

ENDEAVOR

SEGELSCHIFFÄRA

HAUPTREGELWERK

 12+  2-5  60 mins.
CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

Die Segelschiffära (1571 - 1862) war eine Ära beispielloser Expansion über die Ozeane der Welt, in der Seereiche die Kontinente mit mächtigen Flotten verbanden. Setze die Segel in einem reichen Strategiespiel, in dem du eine wachsende Seemacht spielst, die versucht, sich mit den fernen Regionen der Welt zu verbinden. Von deinem Standbein in Europa aus wirst du dich bemühen, die cleversten Verbindungen zu den entferntesten Regionen der neuen Welt aufzubauen. Fesselnde Entscheidungen sind reichlich vorhanden; Du wirst mit Effizienz, Strategie und sogar Moral kämpfen. Die vor dir liegenden Schlachten werden ebenso listig, wie mit Kanonen geführt...wenn alles vorbei ist, wird es dann dein Reich sein, das die Geschichtsbücher schreibt?

SPIELZIEL

Euer Ziel in *Endeavor: Segelschiffära* ist es, euer Reich zum Sieg zu führen, indem ihr den größten *Ruhm* anhäuft. Ihr erlangt Ruhm, indem ihr eure Attribute (*Industrie, Kultur, Reichtum und Einfluss*) auf bestimmte Schwellenwerte erhöht; indem ihr *Städte* und *Flotten* und die *Verbindungen* zwischen ihnen kontrolliert; und indem ihr *Gebäude* und *Vermögenskarten* besitzt, die Ruhm verleihen. Zu Beginn des Spiels steht nur Europa für den Wettbewerb zur Verfügung. Im Laufe des Spiels werdet ihr Schiffe in die verschiedenen *noch nicht erschlossenen* Regionen der Welt schicken; schließlich werdet ihr die Regionen für die Kolonisierung und den Handel *erschließen*. Eure Herausforderung wird es sein, die Gebäude zu bauen, die Ressourcen zu sammeln und die Handelsrouten zu kontrollieren, die dazu führen werden, dass euer Imperium das Erfolgreichste ist, wenn die Ära der Segelschiffahrt zu Ende geht!



INDUSTRIE

Ihr baut in jeder Runde ein neues Gebäude. Wenn eure Industrie wächst, könnt ihr effizientere und effektivere Gebäude bauen als eure Gegner.



KULTUR

Im Laufe des Spiels wird euer Reich wachsen. Eine höhere Kultur wird mehr Menschen in eure Gemeinschaft locken und euch die Bevölkerung geben, die ihr braucht, um eure Gebäude mit Arbeitskräften auszustatten, eure Schiffe zu segeln und eure Schlachten zu schlagen.



REICHTUM

Ohne Geld und Unterhalt würden eure Leute aufhören zu arbeiten. Erhöht eure Vermögensreserven, um eure Arbeitskräfte zu bezahlen, was bedeutet, dass ihr eure Gebäude öfter nutzen könnt.



EINFLUSS

Der Einfluss spiegelt die Fähigkeit wider, Geschäfte zu machen und ein Reich zu verwalten. Je mehr Einfluss ihr habt, desto mehr Ressourcen könnt ihr von euren weit entfernten Siedlungen erhalten.



RUHM

Der Ruhm ist das Maß für die Errungenschaften eures Reiches. Alles, was ihr im Spiel tut, hat zum Ziel, am Ende von sieben Runden den größten Ruhm zu erlangen.

WAS IST NEU IN DER SEGELSCHIFFÄRA?

Wenn ihr mit dem Original *Endeavor* vertraut seid und nur wissen wollt, was neu oder anders in "Segelschiffära" ist, findet ihr eine Übersicht auf unserer Website in englischer Sprache:

www.endeavorgame.com/updated-rules

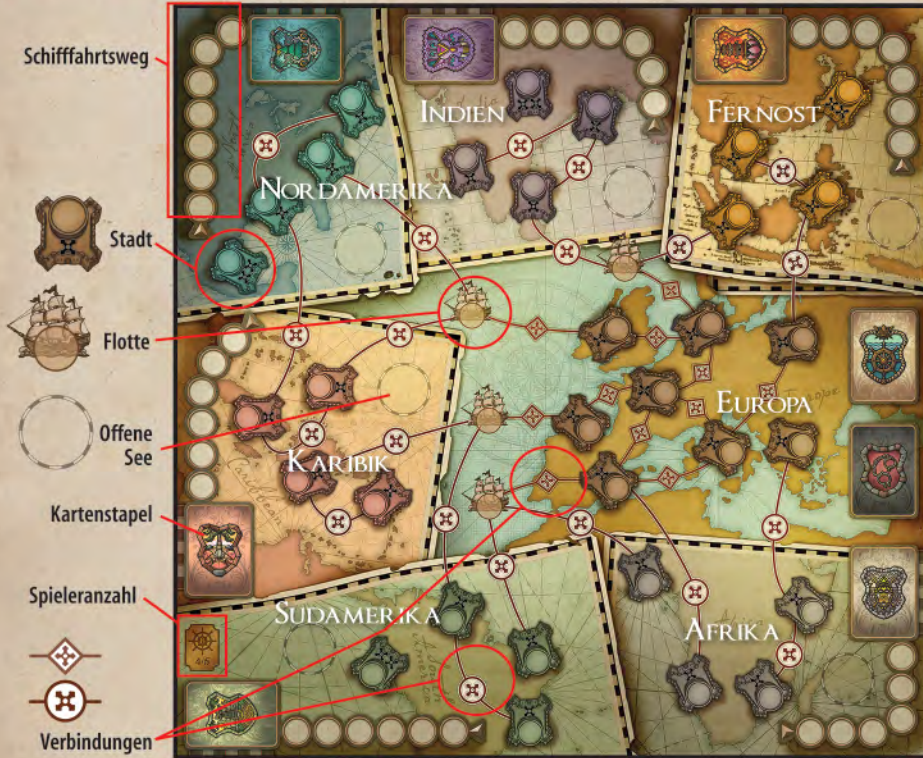
ABENTEUER

Die wichtigste Ergänzung zu *Endeavor*: Ära der Segelschiffahrt ist der neue Abenteuer-Aspekt. Abenteuer sind immer mit zwei Regionen verbunden und stellen historische Ereignisse und Unternehmungen in diesen dar. Wenn diese Regionen erschlossen werden, stehen euch diese Abenteuer zur Verfügung, um mit diesem zu interagieren und damit noch mehr Ruhm zu erzielen.

Wenn ihr neu bei *Endeavor* seid, empfehlen wir euch, ein oder zwei Spiele ohne Abenteuer zu spielen, bevor ihr euch dann aufmacht die Abenteuer zu erkunden. Wie ihr die Abenteuer zu eurem Spiel hinzufügen könnt, erfahrt ihr im separaten Abenteuer-Regelwerk.

