage***. Dès qu'un joueur obtient cette carte, **tous** les joueurs doivent mettre de côté (mais pas défausser) **toutes** les cartes Esclavage qu'ils possèdent. Ils réduisent également leurs Caractéristiques en fonction des symboles des cartes ainsi mises de côté. Les cartes Esclavage sont retournées et conservées près du plateau de joueur comme aide-mémoire, car chaque joueur perd **1 Gloire par carte** de ce type à la fin de la partie.



- Les cartes Esclavage mises de côté ne comptent pas dans votre limite de cartes.
- Toutes les cartes Esclavage encore sur le plateau lorsque l'Esclavage est aboli sont immédiatement **retirées de la partie**.

L'Esclavage a été aboli (peu importe comment). Bleu doit mettre de côté 2 cartes de son plateau, ce qui l'oblige à perdre 5 Industrie et 2 Richesse sur ses pistes correspondantes. Il garde les deux cartes Esclavage de côté face cachée, pour lui rappeler qu'il perdra 2 Gloire à la fin de la partie.





L'ESCLAVAGE DANS ENDEAVOR

Endeavor : L'Âge de la Voile est un jeu historique qui couvre une période pendant laquelle l'esclavage a atteint des sommets, mais aussi celle où cette terrible pratique a enfin été abolie ; première étape d'un long travail de reconnaissance et de justice qui continue encore aujourd'hui. Nous avons envisagé de ne pas aborder ce concept pour l'édition de ce jeu, mais nous avons finalement considéré que taire ce chapitre de l'histoire n'aurait pas été pertinent. Notre but est de mentionner cette sinistre partie de notre histoire avec un profond respect pour ses victimes, en proposant des choix moraux aux joueurs. Il n'est pas question de simuler l'esclavage ou les mouvements de population dans ce jeu, mais les joueurs peuvent faire le choix d'engager leur société sur la voie de l'esclavage en piochant dans un paquet de cartes Avantage particulier, ou l'inverse. Les joueurs peuvent ignorer le paquet Esclavage, ou participer à son abolition. Nous avons ajouté deux événements particuliers au système d' Exploits (La Révolution Haïtienne et Le Chemin de Fer Clandestin) qui apportent un éclairage sur la fin de cette ère. Il n'est pas habituel pour un jeu de plateau d'aborder ce genre de sujet ; et Endeavor a suscité lors de sa conception plusieurs discussions à propos de l'impact de l'esclavage sur l'Histoire, la moralité des jeux de colonisation, l'éthique de la compétition, et le rôle des jeux pour explorer ces thèmes. Nous espérons qu'il en sera de même autour de vos tables de jeu.

Pour en apprendre davantage au sujet de l'esclavage du passé et du présent, visitez le National Underground Railroad Freedom Center à Cincinnati, ou le site www.freedomcenter.org.

5: LA PHASE DE DÉFAUSSE

Au cours de cette Phase, chaque joueur doit déterminer s'il doit défausser certaines cartes. Vous pouvez réarranger les cartes à votre guise dans vos emplacements, puis vous **devez** défausser les cartes en excès (*de votre choix*) jusqu'à atteindre votre limite de cartes. Lorsque vous défaussez une carte, vous devez **réduire** vos Caractéristiques d'un nombre égal à celui des symboles sur la carte défaussée.

Votre limite de cartes est déterminée par votre **Influence**. Vous pouvez conserver autant de cartes que votre limite de cartes, jusqu'à un maximum de 5.





L'Influence de Violet est de 3, il peut donc garder 2 cartes, plus 1 carte Esclavage, plus 1 carte Gouverneur sur l'emplacement Gouverneur Libre. Violet possède 1 carte de trop, actuellement 3, plus 1 carte Esclavage, plus 1 Gouverneur libre.

Violet choisit de perdre la carte de Valeur 1 de l'Amérique du Sud, en la défaussant. Il perd immédiatement 2 Culture, correspondant aux symboles sur cette carte.



De plus, vous pouvez conserver **1 carte Esclavage** en plus de votre limite de cartes, sans dépasser un total de 5 cartes.
(*Vous pouvez conserver plus de cartes Esclavage, mais seulement une d'entre elles peut dépasser votre limite de cartes.*)



Il y a également un emplacement spécial *Gouverneur Libre* sur votre plateau de joueur. Cet emplacement vous permet de conserver **1 seule carte Gouverneur**. Une carte sur cet emplacement ne compte **ni** dans votre limite de cartes **ni** dans le maximum de 5 cartes.

