Commerce et expansion au 18ème siècle

ENDEAVOR



Nous sommes à l'époque où les cartes du Monde n'ont pas encore été remplies. Les empires coloniaux étendent leurs frontières en envoyant des navires dans les coins les plus reculés du globe, à la recherche de nouveaux mondes, de nouvelles alliances et de nouvelles conquêtes. Les richesses de ces terres éloignées sont une véritable tentation pour ceux qui auront la force de les soumettre...et de les garder !

Vous représentez un empire naissant tentant d'accroître son influence et son statut à la fois auprès de ses voisins et par delà les mers. Exploration, fret, colonisation et guerre seront vos armes dans la lutte qui vous oppose aux autres grandes puissances pour contrôler les ressources et les régions qui se révèlent sous vos yeux. Vous devrez équilibrer au mieux les facteurs culturels, politiques, industriels et financiers et prendre les décisions qui assureront la domination de votre empire. Les chemins que vous suivrez, les batailles que vous livrerez et les choix que vous ferez détermineront la forme du nouveau monde...

Lorsque les cartes du monde seront complètes, votre empire s'élèvera-t-il au dessus des autres ?

Age 12+ • 3-5 joueurs • 90 minutes

BUT DU JEU

Le but d'*Endeavor* est de récolter le maximum de gloire pour votre empire. Pour ce faire, les joueurs doivent avoir les meilleurs scores possibles dans les domaines de l'Industrie, de la Culture, des Finances et de la Politique, mais aussi occuper des villes, contrôler les routes entre ces dernières et détenir certaines cartes *Actifs* et certaines tuiles de bâtiments. Les objectifs à court terme consistant à construire des bâtiments utiles, à rassembler des jetons de commerce et à se procurer des cartes *Actifs* doivent s'équilibrer avec l'objectif final : atteindre la gloire en se battant pour le contrôle des différentes régions du monde. Le jeu ne dure que sept tours, et quand la partie sera finie, nul doute que vous voudrez être celui qui aura gagné le plus de points de Gloire !

AUTEURS

CARL DE VISSER
ET
JARRATT GRAY

DESIGN ET MISE EN PAGE DES REGLES

JOSHUA CAPPEL

©2009 Z-Man Games Inc.
www.zmangames.com

©2009 Ystari
www.ystari.com

Les auteurs aimeraient remercier leurs familles pour le soutien qu'elles leur ont apporté. Carl remercie Bab, Tollo et Keld. Jarratt remercie Evie, Trissa, Barbara, Brian et Lincoln.
Les auteurs voudraient aussi remercier Emma Hart pour sa relecture et tous les testeurs pour leurs analyses, leurs suggestions et leur temps ; Lance Hudson, Ian Anderson, Matt Edmonds, Anne Matheson, John Bingham, Craig McGeachie, Leonie Secker, Matt Morris, Andrew Parr, Lincoln Hely, Anthony Doornebosch, Grant Robinson, Nick Cole, Nasia Ally, John Fouhy, Darcy et Shannon Tomlinson, Donna Giltrap, Malcolm Harbrow, Evangeline Gray, Dave Maclagen, Phil Anderson, Gold, Seth Wagoner, John Morton, Tim Oliver, et tous ceux qui se sont joints à nous pour une partie improvisée à Confusion 07, le Featherson Gaming Club, Peter's Wednesday Games ou l'un des groupes de jeu du Christchurch. Nous avons grandement apprécié votre aide. Joshua souhaite remercier aussi Helaina Cappel et Eric Gertzbein pour leur inspiration, Jim Cote pour son expertise en matière de mise en page, et Jarratt Gray pour les graphismes et les illustrations magnifiques de son prototype qui a servi d'inspiration pour la version finale du jeu.

CONTENU

1 Plateau de jeu

La zone de jeu principale est divisée en sept régions qui se distinguent par leur couleur et sont séparées par des lignes discontinues sur la carte :

L'Europe et la Méditerranée, l'Extrême Orient, les Indes, l'Amérique du Nord, la Caraïbe, l'Amérique du Sud et l'Afrique.

Chaque région a des villes reliées aux autres villes par des routes, une Piste de fret, et un emplacement pour poser une pile de cartes.

Europe & Méditerranée est la *région de départ*. Elle est unique car dotée de deux emplacement pour les cartes et ne comporte **aucune** Piste de fret.



48 cartes Actifs

Les cartes *Actifs* sont réparties en huit paquets de six : un paquet par région, plus un paquet *Esclavage*. Les cartes *Actifs* permettent à leur possesseur d'avancer sur la piste de Statut et/ou de gagner des points de Gloire, suivant les symboles qui figurent sur leur recto. Chaque carte est dotée d'un symbole représentant la région à laquelle elle correspond.

La plupart des paquets contiennent une carte *Gouverneur* avec des propriétés spéciales. Les cartes Gouverneur s'obtiennent différemment des autres cartes ; un ruban permet de les distinguer.



95 jetons de commerce

Il y a huit types de jetons de commerce différents. Les jetons sur fond brun font avancer leur possesseur sur la piste de Statut. Les jetons sur fond bleu représentent des actions spécifiques ; leurs possesseurs peuvent les utiliser en cours de partie pour mettre ces actions en œuvre. Tous les jetons comportent un symbole Gloire sur leur dos. Les jetons restent face visible jusqu'à ce que la partie soit terminée, puis on les retourne de manière à voir leur dos afin de les utiliser comme des jetons de score.



26 grands jetons de score

Ces jetons aident à comptabiliser les scores à la fin de la partie. Chacun d'eux a une face « 10 Gloire » et une face « 50 Gloire ».



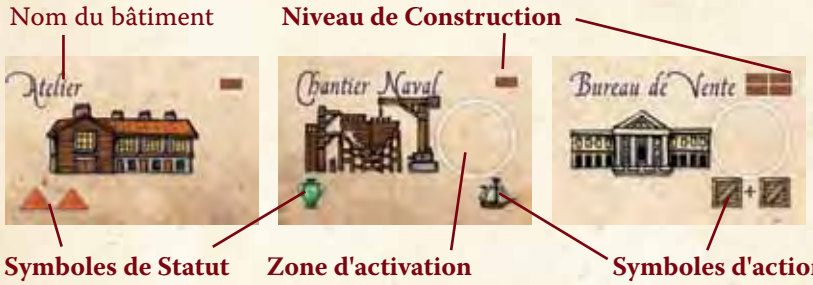
5 plateaux individuels

Les plateaux individuels permettent aux joueurs de suivre leurs statuts industriel, culturel, financier et politique. De plus, les joueurs construisent leurs bâtiments et organisent leurs marqueurs Population, leurs jetons de commerce et leurs cartes *Actifs* sur ce plateau.