SPIELINHALT

1 DOPPELSEITIGES SPIELBRETT



Jede Seite ist für eine unterschiedliche Zahl von Spielerinnen und Spielern geeignet.



Seite A eignet sich für ein Zwei-Spieler-Spiel, ein Drei-Spieler-Spiel oder ein konfliktreiches Vier-Spieler-Spiel.



Seite B eignet sich für ein konfliktarmes Vier-Spieler-Spiel oder ein Fünf-Spieler-Spiel.

- Die Zwei-Spieler-Variante *"Stille Flotte"*, die ein paar Regeln hinzufügt, kann auf beiden Seiten des Spielbretts gespielt werden und fühlt sich wie ein Vier-Spieler-Spiel an. Siehe Seite 12 für Details.

Das Spielbrett ist in sieben **Bereiche** unterteilt (die gestrichelten Linien der Kartenränder zeigen die Grenzen zwischen den Bereichen); diese sind Europa und sechs **Regionen** (Afrika, Südamerika, Karibik, Nordamerika, Indien und Fernost).

Jede Region hat eine Anzahl von Städten (und manchmal auch Flotten), die durch *Verbindungen* verknüpft sind, eine *offene See* und einen *Schiffahrtsweg*, der zu einem *Kartenstapel* führt.

Europa zählt nicht als Region. Es hat zwei Kartenstapel, **keinen** Schiffahrtsweg und **keine** offene See.

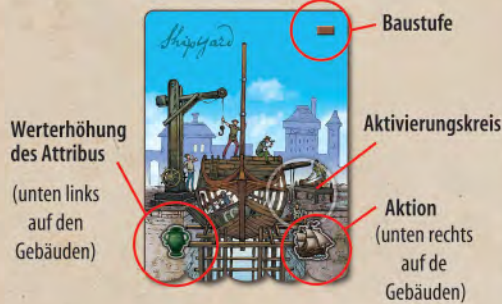
95 HANDELSMARKER

Es gibt acht Arten von Handelsmarkern. Braune **Attributs-Handelsmarker** erhöhen den Wert des angezeigten Attributs. Blaue **Aktions-Handelsmarker** werden ausgegeben, um die angezeigte Aktion während des Spiels auszuführen. Alle Marker sind auf der Rückseite identisch.



49 GEBÄUDEPLÄTTCHEN

Es gibt 19 verschiedene Gebäudetypen, jedes Gebäude zeigt seine Baustufe, die Werterhöhung der Attribute, die es gewährt (falls vorhanden) und die Aktionen, die es ermöglicht (falls vorhanden).



5 STARTGEBÄUDEPLÄTTCHEN

Es gibt fünf Startgebäudeplättchen. Jede Spielerin und jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem. Diese doppelseitigen Plättchen sind an ihrem roten Band zu erkennen.



42 VERMÖGENSKARTEN

Es gibt acht verschiedene Stapel von Vermögenskarten im Spiel: je einen Stapel für jede der sechs Regionen und zwei Stapel für Europa (Europa und Sklaverei). Jede Karte hat einen Ziehwert, der angibt, wie schwierig es ist, sie zu erhalten. Wenn du eine Vermögenskarte erhältst, erhöhst du das auf der Karte angezeigte Attribut. Einige Karten haben auch Ruhm-Symbole, die am Ende des Spiels gewertet werden.



6 GOUVERNEURSKARTEN

Jede Region hat auch eine Gouverneurskarte. Eine Gouverneurskarte funktioniert wie eine normale Vermögenskarte, mit den Ausnahmen, dass man sie auf andere Weise erhält und sie einem leicht unterschiedlichen Kartenlimit unterliegt. Gouverneurskarten sind an den markanten Streifen erkennbar und haben auf der Rückseite eine horizontale Ausrichtung.



5 SPIELERTABELAUS

Eure Spielertableaus besitzen 4 Attributsleisten (*Industrie, Kultur, Reichtum und Einfluss*), auf denen ihr eure Attributwerte festhalten könnt. Ihr werdet Gebäude auf der Seeseite eures Tableaus bauen, die Karten, die ihr erhaltet, auf Kartenfeldern organisieren und eure Handelsmarker und Bevölkerungsscheiben hier lagern.

Spielablaufplan
Die blauen Ecken hier zeigen euch, wie die Phasen mit der Attributsleiste zusammenhängen.

Industrieleiste
Baustufe

Kulturleiste
Wachstumsstufe

Reichtumsleiste
Lohnstufe

Einflussleiste
Stufe des Kartenlimits

Seeseite

Freies Gouverneur-Kartenfeld

Hafen

Kartenfeld

175 BEVÖLKERUNGSSCHEIBEN

35 Scheiben in jeder Spielerfarbe. Ihr werdet eure Scheiben benutzen, um Gebäude zu aktivieren, Städte zu besetzen, Schifffahrtswege und Flotten zu erreichen und euch auf andere Weise zu repräsentieren. Sie werden in den Regeln einfach "Scheiben" genannt.



20 STATUSANZEIGENWÜRFEL

4 Würfel in jeder Spielerfarbe. Diese Würfel dienen als Marker, um es zu ermöglichen, den Fortschritt eures Imperiums in den vier Attributen anzuzeigen.



1 KRONE

Zeigt die aktuelle Startspielerin oder den aktuellen Startspieler an.



1 KARTENÜBERSICHT

Hier werden die Werte aller Karten angezeigt, so dass ihr nicht in den Kartenstapeln nach Informationen suchen müsst.

	0	1	2	3	4	5
Industrial	0	1	2	3	4	5
Cultural	0	1	2	3	4	5
Wealth	0	1	2	3	4	5
Influence	0	1	2	3	4	5

1 WERTUNGSBLOCK

Für die Berechnung des Ruhms am Ende des Spiels



4 LEISTENVERLÄNGERUNGEN

Diese werden nur verwendet, wenn der Wert auf euren Attributsleisten über 15 hinausgeht.