Vous **pouvez** conserver plus de cartes Gouverneur, mais il ne peut y avoir qu'une seule carte sur l'emplacement Gouverneur Libre (vous pouvez conserver des cartes Gouverneur sans utiliser l'emplacement Gouverneur Libre). Les autres cartes Gouverneur prennent des places sur vos emplacements, **comptent** dans votre limite de cartes et dans le maximum de 5 cartes.

S'il n'y a pas de carte sur votre emplacement Gouverneur Libre à la fin de la partie, cet emplacement vide vous fera gagner 3 Gloire.

- Lorsqu'une **carte Esclavage** est défaussée, elle est retournée et conservée près du plateau de joueur comme aide-mémoire, car chaque joueur perd **1 Gloire par carte** de ce type à la fin de la partie.
- Lorsqu'une **carte Gouverneur** est défaussée, elle est retirée de la partie.
- Lorsque **n'importe quelle autre carte Avantage** est défaussée, elle est mise dans la pile de défausse face visible, près de l'Europe. **Toute carte dans cette pile** peut être Piochée par un joueur utilisant l'action Piocher ; la présence de ce joueur en Europe doit être supérieure ou égale à la Valeur de Pioche de la carte.



Les cartes de Valeur 1 piochées depuis la pile de défausse **doivent** accorder un nouveau disque au joueur concerné.

FIN DE MANCHE

Tous les joueurs doivent s'assurer que leurs cubes sur leurs pistes de Caractéristique sont à la bonne place, ce qui peut être facilement vérifié en comptant le nombre de **symboles Caractéristique** sur leurs cartes Avantage, leurs jetons Commerce et leurs Bâtiments. En cas d'erreur, repositionnez les cubes correctement.

Puis la Couronne passe au joueur à gauche, qui devient le premier joueur, et une nouvelle manche commence !

Si la manche qui se termine était la **septième, la partie s'arrête immédiatement** ; passez au **Décompte Final** !
(*Vous pouvez vous rendre compte qu'il s'agit de la septième manche car le Front de Mer de chaque joueur est complet.*)

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

Après la septième manche, la partie est terminée. Les scores sont calculés dans l'ordre suivant et notés sur les Feuilles de score pour plus de facilité :



Les trois premières lignes de la Feuille de score concernent les ***Exploits***, ignorez-les si vous n'utilisez pas les Exploits.

A



Pistes de Caractéristique. Chaque piste de Caractéristique contient des cases **avec** des symboles, et des cases **sans** symboles. Les cubes sur des cases avec des symboles restent où ils sont, tandis que les cubes sur des cases **sans** symboles sont déplacés vers la gauche jusqu'à la première case **avec** un symbole rencontré. Additionnez les positions finales des cubes et ajoutez leur total à la Feuille de score.

B



Souvenez-vous que les Flottes comptent comme extrémités des liaisons !

Villes et Liaisons. Comptez les symboles Gloire sur les **Villes** que vous contrôlez (certaines Villes valent 2 Gloire) et tous les symboles Gloire des **liaisons** que vous contrôlez (qu'elles aient une case circulaire ou carré). Ajoutez ce total à votre score.

Pour éviter les erreurs, vous pouvez utiliser cette méthode : retirez tous les disques des Pistes d'Expédition et des zones de Pleine Mer, laissant en place uniquement ceux des Villes et des Flottes. Puis posez un disque sur chaque liaison que vous contrôlez, et un disque supplémentaire sur les Villes valant 2 Gloire. Puis **retirez** tous les disques sur vos Flottes. **Comptez tous les disques restants sur le plateau.**

C



Bâtiments, Cartes et Gouverneur Libre. Comptez tous les symboles Gloire des **Bâtiments** de votre Front de Mer, de vos cartes **Avantage** (*Gouverneurs inclus*) sur vos emplacements de cartes, et sur celle de votre **emplacement Gouverneur Libre** (*s'il n'y a pas de Gouverneur sur cet emplacement*). Ajoutez le total à votre score.

D



Population supplémentaire. Pour chaque groupe de 3 disques sur votre Port, ajoutez 1 Gloire. Ignorez les autres.