45 tuiles bâtiments

Il y a quinze tuiles bâtiments différentes. Chaque bâtiment offre des bonus sur les pistes de statut et/ou des actions aux joueurs qui les construisent. Le niveau de construction d'un bâtiment correspond au niveau de difficulté de la construction de ce bâtiment.



150 marqueurs Population

30 disques dans chacune des 5 couleurs. Ces marqueurs représentent les bateaux que chaque joueur envoie dans les différentes régions de la carte ainsi que sa présence dans les villes, et servent à activer les Bâtiments.



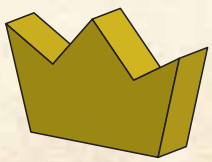
20 marqueurs piste de Statut

Quatre cubes dans chacune des 5 couleurs. Ces marqueurs sont utilisés sur les plateaux individuels pour repérer les scores du joueur en Industrie, Culture, Finances et Politique.



1 marqueur Premier joueur

Ce marqueur en forme de couronne indique qui est le Premier joueur actuel.



ICONOGRAPHIE

Au cours de la partie, vous allez souvent rencontrer les symboles suivants. Ces symboles sont la clé de la grandeur de votre empire !



INDUSTRIE

Chaque joueur construit un nouveau bâtiment à chaque tour. Les joueurs dotés d'une meilleure industrie peuvent construire des bâtiments plus efficaces, qui favoriseront grandement le développement de leur empire.



CULTURE

Au fil du jeu, votre empire va s'agrandir. Les joueurs dotés d'une plus grande culture attirent plus de population dans leur société ce qui leur donne les ressources nécessaires à la réalisation de leurs plans.



FINANCES

Sans argent ni entretien, votre peuple cesserait de travailler. Les empires dotés de meilleures finances assureront le bonheur de leurs ouvriers, qui auront hâte de s'atteler à de nouvelles tâches.



POLITIQUE

La politique représente la capacité de conclure des marchés et gérer un empire. Les empires dotés d'un facteur politique plus élevé ont plus de ressources et de possessions, ce qui leur permet d'améliorer leurs efforts d'expansion.



GLOIRE

La gloire s'obtient par le commerce, les conquêtes et l'expansion. Ceux qui accumulent le plus de gloire parviennent vraiment à prouver la grandeur de leur empire !

PRÉPARATION



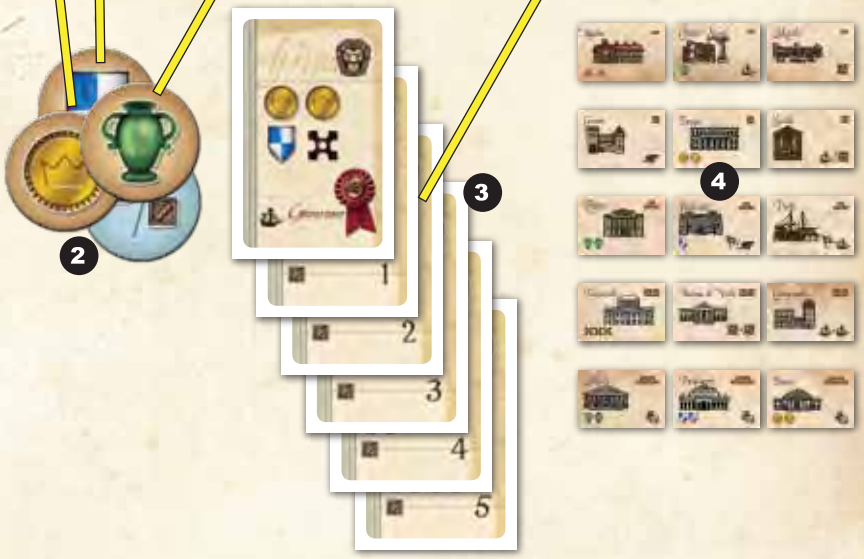
1 Placer le plateau au centre de la table.

2 Répartir aléatoirement les jetons de commerce sur le plateau en les plaçant **face visible** sur toutes les cases des pistes de fret, ainsi que sur toutes les villes et les routes qui les relient.

3 Trier les cartes *Actifs* par types et les empiler face visible aux endroits appropriés du plateau. Chaque pile doit être classée du bas vers le haut comme suit : **5-4-3-2-1-Gouverneur**. (Ou 5-4-3-2-1-0 dans le cas des paquets *Esclavage* et *Europe & Méditerranée* qui ne contiennent pas de carte Gouverneur.)

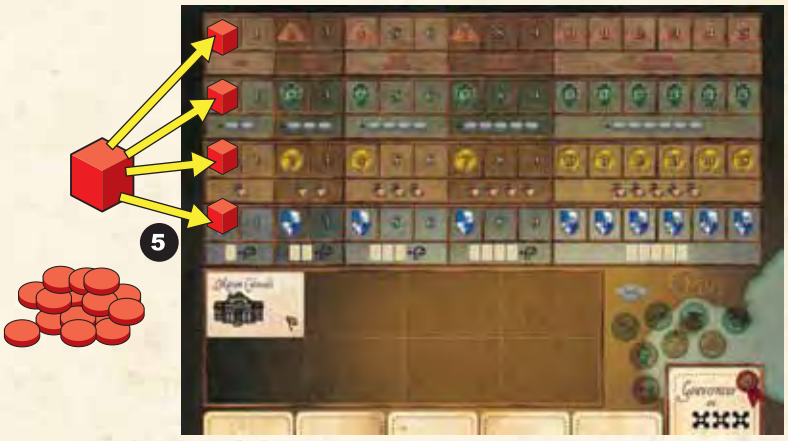
4 Ranger les bâtiments d'un même type par piles. Il doit y avoir :

5 exemplaires de chaque bâtiment de Niveau 1
(Marché, Chantier Naval et Atelier)
4 de chaque bâtiment de Niveau 2
(Banque, Caserne et Guilde)
3 de chaque bâtiment de Niveau 3
(Docks, Forteresse et Théâtre)
2 de chaque bâtiment de Niveau 4
(Cartographe, Bureau de Vente et Université)
1 de chaque bâtiment de Niveau 5
(Bourse, Musée et Parlement)



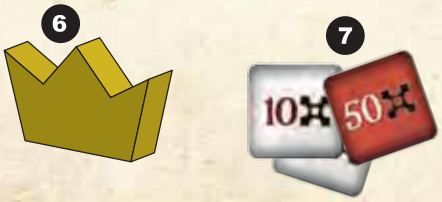
Disposer les piles à proximité du plateau en mettant les piles de même niveau les unes à côté des autres. Ainsi, il sera plus facile pour les joueurs de choisir quels bâtiments construire au fil de la partie.