ABENTEUER KOMPONENTEN

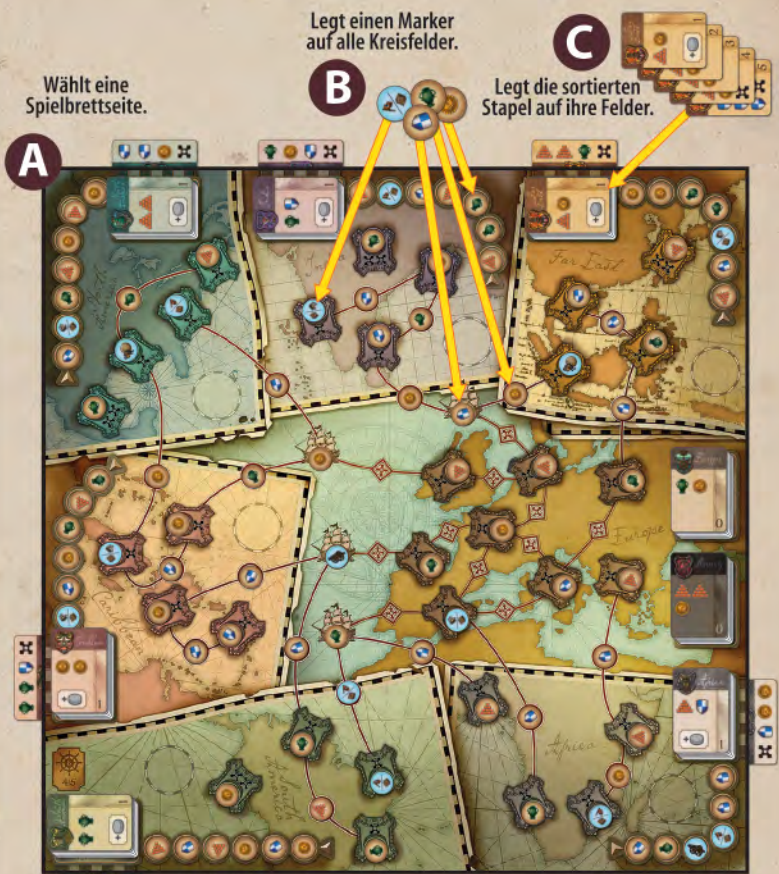
Es gibt eine Reihe weiterer Komponenten in der Box, die hier nicht erläutert werden. Diese werden allesamt nur verwendet, wenn ihr Abenteuer in eurem Spiel benutzt. Eine vollständige Beschreibung dieser Komponenten und deren Verwendung findet ihr im Abenteuer-Regelwerk.



AUFBAU

Diese Aufbauregeln beinhalten keine der Komponenten oder Schritte zum Aufbau von Abenteuern. Zum Aufbau von Abenteuern konsultiert bitte das Abenteuer-Regelwerk.

- A Spielbrett.** Wählt die Seite, die ihr verwenden wollt, und legt sie zentral ab.
- B Handelsmarker.** Verteilt die 95 Handelsmarker zufällig aufgedeckt auf dem Spielfeld. Jedes **Kreisfeld** erhält einen Marker (*Schiffahrtswege, Städte, Flotten und Kreis-Verbindungen*). **Quadratische Verbindungen** erhalten **keine** Marker. Dieser Aufbauschritt geht schnell, wenn alle helfen.
- C Vermögenskarten.** Sortiert die acht Kartenstapel und legt jeden Stapel aufgedeckt auf das passende Feld auf dem Spielbrett. Jeder Stapel sollte **von unten nach oben** wie folgt sortiert sein: 5-4-3-2-1.
(Die Europa- und Sklavereistapel haben auch eine Karte mit dem Wert 0, welche ganz oben auf den jeweiligen Stapel gelegt wird.)
- D Gouverneurskarten.** Schiebt die Gouverneurskarte jeder Region unter die Kante des Spielbrettes zu ihrem Stapel, so dass die horizontale Symbolreihe sichtbar bleibt.
- E Gebäude.** Legt das vorbereitete **Gebäudeinlay** neben das Spielbrett.

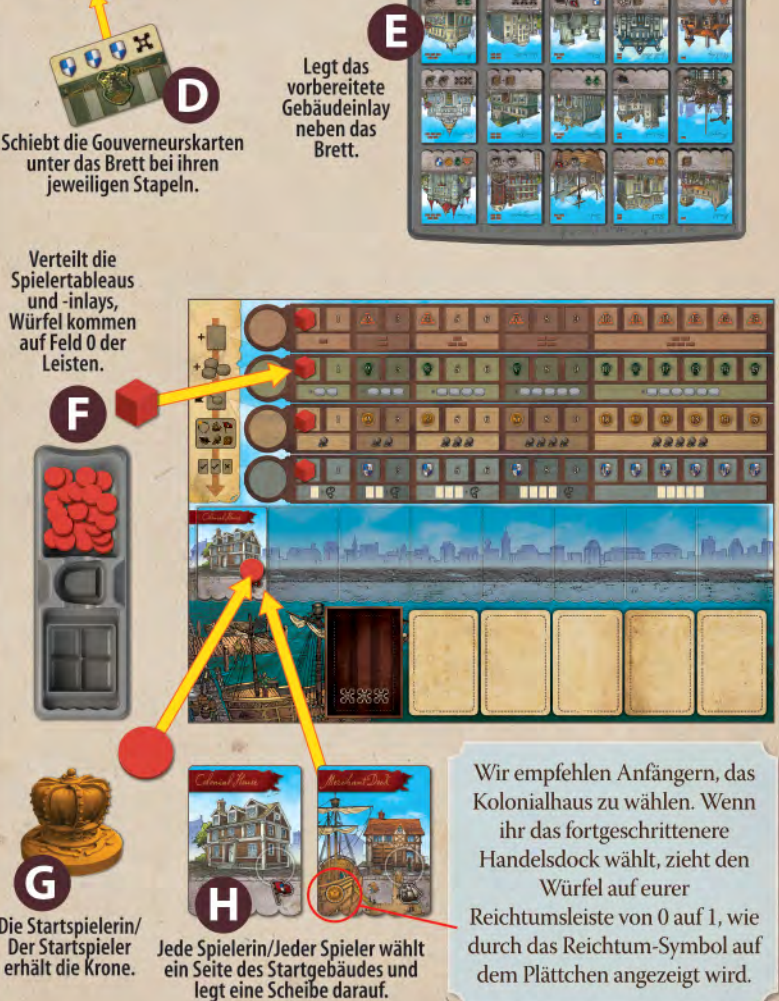


Um das Gebäudeinlay vorzubereiten, sortiert die Gebäude in Stapel nach dem Gebäudetyp (zum Beispiel alle 5 Märkte zu einem Stapel). Legt den Stufe 1 Stapel aufgedeckt auf die dafür vorgesehene Nische, dann Stufe 2 und so weiter.



Für die Spalte Stufe 5 gibt es mehr Gebäudetypen als Einbuchtungen. Mischt die Stufe-5-Gebäude mit dem Gesicht nach unten und legt dann **vier davon verdeckt** in die rechte untere Tasche. Legt dann die restlichen **drei** Gebäude der 5. Stufe offen in die entsprechenden Taschen (einschließlich eines auf den verdeckten Plättchen). Diese drei offenen Gebäude sind die einzigen verfügbaren Stufe-5-Gebäude in diesem Spiel.