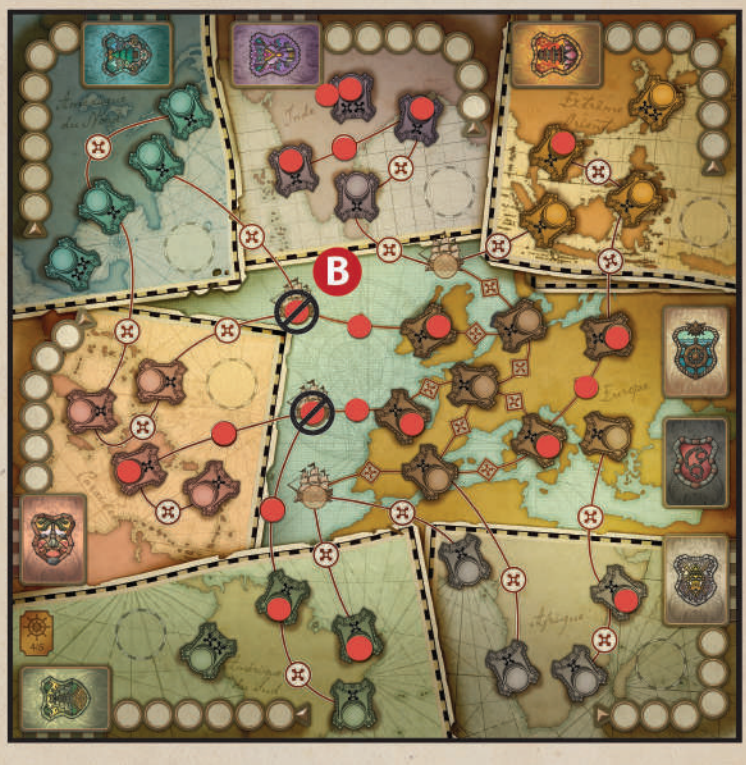
E



Soustraction de l'Esclavage. S'il y a des cartes Esclavage retournées à côté de votre plateau de joueur (*qu'elles aient été défaussées ou que l'Esclavage ait été aboli*), vous perdez 1 Gloire par carte.

Le joueur avec le score le plus élevé a bâti l'empire le plus éclatant et règne sur l'Âge de la Voile ! En cas d'égalité, les joueurs à égalité sont tous déclarés vainqueurs.





Rouge calcule son score. Il marque :

A *10 Gloire pour l'Industrie*
7 Gloire pour la Culture (réduit depuis 8)
7 Gloire pour la Richesse (réduit depuis 9)
12 Gloire pour l'Influence

B *19 Gloire pour les Villes et les liaisons.*

C *11 Gloire pour les symboles sur Bâtiments, les cartes, et l'emplacement de Gouverneur Libre vide.*

D *1 Gloire pour un groupe de 3 disques sur le Port.*

E *-1 Gloire pour la carte Esclavage mise de côté.*

Le score final de Rouge est de 66 points... ce qui représente suffisamment de Gloire pour sortir victorieux de l'Âge de la Voile !

VARIANTE POUR 2 JOUEURS "FLOTTE SILENCIEUSE"

Alors que **Endeavor : L'Âge de la Voile** peut se jouer à 2 sur la face A du plateau sans aucun changement de règle ou de mise en place, la variante "Flotte Silencieuse" provoque des interactions intéressantes avec les disques "neutres". Grâce à eux vous pouvez priver votre adversaire de jetons Commerce alléchants, l'empêcher de contrôler des liaisons, et accélérer l'ouverture des régions. **Flotte Silencieuse** peut être jouée sur les deux faces du plateau, et ressemblera à une partie à 4 joueurs. Ce mode de jeu est plus agressif que la version normale, il ne conviendra pas à tous les joueurs.

MISE EN PLACE

Installez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs, mais choisissez une des couleurs de joueur restantes, prenez les disques correspondants et posez-les dans un bac placé à côté du plateau de jeu. Ces disques **sont** la Flotte Silencieuse.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La seule phase affectée par cette variante est la **Phase d'Action**, toutes les autres se déroulent normalement. Durant la Phase d'Action, chacune de vos actions provoquera **une réaction de la Flotte Silencieuse**. Après avoir terminé votre action, suivez les instructions suivantes (selon l'action effectuée) :

NAVIGUER

Ajoutez un disque de la Flotte Silencieuse sur la prochaine case disponible d'une **Piste d'Expédition**, ou sur une case **Flotte** disponible d'une région **ouverte** ou de l'Europe. (*S'il n'y a pas de case disponible, ne faites rien.*) Retirez de la partie le jeton Commerce concerné.

La Flotte Silencieuse **peut** obtenir une carte Gouverneur lorsqu'une région s'ouvre, en suivant les règles d'obtention du Gouverneur. Si tel est le cas, retirez de la partie la carte Gouverneur concernée.