5 Chaque joueur reçoit 1 plateau individuel, les 4 marqueurs Statut et les 30 marqueurs Population d'une couleur. Les plateaux et marqueurs inutilisés sont replacés dans la boîte. Chaque joueur pose son plateau devant lui et place un de ses marqueurs Statut sur la case « 0 » de chacune des quatre pistes de statut et forme une réserve de marqueurs Population sur le côté de son plateau.



6 Un joueur est tiré au sort et reçoit le marqueur Premier joueur.

7 Les grands jetons de score sont mis de côté ; ils ne serviront qu'à la fin de la partie.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie dure sept tours. Chaque tour est constitué de quatre phases. Le Premier joueur commence chaque phase, puis les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Au cours des trois premières phases, chaque joueur agit une seule fois, mais au cours de la quatrième phase (Actions), le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient *passé*.

Phase 1 : Construction

Les joueurs construisent de nouveaux bâtiments.

Phase 2 : Croissance

Les joueurs gagnent des marqueurs Population.

Phase 3 : Salaires

Les marqueurs Population qui ont servi à activer des bâtiments redeviennent disponibles.

Phase 4 : Actions

Les joueurs accomplissent à tour de rôle différentes actions, soit en activant leurs bâtiments, soit en dépensant des jetons de commerce. *Affréter* pour gagner des ressources, installez-vous dans des régions, puis rendez-les disponibles pour d'autres actions. *Occupez* pour prendre le contrôle de villes libres. *Attaquez* pour expulser les forces ennemies des villes occupées. Effectuez des *Paiements* afin de libérer vos bâtiments activés et de rendre votre population disponible pour de nouvelles tâches. *Prélevez* pour collecter les ressources d'une région et faire un bond en avant sur les Pistes de Statut.

PHASE 1 : CONSTRUCTION

Dans l'ordre du tour, chaque joueur construit un bâtiment.

Au cours de cette phase, chaque joueur **doit** choisir une tuile de bâtiment parmi celles disponibles dans la réserve et la poser sur un espace de construction vide de son plateau individuel. Le score d'**Industrie** de chaque joueur détermine son *Niveau de Construction*. Chaque bâtiment appartient à l'un des cinq niveaux (son niveau est indiqué sur sa tuile). Les joueurs ne peuvent choisir que des bâtiments d'un niveau **inférieur ou égal** à leur Niveau de Construction actuel. *(S'il n'en reste aucun, les joueurs peuvent choisir un bâtiment du niveau supérieur suivant.)*



Industrie (5)

Niveau de Construction (3)



Exemple : Vert a 5 en Industrie et peut donc choisir n'importe quel bâtiment de Niveau de Construction 3 ou inférieur. Vert choisit le Théâtre et le place sur un espace de construction vide de son plateau individuel.

- Les joueurs **peuvent** construire un bâtiment qu'ils possèdent déjà en plusieurs exemplaires.
- Les joueurs **ne peuvent pas** choisir un bâtiment de niveau 5 s'ils en ont déjà construit un.
- Certains bâtiments comportent un ou plusieurs symboles Industrie, Culture, Finances et Politique. Quand de tels bâtiments sont construits, le joueur augmente son score sur la piste correspondante en faisant progresser son marqueur Statut du nombre de symboles figurant sur la tuile.



Exemple : Le nouveau Théâtre de Vert comporte deux symboles Culture. Vert avance donc son marqueur Culture de deux cases.

Une fois que tous les joueurs ont construit un bâtiment, passer à la phase suivante.
Note : les joueurs rempliront leur dernier espace de construction lors du septième et dernier tour de la partie !

GAINS DE STATUT

Augmenter vos scores sur les pistes de Statut permet de gagner les bonus suivants.

INDUSTRIE

INDUSTRIE MINIMUM REQUISE	NIVEAU DE CONSTRUCTION : INDIQUE QUELS BÂTIMENTS PEUVENT ÊTRE CONSTRUITS
0	▬
2	▬▬
4	▬▬▬
7	▬▬▬▬
10	▬▬▬▬▬

CULTURE

CULTURE MINIMUM REQUISE	NIVEAU DE CROISSANCE : NOMBRE DE MARQUEURS AJOUTÉS AU PORT
0	+●●
2	+●●●
4	+●●●●
7	+●●●●●
10	+●●●●●●

FINANCES

FINANCES MINIMUM REQUISE	NIVEAU DES SALAIRES : NOMBRE D'ACTIONS DE PAIEMENT AUTORISÉES
0	1
2	2
4	3
7	4
10	5

POLITIQUE

POLITIQUE MINIMUM REQUISE	LIMITE DE CARTES : NOMBRE DE CARTES MAXIMUM EN VOTRE POSSESSION APRÈS AVOIR PASSÉ
0	5
2	6
4	7
7	8
10	9

PHASE 2 : CROISSANCE

Dans l'ordre du tour, chaque joueur gagne des marqueurs Population.

Au cours de cette phase, chaque joueur fait passer des marqueurs Population de sa réserve à son Port. C'est le score de **Culture** qui détermine le *Niveau de Croissance* d'un empire. Chaque Niveau de Croissance indique le nombre de marqueurs Population à prendre dans la réserve.
Si un joueur ne dispose pas de suffisamment de marqueurs Population dans sa réserve, il se contente d'en ajouter autant qu'il en possède.
Une fois que tous les joueurs ont ajouté leurs marqueurs Population, passez à la phase suivante.



Exemple : Violet a un score de Culture de 2, ce qui lui donne un Niveau de Croissance de 3. Violet prend donc 3 marqueurs Population dans sa réserve et les ajoute dans son Port.



PHASE 3 : SALAIRES

Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue ses Paiements.