- F Spielmaterialien.** Jede Spielerin und jeder Spieler erhält ein **Spielertableau** und ein **Spielerinlay** mit allen 35 **Scheiben** und 4 **Würfeln** in der gewählten Farbe. (Legt unbenutzte Tableaus und Inlays in die Box zurück). Setzt eure Würfel auf die Felder mit dem Wert null eurer vier Attributleisten und behaltet eure Scheiben in dem Inlay. (Scheiben in dem Inlay bilden den **Vorrat**.)
- G Die Krone.** Wählt zufällig eine Startspielerin/einen Startspieler aus und gebt ihr/ihm die Krone.
- H Startgebäude.** Im Uhrzeigersinn beginnend bei der Krone, wählt ihr, welche Seite eures **Startgebäudes** ihr für dieses Spiel verwenden möchtet: **Kolonialhaus** oder **Handelsdock**. Legt eure Plättchen mit der gewählten Seite nach oben an die linke Seite eurer Seeseite. Dann legt ihr eine **Scheibe aus eurem Vorrat** auf den Aktivierungskreis eures Startgebäudes.



Wir empfehlen Anfängern, das Kolonialhaus zu wählen. Wenn ihr das fortgeschrittenere Handelsdock wählt, zieht den Würfel auf eurer Reichtumsleiste von 0 auf 1, wie durch das Reichtum-Symbol auf dem Plättchen angezeigt wird.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über sieben Runden gespielt. Jede Runde besteht aus fünf Phasen: Die Spielerin oder der Spieler mit der Krone beginnt in jeder Phase, die anderen Spielerinnen und Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



1 DIE BAUPHASE

Jede Spielerin/Jeder Spieler baut ein Gebäude.



2 DIE WACHSTUMSPHASE

Jede Spielerin/Jeder Spieler erhält Bevölkerungsscheiben.



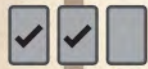
3 DIE LOHNPHASE

Jede Spielerin/Jeder Spieler bezahlt seine Arbeitskräfte.



4 DIE AKTIONSPHASE

Die Spielerinnen und Spieler spielen abwechselnd Aktionen. Diese Phase geht weiter, bis alle gepasst haben.



5 DIE ABWURFPHASE

Die Spielerinnen und Spieler müssen Karten abwerfen, wenn nötig.

DIE ERSTEN DREI PHASEN

Wenn ihr zum ersten Mal das Spiel spielt, führt die Phasen wie beschrieben aus; jede/jeder baut, dann schafft jede/jeder Wachstum dann bezahlt jede/jeder Lohn. Das hilft euch dabei, das Spiel zu lernen.

Wenn ihr euch erst einmal wohl mit dem Spielfluss fühlt, werdet ihr es vielleicht besser finden, auf eine andere Reihenfolge zu wechseln: Die Startspielerin/Der Startspieler baut, erhält Wachstum und zahlt Lohn; dann baut Spieler/in 2, erhält Wachstum und zahlt Lohn und so weiter in der Spielerreihenfolge. (Jede Spielerin und jeder Spieler kann eine Rückkehr zur phasenweisen Reihenfolge beantragen, wenn sie oder er es für wichtig hält, um eine Spielentscheidung treffen zu können.)

1 DIE BAUPHASE

Wenn du an der Reihe bist, wähle ein Gebäude aus dem Vorrat und lege es auf das am weitesten links liegende freie Gebäudefeld (Seeseite). Das Gebäude, das du wählst, muss eine Baustufe haben, die **gleich oder niedriger ist als deine aktuelle Baustufe**, welche durch dein **Industrie**-Attribut bestimmt wird. (Wenn kein solches Gebäude mehr im Angebot ist, kannst du eines aus der nächsten Baustufe wählen.)

- Wenn das von dir gebaute Gebäude links unten irgendwelche **Attributs-Symbole** aufweist, nimm bewegst du deinen Würfel auf der zugehörigen Leiste um so viele Felder weiter, wie Attributs-Symbole angegeben sind.
- Du **darfst** Duplikate von Gebäuden bauen, die du in früheren Runden schon gebaut hast.



Rot hat einen Industriewert von fünf, also kann er ein Gebäude der Baustufe drei oder niedriger bauen. Er wählt ein Theater aus dem Angebot und fügt es seiner Seeseite hinzu.

Da das Theater zwei Kultur-Symbole hat, erhöht Rot sofort seinen Wert auf der Kulturleiste um zwei.



2 DIE WACHSTUMSPHASE

Wenn du an der Reihe bist, erhältst du Bevölkerungsscheiben aus deinem Vorrat und fügst sie deinem Hafen hinzu. **Die Anzahl der Scheiben, die du erhältst, wird durch deine Wachstumsstufe angegeben**, die durch dein **Kultur**-Attribut bestimmt wird.

- Wenn dein Vorrat an Scheiben aufgebraucht ist, füge so viele wie möglich hinzu; der Rest verfällt.



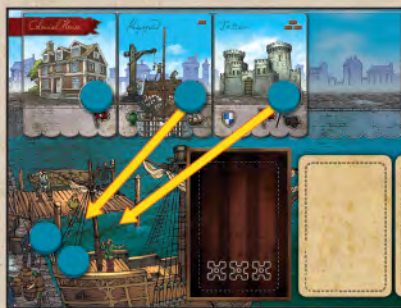
Gelb hat einen Kulturwert von drei, was einem Wachstumsstufe von drei Bevölkerungsscheiben entspricht. Gelb legt drei Scheiben aus ihrem Vorrat in ihren Hafen.

3 DIE LOHNPHASE

Wenn du an der Reihe bist, "bezahlst du deine Arbeitskräfte", indem du Scheiben von deinen Gebäuden zurück in deinen Hafen bewegst. Die maximale Anzahl der Scheiben, die du bewegen darfst, wird durch deine Lohnstufe angegeben, die durch dein Reichtum-Attribut bestimmt wird.

"Einen Arbeiter bezahlen" macht sowohl die Scheibe, als auch das Gebäude für die spätere Nutzung frei.

- Hast du mehr Scheiben auf Gebäuden, als du bewegen darfst, wählst du aus, welche du bewegen möchtest.



Wert auf der Reichtumsleiste (2)
Lohnstufe (2)

Blau hat einen Wert auf der Reichtumsleiste von zwei, so dass ihre Lohnstufe es ihr erlaubt, zwei Arbeitskräfte zu bezahlen. Sie hat drei Gebäude auf denen Arbeitskräfte liegen, also kann sie nicht alle bezahlen. Sie wählt zwei Scheiben von ihren Gebäuden aus und bringt sie in ihren Hafen zurück.

4 DIE AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase unterscheidet sich leicht von den anderen Phasen. Im Uhrzeigersinn, beginnend mit der Startspielerin/dem Startspieler führt jede Spielerin und jeder Spieler entweder eine **Aktion aus** oder **passt**. Sobald jemand passt, darf sie oder er in dieser Phase keine weiteren Aktionen mehr ausführen und Phase wird in Spielerreihenfolge fortgesetzt, wobei diese Person, die gepasst hat, übersprungen wird. Das Spiel läuft auf diese Weise im Uhrzeigersinn weiter, wobei die noch aktiven Spielerinnen und Spieler einzelne Aktionen nacheinander ausführen, bis **alle** gepasst haben.