OCCUPER

Ajoutez un disque de la Flotte Silencieuse sur une Ville inoccupée d'Europe ou d'une région ouverte où la Flotte Silencieuse est **présente**. (*S'il y a pas de Ville disponible, ne faites rien.*) Retirez de la partie le jeton Commerce concerné.

La Flotte Silencieuse ne peut **pas** contrôler de liaison, donc même si la Flotte Silencieuse occupe les deux extrémités d'une liaison, le jeton Commerce reste sur le plateau.

ATTAQUER

Ne faites rien.

Les Villes et les Flottes occupées par la Flotte Silencieuse **peuvent** être attaquées normalement.

PIOCHER

Retirez de la partie la carte du dessus du paquet de cartes de n'importe quelle région où la présence de la Flotte Silencieuse est **supérieure ou égale** à la Valeur de Pioche de la carte. (*S'il n'y a pas une telle carte, ne faites rien.*)

Si la carte ***Abolition de l'Esclavage*** est ainsi retirée de la partie, l'Abolition de l'Esclavage se déclenche.

PAYER

Ne faites rien.

BÂTIMENTS ACTIONS MULTIPLES

Si pendant votre tour vous avez activé un Bâtiment qui vous a permis d'effectuer plus d'une action, vous **devez choisir** une de ces actions *(que vous avez déjà effectuée)* pour déclencher la réaction de la Flotte Silencieuse ; la Flotte Silencieuse réagit uniquement une **fois par tour**.



Par exemple si vous utilisez les Quais pendant votre tour pour effectuer à la fois une action Naviguer et une action Attaquer, vous devez choisir l'une ou l'autre à la fin de votre tour à laquelle la Flotte Silencieuse réagira.

Ci-dessous sont présentées quelques règles optionnelles pour apprécier davantage la variante Flotte Silencieuse.
(*Assurez-vous que les deux joueurs sont d'accord pour en utiliser tout ou partie.*)

1. Occupation Limitée. Lorsqu'elle réagit à une Occupation, la Flotte Silencieuse ne peut poser son disque que sur la **même région** que celle où vous avez effectué l'action Occuper.

2. Pas de Réaction aux Jetons. La Flotte Silencieuse ne réagit **pas** lorsque vous utilisez un jeton Action bleu pendant votre tour, mais **seulement** lorsque vous activez un Bâtiment

3. Provoquer une Pénurie. Au début de chaque manche, **avant** la Phase de Construction, le joueur qui n'a **pas** la Couronne défausse un Bâtiment de la réserve. *Il doit choisir un Bâtiment dont le Niveau est inférieur ou égal à son propre Niveau de Bâtiment.*

CRÉDITS

Concepteurs : Carl de Visser & Jarratt Gray
Développeurs: Burnt Island Games & Grand Gamers Guild
Graphiste du Livre de Règles : Josh Cappel
Illustrateurs : Leandro Oliveira & Vicinius Townsend
Maquettiste 3D : Heriberto Valle Martinez
Graphistes : Noah Adelman, Game Trayz
Traduction française : Arnaud Zannier

Burnt Island Games et Grand Gamers Guild tiennent à remercier Bruce Miller, Nicole Hoye, Sean Jacquemain, David Weiss, Aaron Cappel, Dushan Jojkic, Jon Meitling, Derek Funkhouser, Eduardo Baraf, Tom Heath, Eric Hyland, et les milliers de contributeurs qui ont fait de L'Âge de la Voile une réalité !

Les auteurs remercient leurs familles pour leur soutien. Carl remercie Babs, Tollo et Keld, plus tous les GGG. Jarratt remercie Evie, Lilian, Barbara, Brian, Lincoln, et tous les membres du Wellington Game Designers Group. Les auteurs veulent remercier également tous les éditeurs et les testeurs du Endeavor d'origine. Pour leur aide sur Endeavor: L'Âge de la Voile, les auteurs remercient Richard Durham, Nikolai Wendt, Lance Hudson, Peter van der Raajj, Ian Anderson, Shem Philips, Lincoln Hely, Anne Matheson, John Bingham, Bobby Hill, et les Game Artisans of New Zealand.

Super Meeple tient à remercier les relecteurs Alain Fondrille, Geeklette, Erwan Giacometti, Matthieu Guimberteau, Morgane Carnet des Geekeries, Sébastien Lecomte et Blanche Sabbati.

Publié conjointement par
Burnt Island Games
Et Grand Gamers Guild
Burntislandgames.com
Grandgamersguild.com

©2018 tous droits réservés