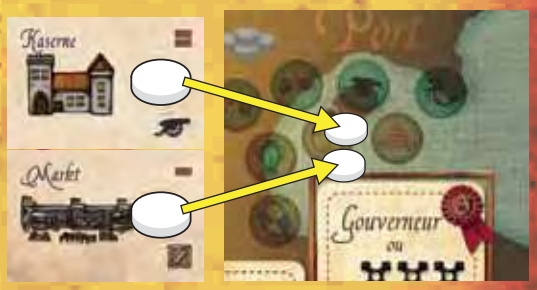
Au cours de cette phase, chaque joueur effectue un certain nombre de Paiements (un Paiement s'effectue en enlevant un marqueur Population placé sur un bâtiment et en le renvoyant au Port). Le score de **Finances** d'un joueur détermine le Niveau des Salaires de son empire. Chaque Niveau de Salaire correspond à un nombre de Paiements précis.

- Si un joueur a plus de marqueurs Population dans ses bâtiments qu'il ne peut effectuer de Paiements, il peut **choisir** quels sont les Marqueurs Population qui retourneront au Port et quels sont ceux qui resteront dans des bâtiments.
- Si un joueur a plus de Paiements qu'il n'a de marqueurs Population sur des Bâtiments, **tous** les marqueurs Population sont renvoyés au Port et les Paiements en excédent sont perdus.

Payer les salaires et renvoyer les marqueurs au Port permet aux bâtiments d'être activés au cours de la phase d'Actions suivante, car on ne peut activer un bâtiment sur lequel est posé un marqueur Population.
**Note : Au cours du premier tour de la partie, les joueurs n'ont pas de marqueurs Population sur leurs bâtiments ; cette phase n'est donc pas effectuée au premier tour.*



Exemple : Blanc a un score de 3 en Finances ; le Niveau des Salaires lui permet donc 2 Actions de Paiement. Blanc prend 2 marqueurs Population dans ses bâtiments occupés et les renvoie au Port.



PHASE 4 : ACTIONS

Chaque joueur, en commençant par le Premier Joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, effectue une action. La phase se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (parce qu'ils ne veulent plus ou ne peuvent plus accomplir d'autre action).

Règles de base de la phase d'Actions

- Au cours de cette phase, les joueurs peuvent faire l'acquisition de cartes *Actifs* et de jetons de commerce comportant des symboles Industrie , Culture , Finances et Politique . Dès qu'un joueur collecte un jeton ou une carte comportant de tels symboles, il augmente immédiatement son score sur les pistes correspondantes en avançant ses marqueurs Statut du nombre de cases approprié (égal au nombre de symboles de chaque type).

Exemple : Rouge a fait l'acquisition de la carte Gouverneur d'Extrême Orient qui comporte 2 symboles Industrie, 1 symbole Culture et 1 symbole Gloire. Rouge avance son marqueur Industrie de 2, son marqueur Culture de 1, et gagnera 1 point de Gloire s'il est toujours en possession de cette carte à la fin du jeu.



Exemple : Rouge a fait l'acquisition d'un jeton de commerce comportant un symbole Politique. Rouge avance son marqueur Politique de 1.



- Les joueurs **ne peuvent jamais** s'échanger de cartes ou de jetons.
- Les joueurs **ne peuvent pas** se défausser volontairement de cartes ou de jetons (cependant, ils peuvent être **forcés** de se défausser de cartes après avoir passé, voir plus loin).
- Une fois qu'un joueur a passé, il **ne peut plus** effectuer d'autres actions au cours de cette phase ; le tour de jeu continue en sautant ce joueur.
- Une fois que **tous** les joueurs ont passé, la phase et le tour sont terminés. Reportez-vous à la section *Fin du tour*.

EFFECTUER UNE ACTION

Il y a deux méthodes différentes pour effectuer une action.

A : ACTIVER UN BÂTIMENT

Le plus souvent, un joueur effectue une action en activant l'un de ses bâtiments. Pour ce faire, le joueur prend un marqueur Population dans son Port et le pose sur la zone d'activation d'un bâtiment vide (un bâtiment ne peut être activé s'il y a déjà un marqueur Population sur sa zone d'activation ou s'il n'a pas de zone d'activation). Le joueur **peut** ensuite accomplir l'action (ou les actions) représentée(s) sur le bâtiment en question.

Exemple : Noir prend un marqueur Population disponible dans son Port et le place sur la zone d'activation vide de son Chantier Naval. Cela lui permettra d'accomplir l'action de fret qui y figure. Notez que le joueur n'aurait pas pu activer sa Banque puisqu'elle n'a pas de zone d'activation.



B : DÉPENSER UN JETON DE COMMERCE

Certains jetons de commerce (ceux sur fond bleu) sont dotés de symboles d'action au lieu de symboles de Statut. Un joueur peut prendre un de ces jetons dans son Port et le dépenser pour effectuer l'action représentée dessus. Une fois dépensé, le jeton de commerce est défaussé.



Exemple : Noir a dans son Port un jeton sur lequel figure un symbole représentant une action d'attaque. Il se défausse du jeton et accomplit son attaque.



LES ACTIONS

AFFRÉTER - OCCUPER - ATTAQUER / PAYER
PIOCHER - PASSER / DÉFAUSSER

AFFRÉTER

Le joueur prend un marqueur Population dans son Port et le pose sur la Piste de fret d'une Région, sur l'espace vide le **plus éloigné** du tas de cartes. Il prend le Jeton de commerce qui se trouvait sur cet espace, puis le place face visible sur son Port.



Exemple : Blanc effectue une action de fret en déplaçant un marqueur de son Port sur le troisième espace de la Piste de fret de l'Extrême Orient (le premier et le deuxième espace sont déjà occupés par Noir et Blanc, respectivement. Blanc reçoit le jeton de commerce Politique qui était posé sur l'espace).

- Il est possible d'accomplir une action de fret dans une région dont la Piste de fret est pleine ; le marqueur Population est alors placé **à côté** de la piste de fret et son propriétaire ne gagne aucun jeton de commerce.
- On ne peut accomplir d'action de fret à destination de la Région Europe et Méditerranée ; les deux piles de cartes de la Région ne sont pas dotées de Pistes de fret.

ACTIONS DE BASE & MIXTES

Les bâtiments et les jetons de commerce permettent d'accomplir différentes actions. Si les actions de base ont chacune leur propre section dans la règle, il existe aussi des actions mixtes avec quelques règles supplémentaires. La liste de toutes les actions (de base ou mixtes) est donnée ci-dessous.