ALLGEMEINE REGELN DER AKTIONSPHASE

In dieser Phase kannst du Karten oder Marker mit Attributs-Symbolen erwerben. Wenn du solche Karten oder Marker erhältst, erhöhst sofort die angegebene Attributsleiste(n) um die Anzahl der angezeigten Symbole.

Wenn du jemals einen höheren Wert als 15 auf einer Attributsleiste erzielst, platziere eine Leistenverlängerung an das Ende dieser Attributsleiste, um die Länge der Anzeige nach Bedarf zu erhöhen.



- Wenn du einen braunen Attributs-Handelsmarker erhältst, stapelst du ihn auf das runde Feld an der Basis der betreffenden Leiste, wenn du einen blauen Aktionsmarker erhältst, bewahrst du ihn in deinem Hafen auf.
- Du darfst **weder** Karten oder Marker mit anderen Spielern handeln **noch** Karten oder Marker absichtlich abwerfen (allerdings kannst du in der Abwurf-Phase wie unten beschrieben zum Abwerfen von Karten **gezwungen** werden).

Blau erhält einen Reichtumsmarker und platziert ihn an der Basis ihrer Reichtumsleiste. Sie erhöht ihre Reichtumsleiste, indem sie den Würfel um ein Feld weiter bewegt.



Blau erhält einen blauen Aktionsmarker und bewahrt ihn in ihrem Hafen auf; sie kann ihn später benutzen.

AKTIONEN DURCHFÜHREN

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Aktion in deinem Zug durchzuführen: du kannst entweder ein **Gebäude aktivieren** oder einen **Aktionsmarker ausgeben**. Wenn du mit keiner der beiden Methoden eine Aktion durchführen kannst (oder willst), musst du **passen**.

EIN GEBÄUDE AKTIVIEREN

Um ein Gebäude zu aktivieren, lege eine Scheibe aus deinem Hafen auf den leeren **Aktivierungskreis** eines deiner Gebäude. Führe dann die Aktion(en) aus, die das Gebäude bietet.

Die Scheibe, die du auf das Gebäude gelegt hast, löst einfach nur die **Aktion aus**. Viele der Aktionen (*Segeln, Einnehmen, und Angreifen*) zwingen dich dazu, weitere Scheiben aus deinem Hafen zu benutzen, um die Aktion **durchzuführen** zu können.



EINEN AKTIONSMARKER AUSGEBEN

Um einen blauen Aktionsmarker aus deinem Hafen auszugeben, entferne ihn einfach **aus dem Spiel** und führe die Aktion aus, die der Marker angibt.



Manche Gebäude erlauben es dir, **mehr als eine Aktion** durchzuführen. Diese Gebäude sind durch ein "+"-Symbol zwischen den Aktionen gekennzeichnet. Wenn du ein solches Gebäude aktivierst, kannst du **eine oder beide** Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Das Ausführen mehrerer Aktionen eines Gebäudes zählt immer als ein Zug. Handle jede Aktion vollständig ab, bevor du mit der nächsten beginnst.



Manche Gebäude und blaue Marker erlauben es dir, **zwischen mehreren Aktionen zu wählen**. Diese sind durch ein "/"-Symbol zwischen den Aktionen gekennzeichnet. Wenn du ein solches Gebäude oder einen solchen Marker aktivierst, darfst du nur **eine** der gezeigten Aktionen nutzen.



SEGELN

Es gibt drei Wege zu segeln. Du kannst zu einem **Schiffahrtsweg**, einem **Flottenfeld** oder auf eine **offene See** segeln. Du musst **nicht** bereits in einer Region präsent sein, um dorthin segeln zu können.

ZU EINEM SCHIFFFAHRTSWEG

Lege eine Scheibe **aus deinem Hafen** auf den Schiffahrtsweg einer beliebigen **nicht erschlossenen** Region. Lege ihn dabei auf das **am weitesten** vom Kartenstapel entfernt liegende freie Feld und erhalte den dortigen Handelsmarker.



Lila führt die Aktion Segeln durch, indem sie eine Scheibe von ihrem Hafen auf das dritte Feld des Schiffahrtswegs in Fernost legt. (Das erste und zweite Feld wurden schon von Gelb und Blau eingenommen.) Lila erhält den Reichtumsmarker des Felds als Belohnung.

EINE REGION ERSCHLIESSEN

Alle Regionen (*außer Europa*) sind zu Spielbeginn **nicht erschlossen**. Wird das **letzte unbesetzte Feld** eines Schiffahrtswegs einer Region besetzt, dann ist diese Region **erschlossen**.

Die **Gouverneurskarte** der Region wird bei Erschließung sofort vergeben; sie geht an den Spieler, der die **meisten Scheiben auf dem Schiffahrtsweg der Region** hat. Wenn es ein Unentschieden um die meisten Scheiben gibt, geht die Gouverneurskarte an die Spielerin oder den Spieler, deren/dessen Scheibe **dem Kartenstapel** auf dem Schiffahrtsweg der Region **am nächsten** liegt. Das ist die einzige Möglichkeit eine Gouverneurskarte zu erhalten.

Wenn du eine Gouverneurskarte erhältst, drehe sie vertikal und lege sie auf eins der Kartenfelder oder das freie Gouverneur-Kartenfeld auf deinem Tableau (oder neben dein Tableau, wenn keine Kartenfelder mehr verfügbar sind), dann erhalte die von der Karte gewährten Erhöhungen deiner Attribute.



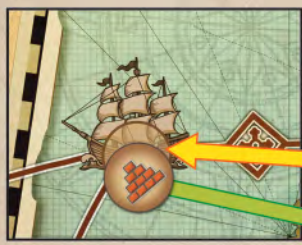
Sobald eine Region erschlossen wurde, könnt ihr die Aktion Segeln nutzen, um zu den Flotten der Region zu gelangen und könnt, wenn ihr Präsenz in der Region habt, die Aktionen Angreifen und Einnehmen dort durchführen. Europa gilt von Anfang an als erschlossen.



Später segelt Lila wieder in die Region, nimmt dort das letzte Feld auf dem Schiffahrtsweg ein und nimmt sich den dort liegenden Industrie-Marker. Fernost ist nun erschlossen und die Gouverneurskarte wird vergeben. Da es um die meisten Scheiben auf dem Schiffahrtsweg ein Unentschieden gibt, entscheidet die Nähe der Scheiben zum Kartenstapel... Lila bekommt die wertvolle Gouverneurskarte!

ZU EINEM FLOTTENFELD

Lege eine Scheibe **aus deinem Hafen** auf ein unbesetztes **Flottenfeld** in Europa oder in irgendeiner **erschlossenen** Region und erhalte den dort liegenden Handelsmarker.