ACTIONS SIMPLES

AFFRÉTER
Voir les règles dans la section Affréter.

OCCUPER
Voir les règles dans la section Occuper.

ATTAQUER
Voir les règles dans la section Attaquer.

PAYER
Voir les règles dans la section Payer.

PIOCHER
Voir les règles dans la section Piocher.

ACTIONS MIXTES

AFFRÉTER / PIOCHER
Le joueur choisit laquelle des deux actions il souhaite accomplir.

OCCUPER / PIOCHER
Le joueur choisit laquelle des deux actions il souhaite accomplir.

OCCUPER / ATTAQUER
Le joueur choisit laquelle des deux actions il souhaite accomplir.

OCCUPER & AFFRÉTER
Le joueur peut accomplir une action ou les deux dans n'importe quel ordre. Les deux actions doivent être accomplies dans la même région.

AFFRÉTER & AFFRÉTER
Le joueur peut Affréter une fois ou deux ; s'il choisit de le faire deux fois, il doit le faire dans la même région.

PIOCHER & PIOCHER
Le joueur peut Piocher une fois ou deux ; s'il choisit de Piocher deux cartes, elles doivent venir du même tas.

AFFRÉTER (SUITE)

OUVERTURE D'UNE RÉGION

Dès que le **dernier** espace libre sur la Piste de fret d'une région est pris, la région est considérée comme *ouverte*.

La carte du dessus de la pile des cartes *Actifs* de la région, le Gouverneur, revient au joueur qui a placé le **plus** de marqueurs Population sur la piste de fret de la région *(si deux joueurs ou plus sont à **égalité**, le Gouverneur revient à celui dont le marqueur est **le plus proche** du tas de cartes – c'est-à-dire au joueur dont le marqueur a été placé en dernier)*. C'est la **seule** manière d'obtenir l'une des six cartes Gouverneur.

Quand un joueur reçoit une carte Gouverneur, cette dernière est placée sur l'emplacement « Gouverneur libre » ou sur l'un des emplacements de carte normaux de son plateau individuel *(ou à proximité s'il n'y a plus d'emplacements libres)*. Le joueur avance immédiatement ses marqueurs sur les pistes de Statut comme indiqué par les symboles de la carte.

Dès qu'une région est ouverte, des actions Occuper, Piocher et Attaquer peuvent y être effectuées. La Région de départ Europe & Méditerranée est considérée comme ouverte dès le début du jeu.

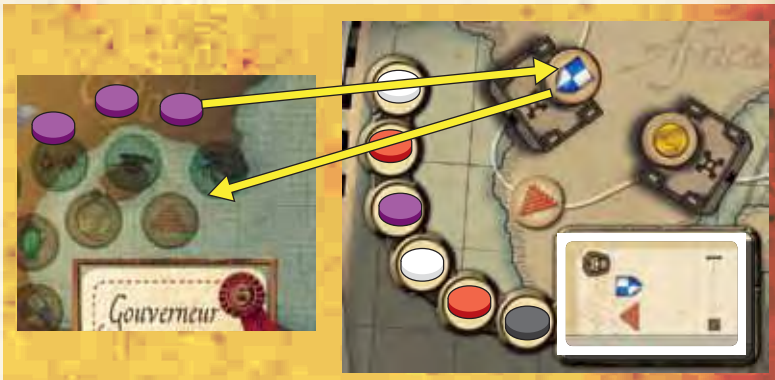


Exemple : Noir vient de prendre possession du dernier espace libre de la piste de fret d'Afrique en accomplissant une Action de fret. La région est donc ouverte et la carte Gouverneur est attribuée. Normalement, elle devrait revenir au joueur ayant le plus de marqueurs sur la Piste de fret, mais Rouge et Blanc sont à égalité avec deux marqueurs chacun. Mais c'est Rouge qui a placé le dernier marqueur et qui remporte donc la Carte Gouverneur. Rouge avance donc son marqueur Finances de 2 et son marqueur Politique de 1.

OCCUPER

Le joueur déplace un marqueur Population de son Port sur une ville inoccupée. Il prend le jeton de commerce placé sur la ville et le pose face visible dans son Port.

- **Seules les villes des régions *ouvertes* peuvent être occupées.**
- Pour Occuper une ville, un joueur doit **au préalable** être présent dans cette région. Autrement dit, le joueur doit déjà posséder au moins un marqueur Population dans la région (dans d'autres villes, sur la piste de fret ou encore à côté de celle-ci). Tous les joueurs sont considérés comme présents en Europe & Méditerranée, qu'ils aient ou non des marqueurs dans cette région.



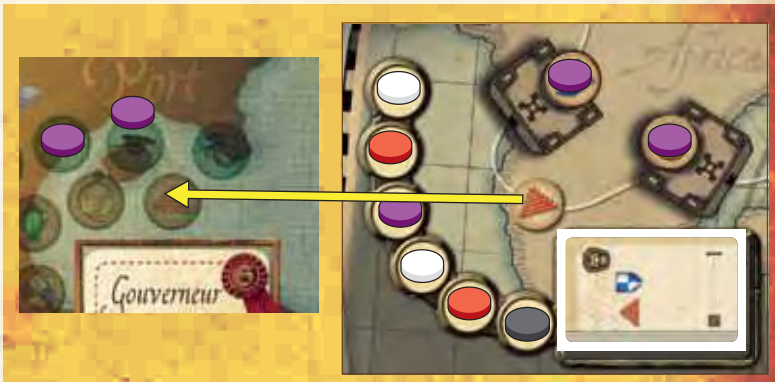
Exemple : Grâce à l'action de Noir dans le précédent exemple, l'Afrique s'ouvre. Violet effectue une action d'Occupation et déplace un marqueur Population de son Port dans la ville inoccupée indiquée ci-dessus (il aurait pu Occuper l'autre ville à la place, s'il avait voulu.) Violet reçoit le jeton de commerce Politique .

LE CONTRÔLE DES ROUTES

De nombreuses villes du jeu sont reliées entre elles. Quand un joueur a des marqueurs Population dans **chacune** des deux villes reliées par une route (après des actions Attaque ou Occupation), on dit qu'il *contrôle* cette route.

Le **premier** joueur à contrôler une route au cours de la partie reçoit immédiatement le jeton placé sur la route et le pose face visible dans son Port.

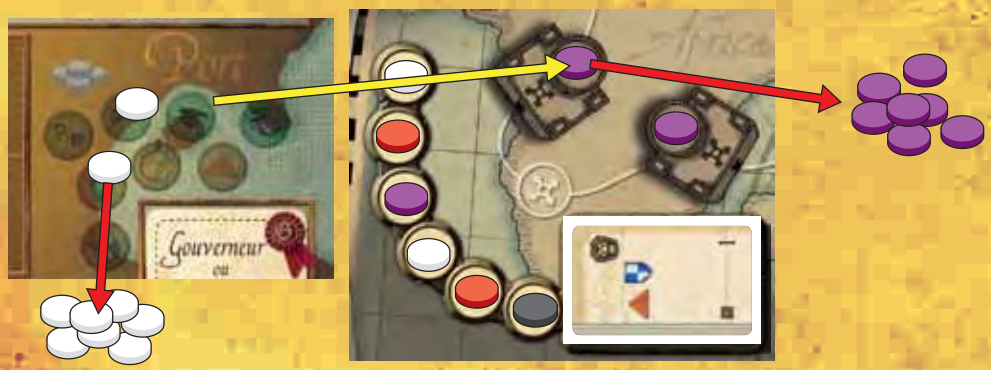
**Note : Même après que son jeton a été pris, le contrôle d'une route reste intéressant car cela rapportera de la Gloire à la fin du jeu.*



Exemple : Un peu plus tard, Violet a des marqueurs Population dans les deux villes africaines représentées ; il contrôle donc la route entre ces deux villes. (Notez bien que la manière dont il a placé ses marqueurs, que ce soit en Occupant, en Attaquant ou les deux, n'a pas d'importance.) Comme Violet est le premier joueur à contrôler cette route au cours de cette partie, il reçoit le Jeton Industrie .

ATTAQUER

Cette action coûte 2 marqueurs Population. Le joueur commence par retirer un Marqueur Population de son Port et le place dans sa réserve. Puis il choisit une ville déjà occupée par le marqueur Population d'un autre joueur et le remplace par un second marqueur Population prélevé dans son propre Port. (Le marqueur expulsé retourne dans la réserve de l'adversaire.) À la fin de l'action Attaque, la ville attaquée est donc considérée comme occupée par l'attaquant.



Exemple : Blanc effectue une Attaque. Il prend un marqueur Population dans son Port et le met dans sa réserve. Puis il en prend un second dans son Port, le pose sur une ville occupée par Violet, ôte le marqueur de ce dernier de la ville. Le marqueur de Violet retourne dans sa réserve tandis que celui de Blanc reste dans la ville pour l'occuper.

- **Seules les villes *occupées* peuvent être conquises par une action Attaque.**
- Pour Attaquer une ville, un joueur doit déjà être présent dans la région de la ville, c'est-à-dire qu'il doit **au préalable** posséder un marqueur Population dans la région (dans d'autres villes ou sur / à côté de la Piste de fret). Tous les joueurs sont considérés comme présents dans la Région Europe & Méditerranée, qu'ils y aient posé des marqueurs ou non.

LE CONTRÔLE DES ROUTES

Une Attaque peut donner le contrôle d'une ou plusieurs routes à un joueur. Voir les règles de *Contrôle des routes* dans la section OCCUPER.

PAYER

Le joueur déplace 1 marqueur Population de la zone d'activation d'un de ses bâtiments à son Port. Cette action libère à la fois le bâtiment et le marqueur Population qui pourra resservir ultérieurement.

- Un bâtiment **ne peut pas** utiliser sa propre action Payer sur lui-même.

Exemple : Noir effectue une action Payer. Il choisit le marqueur Population qui se trouve sur son bâtiment Cartographe et le renvoie au Port. S'il avait voulu, il aurait pu lui préférer le marqueur se trouvant sur le Marché.



STOCKAGE DES JETONS

Votre Port peut être bondé à force de récolter des jetons de commerce ; il peut être utile d'empiler les Jetons de commerce bruns sur leur Piste de statut respective. Cela fera de la place dans votre Port, et le calcul des scores sera plus rapide, surtout si vous laissez les piles sur le nombre qui correspond à leur hauteur.



Exemple : Noir a 4 jetons de Finances et 3 jetons de Politique. Il les empile sur les cases 4 et 3 des pistes correspondantes.

ORDRE DES PHASES

Une autre méthode de jeu consiste à laisser chaque joueur terminer les trois premières phases (Construction, Croissance et Salaires) d'affilée avant de passer au joueur suivant en respectant l'ordre du tour. Cette méthode aide à mieux planifier et accélère le jeu.

LIMITE DES PISTES

*Le score maximum des Pistes de statut est de 15 ; si un score dépasse 15, le marqueur reste sur 15. Notez cependant que si vous **perdez** des symboles alors que vous avez plus de 15 sur une piste donnée, il faudra vous assurer que la position de votre marqueur reflète le **bon nombre** de symboles.*



Exemple : Blanc a 16 en Culture ; son marqueur reste donc à 15 sur la piste correspondante. Mais Blanc est obligé de se défausser d'une carte pour respecter la limite ; il se défausse de la carte Indes « 1 ». Son marqueur Politique descend de 1, mais si son marqueur Culture descend aussi de 1, il sera positionné sur 14, ce qui ne correspondra pas au vrai score de Blanc. Le joueur laisse donc le marqueur sur 15.

PIOCHER

Le joueur tire la carte du **haut** du paquet de cartes *Actifs* d'une région ouverte et la place face visible dans une des cases réservées à cet effet sur son plateau individuel *(s'il n'y en a pas de libre, le joueur pose la carte à proximité en attendant.)* Le joueur ajuste immédiatement ses Pistes de statut en fonction des symboles de sa nouvelle carte.

- Il y a une pile de cartes dans chaque région. Pour piocher une carte dans une région donnée, le joueur doit avoir dans cette région un nombre de marqueurs Population supérieur ou égal à la valeur de la carte. Les marqueurs peuvent se trouver dans les villes ou sur / à côté de la Piste de fret de la Région.

- Il y a **deux** piles dans la région de départ *(Esclavage et Europe & Méditerranée)* ; chacune est numérotée de 0 à 5. Comme il n'y a pas de piste de fret dans cette région, seuls les marqueurs Population occupant des villes comptent dans le calcul pour pouvoir piocher. Toutes les villes de la région peuvent être comptées pour chacune des deux piles. Piocher les cartes de valeur « 0 » de cette Région ne requiert **aucun** marqueur Population.