Blau bewegt eine Scheibe aus ihrem Hafen zu einer unbesetzten Flotte in Europa und erhält den Industrie-Handelsmarker

ZU EINER OFFENEN SEE

Bewege eine Scheibe **aus deinem Hafen** zu der **offenen See** einer beliebigen **erschlossenen** Region (*Europa hat keine offene See*). Dies ist zweckmäßig, wenn du eine Präsenz in einer Region erhalten möchtest und keine anderen Möglichkeiten dazu hast.

- Die offene See jeder Region kann gleichzeitig von beliebig vielen Scheiben beliebiger Spielerinnen und Spieler besetzt sein.



Rot möchte in Fernost präsent sein, aber der Schiffahrtsweg ist schon voll... er schickt eine Scheibe dort in die offene See.



EINNEHMEN

Lege eine Scheibe aus deinem Hafen in eine **unbesetzte** Stadt in einer **erschlossenen** Region oder Europa und erhalte den Handelsmarker dieser Stadt.

Um eine Region einzunehmen, musst du in der Region **präsent** sein. Das bedeutet, dass du mindestens eine Scheibe bereits in der Region haben musst (entweder in Städten, Flotten, dem Schifffahrtsweg oder der offenen See). In **Europa** hast du immer Präsenz, egal ob du dort Scheiben hast oder nicht



Gelb nutzt die Aktion Einnehmen und legt eine Scheibe aus seinem Hafen in eine Stadt in Indien und erhält den dort liegenden blauen Aktionsmarker.

Dies führt auch dazu, dass die Verbindung mit dem Kulturmarker darauf zum ersten Mal kontrolliert wird (da Gelb jetzt beide Enden der Verbindung eingenommen hat), so dass Gelb auch diesen Marker bekommt!

VERBINDUNGEN KONTROLLIEREN

Viele der Städte und Flotten sind durch Linien, genannt Verbindungen, miteinander verbunden. Wenn du eine Scheibe auf der Stadt/Flotte an **beiden Enden** einer Verbindung hast, kontrollierst diese Verbindung.

Kreisförmige Verbindungen beginnen das Spiel mit einem Handelsmarker darauf. Wenn du die erste Spielerin oder der erste Spieler bist, die oder der eine solche Verbindung kontrolliert, **erhältst du sofort den Marker**.



Gelb kontrolliert diese Verbindungen

Merke: Eine Verbindung zu kontrollieren bleibt auch dann wichtig, wenn ihr Handelsmarker schon genommen wurde; Verbindungen sind am Ende des Spiels Ruhm wert.



ANGREIFEN

Lege **zuerst eine Scheibe** aus deinem Hafen zurück in deinen Vorrat. Diese Scheibe ist das **Opfer** des Krieges; Krieg ist kostspielig! Lege dann eine Scheibe der/des Angegriffenen aus einer Stadt/Flotte zurück in ihren/seinen Vorrat (*diese Scheibe ist **ihr/sein** Opfer*) und nimm das verlassene Feld mit einer **zweiten** Scheibe aus deinem Hafen ein.

- Du kannst nur **besetzte** Städte oder Flotten in Europa oder **erschlossenen** Regionen angreifen.
- Du musst in der Region **präsent** sein, um dort angreifen zu können. Das bedeutet, dass du bereits mindestens eine Scheibe in der Region haben musst (entweder in Städten, Flotten, dem Schifffahrtsweg oder der offenen See). Alle Spielerinnen und Spieler gelten als immer in **Europa** präsent, egal ob sie dort Scheiben haben oder nicht.
- Als Ergebnis eines Angriffs kannst du die oder der Erste sein, die oder der eine Verbindung mit einem Handelsmarker darauf kontrolliert; in diesem Fall würdest du den Marker erhalten.



Eine Chance sehend, greift Blau an! Sie legt eine Scheibe aus ihrem Hafen in ihren Vorrat zurück, dann benutzt sie eine zweite Scheibe, um Gelb aus der Stadt zu drängen.

Blau kontrolliert nun die Stadt, verwehrt Gelb den Ruhm dieser Verbindung und erhält den nahegelegenen Einfluss-Marker, weil sie als Erste seine Verbindung kontrolliert!



BEZAHLEN

Bewege eine Scheibe von einem Gebäude deiner Wahl zurück in deinen Hafen. Das macht das Gebäude und die Scheibe für eine spätere Benutzung frei. (*Dies ist identisch mit dem "Bezahlen einer Arbeitskraft" während der Lohnphase, nur, dass es während der Aktionsphase passiert.*)

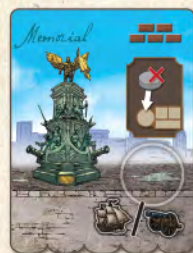
Einige Gebäude haben das Symbol . Arbeitskräfte auf diesen Gebäuden dürfen während der Aktionsphase einer Runde nicht bezahlt werden (d. h. mit einer Aktion "Bezahlen" aus einem Gebäude oder Marker); sie dürfen nur während der Lohnphase bezahlt werden.



AUSSERGEWÖHNLICHE GEBÄUDE

Die Funktionen der meisten Gebäude sind auf Attributs-Symbole, Ruhm-Symbole und die fünf Standard-Aktionen beschränkt. Es gibt zwei Gebäude mit besonderen Fähigkeiten, die weiterer Erklärung bedürfen.

DENKMAL (MEMORIAL)



Sobald du das **Denkmal** errichtet hast, kannst du immer dann, wenn du ein Opfer aufgrund eines ausgeführten Angriffs **oder** durch einen Angriff einer Gegnerin oder eines Gegners erleidest, dieses Opfer an die Basis einer beliebigen Attributsleiste legen und die Scheibe zukünftig so behandeln, als wäre sie ein Handelsmarker dieses Attributs.

RATHAUS (CITY HALL)



Am Spielende ist das **Rathaus** einen Ruhmespunkt für jedes Zieh-Symbol auf deinen Gebäuden wert (*inklusive des Symbols auf diesem Plättchen*).



ZIEHEN

Nimm die **oberste** Vermögenskarte eines Kartenstapels deiner Wahl und lege sie auf ein Kartenfeld deines Spielertableaus (oder daneben, wenn du keinen Platz hast). Erhalte die Attribute, die auf der Karte angegeben sind.