- Quand on pioche des cartes pendant la Phase d'actions, il n'y a **aucune** restriction sur le nombre de cartes qu'un joueur peut posséder ; les cartes peuvent être déplacées sur le plateau individuel. Dès qu'un joueur **passe**, il doit se défausser de ses cartes en excédent, *la limite de cartes* étant déterminé par son Niveau de Politique .



Exemple : Vert choisit de Piocher. L'Amérique du Nord est ouverte ; la carte du dessus de la pile a une valeur de 3. Vert a besoin d'au moins trois marqueurs Population dans cette Région pour pouvoir piocher. Il en a cinq (trois sur la Piste de fret et deux sur des villes). Vert prend donc la carte et la place sur un espace vide de son plateau individuel. Il augmente immédiatement ses scores d'Industrie et de Culture de 2 chacun comme l'indique la carte.

ABOLITION DE L'ESCLAVAGE



La carte « 5 » du paquet Europe & Méditerranée est spéciale : elle annonce *l'abolition de l'esclavage*. La première fois que cette carte est piochée par un joueur, **tous** les joueurs doivent immédiatement écarter toutes les cartes *Esclavage* qu'ils possèdent et réduire les scores de leurs pistes de statut en fonction des symboles perdus.

Les cartes ainsi écartées sont retournées (face cachée) et leurs propriétaires les gardent près de leur Plateau individuel. À la fin du jeu, chaque joueur perdra 1 point de Gloire **par carte** *Esclavage* en sa possession pour avoir eu recours à l'esclavage. Les cartes retournées **ne comptent pas** dans la limite de cartes du joueur.

Toute carte *Esclavage* restant sur le plateau principal est immédiatement retirée du jeu ; les joueurs ne pourront plus piocher de carte *Esclavage* jusqu'à la fin de la partie.



Exemple : La carte « Abolition de l'esclavage » a été piochée par un joueur. Il se trouve que Violet a deux cartes Esclavage. Il les retourne et les place près de son plateau individuel. Il réduit son Industrie de 4 et ses Finances de 2 pour refléter la perte des cartes. Tous les autres possesseurs de cartes Esclavage subissent le même sort et la carte restante est retirée du jeu.

PASSER / DÉFAUSSER

Dès qu'un joueur a passé, il ne peut plus accomplir d'actions pour cette phase.

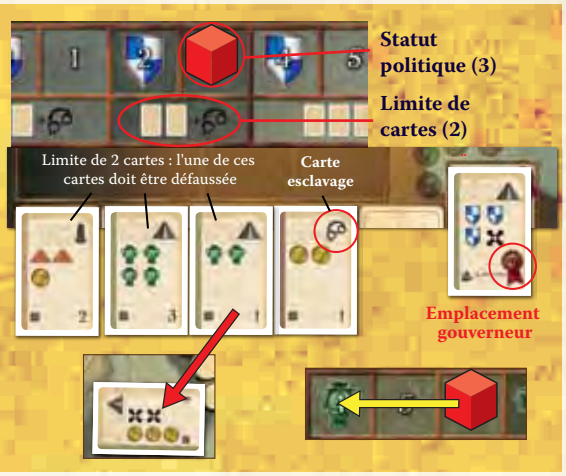
Tous les joueurs ont une *limite de cartes* fixée par leur Niveau de Politique et correspondant au nombre de cartes *Actifs* qu'ils ont le droit de garder après avoir passé. Le maximum absolu est de cinq cartes, une par espace normal du plateau individuel.

- De plus, un joueur peut garder une carte *Esclavage* au-delà de sa *limite de cartes* , à condition de ne pas excéder les cinq cartes (On peut garder plusieurs cartes *Esclavage*, mais **une seule** d'entre elles profite de ce bonus spécial.)
- Chaque plateau individuel est aussi doté d'un espace spécial destiné à recevoir une carte *Gouverneur*. Cette carte **ne compte pas** dans la limite de cartes du joueur, ni dans le maximum de cinq cartes. (Les joueurs ne sont pas limités à une carte *Gouverneur* et ils ne sont **pas forcés** de garder de carte *Gouverneur* dans leur emplacement spécial. Les cartes Gouverneur placées sur des emplacements normaux **comptent** dans la limite de carte).

Quand un joueur passe, il doit éventuellement se défausser de son excès de cartes. Ce faisant, le joueur perdra les symboles associés aux cartes défaussées, ce qui entraînera une baisse des statuts correspondants.

**Note : La perte de symboles Politique pourra, en particulier, provoquer la baisse de la limite de cartes. Dans cette situation, le joueur doit continuer de se défausser jusqu'à atteindre la limite.*

Exemple : Rouge a passé et doit maintenant vérifier s'il lui faut se défausser de cartes. Son score en Politique est de 3, ce qui donne un Nombre limite de 2 cartes. Rouge peut garder deux cartes, plus une carte Esclavage, plus une carte Gouverneur sur l'emplacement « Gouverneur libre ». Rouge est une carte au-dessus de sa limite ; il choisit de se défausser de sa carte Amérique du Sud « 1 » et la remet sur sa pile. La Culture de Rouge baisse de 2 pour refléter la perte de cette carte.



- Les cartes défaussées retournent dans la pile où elles ont été piochées. Les cartes sont toujours rangées par valeur croissante du haut vers le bas (la carte avec la valeur la plus faible est sur le dessus de la pile).
- Quand une carte Esclavage est défaussée, elle **ne retourne pas** dans la pile *Esclavage* ; on la retourne face cachée et elle reste près du plateau individuel de son possesseur (elle lui vaudra un malus d' 1 point de Gloire pour avoir eu recours à l'esclavage). Les cartes *Esclavage* écartées **ne comptent pas** dans le Nombre limite de cartes du joueur. Un *Gouverneur* défaussé est retiré du jeu.
- Les joueurs peuvent repositionner leurs cartes dans les emplacements de leur choix pendant le processus de défausse tant que la limite de cartes est respectée une fois qu'ils ont terminé.

FIN DU TOUR

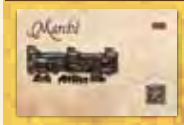
Quand tous les joueurs ont passé, le tour est fini. C'est le bon moment pour que les joueurs vérifient la position de leurs marqueurs sur les pistes de Statut. Chaque joueur additionne les symboles d'une catégorie donnée en sa possession (en comptant les symboles de ses cartes *Actifs*, de ses jetons de commerce et de ses bâtiments), puis corrige la position des ses marqueurs de Statut et sa limite de cartes si nécessaire.