- Jede Karte hat einen **Ziehwert**. Du kannst **nur** eine Karte ziehen, wenn die Anzahl deiner Scheiben in der Region **gleich oder höher als der Ziehwert der Karte ist**.
- Regionen **müssen nicht erschlossen sein**, damit du dort eine Zieh-Aktion durchführen kannst; du musst nur genügend Scheiben *in dieser Region* haben, um die oberste Karte ziehen zu können.
- In Europa gibt es **zwei** Kartenstapel: den *Europastapel* und den *Sklavereistapel*. Die Anzahl deiner Scheiben in Europa wird genutzt, um zu entscheiden, ob du von **jedem** Stapel hier ziehen darfst.
- Wenn du Karten ziehst gibt es kein Limit, wie viele Karten du auf oder neben deinem Spielertableau haben darfst. In der Abwurfphase musst du Karten abwerfen, wenn die Zahl deiner Karten dein Kartenlimit übersteigt.

Dieses Limit wird durch deinen Einfluss-Wert bestimmt; siehe Abwurfphase auf Seite zehn für Details.



Rot führt eine Aktion Ziehen durch und nimmt die oberste Karte aus Nordamerika. Obwohl Nordamerika noch nicht erschlossen ist, hat Rot genug Scheiben in der Region, um den Ziehwert (3) dieser Karte zu erreichen.

Rot legt die Karte auf ein Kartenfeld auf seinem Tableau. Er erhält sofort die auf der Karte angezeigten zwei Industriewerte und zwei Kulturwerte, indem er die beiden Marker auf den beiden Leisten entsprechend um zwei Felder nach vorne schiebt.



Die Karten mit dem Ziehwert 1 in jeder **Region** besitzen ein **+○** Symbol. Das bedeutet, dass du, wenn du eine solche Karte bekommst, sofort eine Scheibe aus deinem Vorrat in deinen Hafen legen kannst.

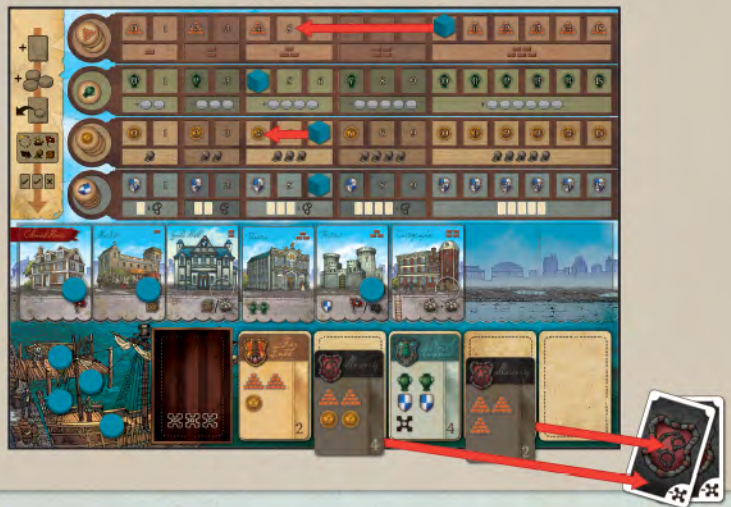
ABSCHAFFUNG DER SKLAVEREI

Die Karte mit dem Wert 5 im Europastapel ist etwas Besonderes; sie hat ein Symbol, das die Abschaffung der Sklaverei ankündigt. Das erste Mal, wenn eine/r beliebige/r Spieler/in diese Karte erhält, müssen alle Spielerinnen und Spieler sofort alle Sklavereikarten, die sie besitzen, beiseite legen (aber nicht abwerfen) und ihre jeweiligen Attributleisten um die verlorenen Symbole auf den beiseite gelegten Karten reduzieren. Die Sklavereikarten werden umgedreht und in der Nähe eurer Tableaus aufbewahrt, um daran zu erinnern, dass jede/r von euch am Ende des Spiels einen Ruhmespunkt pro eigener umgedrehter Sklavereikarte verliert.



- Beiseite gelegte Sklavereikarten werden nicht gegen dein Kartenlimit gezählt.
- Alle Sklavereikarten, die nach der Abschaffung der Sklaverei noch auf dem Spielbrett sein sollten, werden sofort aus dem Spiel entfernt.

Die Sklaverei wurde abgeschafft (egal von wem). Blau hat zwei Sklavereikarten auf ihrem Tableau. Sie muss diese Karten verdeckt neben ihr Tableau legen und verliert fünf Punkte auf ihrer Industrieleiste und zwei Punkte auf ihrer Reichtumsleiste. Sie behält die beiden Sklavereikarten als Erinnerung daran, dass sie am Ende des Spiels zwei Ruhmespunkte verlieren wird.



SKLAVEREI IN ENDEAVOR

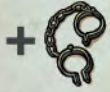
Endeavor: Segelschiffära ist ein historisches Spiel, das sich über die Zeitspanne erstreckt, in der der Sklavenhandel seinen weltweiten Höhepunkt erreichte, aber auch den Zeitpunkt zu dem die schreckliche Praxis schließlich mit Abschaffung und Revolution beantwortet wurde – erste Schritte auf dem Weg zur Gerechtigkeit, die bis heute andauern. Wir hatten überlegt, die Sklaverei für diese Ausgabe aus dem Spiel zu nehmen, aber schlussendlich entschieden wir, sie im Spiel zu belassen, weil es sonst so wäre, als ob man ein Kapitel aus einem Geschichtslehrbuch reißen würde, weil es uns unangenehm ist, damit umzugehen. Unser Ziel ist es, dieses düstere Segment der Geschichte mit Respekt vor seinen Opfern anzuerkennen und gleichzeitig den Spielern eine seltene moralische Wahl zu bieten. Es gibt keine Simulation der Sklaverei oder der Bewegung von Menschen im Spiel, aber die Spielerinnen und Spieler können die Wahl treffen, ob ihre Gesellschaft eine ist, die sich auf Sklaverei einlässt, indem sie von einem bestimmten Kartenstapel zieht, oder eine Gesellschaft ist, die das nicht tut. Spielerinnen und Spieler können den Sklavereistapel ignorieren oder sogar aktiv auf die Abschaffung der Sklaverei hinarbeiten. Wir haben dem Abenteuer-System zwei besondere Ereignisse hinzugefügt („Die Haitianische Revolution“ und „Die Underground Railroad“), die etwas Licht darauf werfen, wie Teile dieser bösen Institution gegen Ende dieser Ära zerbrochen wurden. Es ist ungewöhnlich, dass ein Brettspiel ein so aufgeladenes Thema berührt; Endeavor hat viele Gespräche an unserem Spieltisch über den Einfluss der Sklaverei auf die Geschichte, die Moral von Kolonisationsspielen, die Ethik des Wettbewerbs und die Rolle der Spiele bei der Erforschung dieser Themen angeregt. Wir hoffen, dass es auch an euren Spieltischen zu diesen Diskussionen kommen wird.

Um mehr über die Vergangenheit der Sklaverei zu erfahren, besucht das National Underground Railroad Freedom Centre in Cincinnati oder besucht www.freedomcenter.org.