Une fois les Statuts de tous les joueurs confirmés, le marqueur Premier joueur passe au joueur de gauche et le tour suivant commence. **Si c'est le septième tour qui vient de se terminer, la partie est finie !**

BÂTIMENTS



*Vous commencez le jeu avec la **Maison Coloniale** qui vous aidera à contrôler les villes locales pour bien commencer votre campagne.*



*Le **Marché** est le bâtiment de pioche de base ; il vous sera utile du début à la fin.*



*Construire le **Chantier Naval** tôt dans la partie vous permettra de commencer à affréter des bateaux pour d'autres régions et d'améliorer votre Culture.*



*L'**Atelier** donne un gros coup de pouce à votre Industrie en début de jeu et ouvre de nouvelles options de construction.*



*Construire une **Banque** augmentera votre score de Finances et facilitera la rotation de vos travailleurs.*



*La **Caserne** est la clé pour dominer rapidement les villes, surtout dans la région de départ, particulièrement importante.*



*La **Guilde** offre une flexibilité intéressante entre affrètement et pioche dans les régions.*



*Les **Docks** sont un progrès par rapport au Chantier Naval : ils vous permettent d'Affréter et d'Occuper dans le même tour.*



*La **Forteresse** vous apportera un léger gain politique et vous permettra d'Occuper des villes vides ou d'Attaquer des villes occupées.*



*Construire un **Théâtre** vous apportera un gros gain culturel tout en attirant les gens dans votre empire.*



*Le **Cartographe** vous apporte les connaissances scientifiques nécessaires pour effectuer deux actions Affréter en un tour.*



*Le **Bureau de Vente** est une amélioration par rapport au Marché ; il vous permet de Piocher deux fois dans la même région en un tour.*



*L'**Université** contribue à la gloire de votre empire et vous fera gagner des points à la fin du jeu.*



*La **Bourse** améliore vos Finances et vous permet d'effectuer des Paiements sur d'autres bâtiments.*



*Le **Musée** améliore votre Culture et vous permet d'effectuer des Paiements sur d'autres bâtiments.*



*Le **Parlement** renforce votre pouvoir politique et vous permet d'effectuer des Paiements sur d'autres bâtiments.*

FIN DU JEU ET VICTOIRE

Le jeu se termine à la fin du septième tour. On fait le total des points de Gloire.

Les joueurs gagnent des points de Gloire en fonction de leurs niveaux d'Industrie, de Culture, de Finances et de Politique, grâce aux villes qu'ils occupent, aux routes qu'ils contrôlent, à la possession de certaines cartes et de certains bâtiments, et aux marqueurs Population qui se trouvent dans leur Port. Certains perdront des points si des cartes Esclavage se trouvent près de leur plateau individuel.

Retirez tous les jetons de commerce restant sur le plateau principal et sur les plateaux individuels *(assurez-vous que vos marqueurs de statut soient bien positionnés avant de retirer les jetons)*. Ils viendront s'ajouter (côté Gloire apparent) aux jetons de commerce déjà défaussés pour servir à compter les points. Chaque jeton représente 1 point de Gloire. Échangez-les contre des grands jetons de Score quand vous atteignez des tranches de 10 et de 50.

A B

Villes et Routes. Le joueurs doivent procéder au décompte l'un après l'autre, mais il est possible de s'entraider pour accélérer le processus. Sur chaque ville où le joueur a un marqueur Population, placez autant de jetons de Gloire que l'indiquent les symboles de la ville *(la plupart des villes ont 1 symboles Gloire... quelques-unes en ont 2)*. Ensuite, placez 1 jeton Gloire sur chacune des routes contrôlées par le joueur. Le joueur prend tous ces jetons Gloire. Répétez ce processus pour chaque joueur.

C D E F

Pistes de Statut. Chaque Piste de Statut est dotée d'emplacements avec symbole et d'emplacements sans symbole. Les marqueurs Statut positionnés sur les emplacements **avec** symboles restent où ils sont. Ceux qui se trouvent sur des emplacements **sans** symbole redescendent jusqu'à l'emplacement à symbole le plus proche. Le résultat obtenu correspond aux gains de Gloire pour les pistes de Statut ; chaque joueur additionne les points de toutes ses pistes et prend le nombre de jetons de Gloire qui convient.

G

Cartes. De nombreuses cartes *Actifs* comportent des symboles de Gloire. Chaque joueur additionne les symboles des cartes Actifs en sa possession et prend le nombre de points de Gloire qui convient.

H

Emplacement de Gouverneur. Les joueurs sans carte Gouverneur sur leur emplacement « Gouverneur » prennent 3 points de Gloire.

I

Universités. Tout joueur possédant au moins une Université prend 3 points de Gloire par Université.

J

Excédents de Population. Le joueur gagne 1 point de Gloire par tranche de 3 marqueurs Population restant dans son Port.

K

Esclavage. Les joueurs avec des cartes *Esclavage* défaussées à côté de leur Plateau individuel perdent 1 point de Gloire par carte *(notez que s'il y a des cartes Esclavage posées face visible sur le Plateau individuel, elle ne sont* **pas** *concernées par cette pénalité)*.

Total des points et Victoire

Chaque joueur additionne ses points de Gloire ; celui qui en a le plus gagne ! En cas d'égalité pour la première place, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple : La partie est finie...
Rouge compte ses points :

A **16 points** *pour les villes qu'il occupe (quatorze à 1 point, une à 2 points).*

B **9 points** *pour les routes qu'il contrôle.*



C **10 points** *pour son score d'Industrie.*

D **7 points** *pour son score de Culture (redescendu de 8 à 7)*

E **7 points** *pour son score de Finances (redescendu de 9 à 7).*

F **12 points** *pour son score de Politique.*



G **5 points** *pour les symboles de Gloire de ses cartes.*

H **3 points** *pour son emplacement « Gouverneur » vide.*

I **3 points** *pour son Université.*

J **1 point** *pour les trois marqueurs Population restant dans son Port.*



K **Moins 2 points** *pour les deux cartes Esclavage qu'il a défaussées.*



Rouge marque un total de 71 Gloire et c'est son score final. Avec un peu de chance, son empire sera assez glorieux pour gagner la partie !