5 DIE ABWURFPHASE

In dieser Phase müssen allen Spielerinnen und Spieler ihre Karten zählen und prüfen, ob sie eine oder mehrere Karten abwerfen müssen. Ihr könnt Karten nach Belieben auf euren Kartenfeldern neu anordnen. Wenn ihr nach der Neuordnung eure Limits überschreitet, **müsst** ihr Karten eurer Wahl abwerfen, bis ihr eure Limits einhaltet. Wenn ihr eine Karte abgeworfen habt, müsst ihr eure Attributsleiste(n) um den Betrag **reduzieren**, der den Symbolen auf der Karte entspricht.

Das Kartenlimit richtet sich nach deinem **Wert auf der Einflussleiste**. Du kannst die Anzahl der Karten behalten, die durch dein Kartenlimit angegeben ist, bis zu einem Maximum von fünf Karten.



Zusätzlich kannst du **eine Sklavereikarte über dein Kartenlimit hinaus** halten, das Maximum von fünf Karten nicht überschreitend. (Du **kannst** mehr als eine Sklavereikarte besitzen, aber nur eine davon ist von deinem Kartenlimit ausgenommen.)



Es gibt auch ein spezielles freies Gouverneur-Kartenfeld auf deinem Tableau. Dieses Feld kann **nur eine Gouverneurskarte** enthalten. Eine Karte in diesem Feld zählt **nicht** gegen dein Handlimit **oder** dein Maximum von fünf Karten.

Du **kannst** mehr als eine Gouverneurskarte besitzen, und du **musst** keine Gouverneurskarte im freien Gouverneur-Kartenfeld haben, auch wenn dieses leer ist. Gouverneurskarten auf normalen Kartenfeldern **zählen** zu deinem Kartenlimit und den maximal fünf Karten.

Wenn sich am Ende des Spiels keine Karte in deinem freien Gouverneur-Kartenfeld befindet, ist der leere Platz drei Ruhmespunkte wert.

- Wenn eine **Sklavereikarte** abgeworfen wird, wird sie umgedreht und in der Nähe des Tableaus des Besitzers aufbewahrt, um daran zu erinnern, dass die Spielerin oder der Spieler am Ende des Spiels **einen Ruhmespunkt pro Karte verliert**.
- Wenn eine **Gouverneurskarte** abgeworfen wird, wird sie **aus dem Spiel** entfernt.
- Wenn **eine beliebige andere Vermögenskarte** abgeworfen wird, wandert sie in einen offenen Ablagestapel neben dem Spielbrett in der Nähe Europas. **Jede Karte in diesem Stapel** kann von jeder Spielerin und jedem Spieler mit einer Aktion Ziehen gezogen werden; die Anzahl der Scheiben der Spielerin oder des Spielers in Europa muss dem Ziehwert der Karte entsprechen oder diesen überschreiten.



Karten mit dem Wert 1, die aus diesem Ablagestapel genommen werden, **gewähren** der neuen Besitzerin oder dem neuen Besitzer eine Bonusscheibe (wie auf der Karte angegeben).



Wert auf der Einflussleiste (3)

Kartenlimit (2 + 1 Sklaverei)



*Lilas Wert auf der Einflussleiste ist drei, was bedeutet, dass sie zwei Karten, eine Sklavereikarte **UND** eine freie Gouverneurskarte im freien Gouverneur-Kartenfeld behalten kann. Lila ist eine Karte über ihrem Limit, da sie derzeit drei Karten, eine Sklavereikarte und eine freie Gouverneurskarte hat.*

Lila entscheidet sich, ihre Südamerika-Karte mit dem Wert 1 abzuwerfen und legt diese neben dem Spielfeld ab. Sie verliert sofort die beiden Kultur-Symbole der Karte und bewegt den Marker auf ihrer Kulturleiste zwei Felder nach links.

ENDE DER RUNDE



Alle Spieler sollten sich vergewissern, dass ihre Attributsanzeige-Marker an den richtigen Stellen sind; dies geschieht einfach durch Zählen der Attributsymbole auf ihren Vermögenskarten, Gouverneurskarten, Handelsmarkern und Gebäuden. Wenn ihr einen Fehler entdeckt, positioniert eure Würfel so, dass sie korrekt sind.

Dann wird die Krone nach links weitergegeben, um eine neue Startspielerin oder einen neuen Startspieler zu bestimmen und eine neue Runde beginnt!

Wenn die vorherige Runde die **siebte** Spielrunde war, **endet** das Spiel **sofort** und es geht weiter mit der **Endwertung!** (Ihr wisst, dass es die siebte Runde war, wenn die Seeseiten aller Spieler voller Gebäude sind.)

SPIELLENDE UND FINALE WERTUNG

Nach der siebten Runde endet das Spiel. Die Ergebnisse werden in der folgenden Reihenfolge gezählt und zur Berechnung auf dem Wertungsblock aufgezeichnet:



Die ersten drei Zeilen auf dem Wertungsblock sind für **Abenteurer**. Ignoriert sie, wenn ihr keine Abenteurer benutzt.



Attributsleisten. Jede Attributsleiste enthält Felder **mit und ohne** Symbolen. Marker auf Feldern mit Symbolen verbleiben wo sie sind. Marker auf Feldern **ohne** Symbole werden nach links bewegt, bis sie das erste Feld erreichen, **das ein Symbol besitzt**. Zähle die Werte der letzten Positionen deiner 4 Marker zusammen und füge die Summe deiner Zahl an Ruhmespunkten hinzu.



Vergiss nicht, dass Flotten auch als Verbindungsendpunkte zählen!

Städte & Verbindungen. Zähle alle Ruhm-Symbole auf den Städten (denk daran, dass einige Städte zwei Ruhmespunkte wert sind), die du kontrollierst und alle Ruhm-Symbole auf Verbindungen, die du kontrollierst (ob kreisförmig oder quadratisch). Addiere diese Summe zu deiner Gesamtzahl an Ruhmespunkten.

Einige Spieler fühlen sich wohl dabei, dies alles zu zählen, aber wenn du sichergehen willst, dass du nichts verpasst hast, versuche diese Methode: Entferne alle deine Scheiben von den Schifffahrtswegen und offenen Seen und lasse nur die auf Städten und Flotten liegen. Dann platziere extra Scheiben auf die Verbindungen, die du kontrollierst, und eine extra Scheibe auf allen Städten mit zwei Ruhm-Symbolen, die du kontrollierst. Schließlich **entfernst** du deine Scheiben auf Flotten. **Zähle dann die verbleibenden Scheiben auf dem Brett, um deine Ruhmespunktzahl zu ermitteln.**



Gebäude, Karten und freies Gouverneur-Kartenfeld. Addiere alle sichtbaren Ruhm-Symbole auf den **Gebäuden** deiner Seeseite, auf den **Vermögenskarten** (inklusive Gouverneuren) in deinen Kartenfeldern und dem **freien Gouverneur-Kartenfeld** (wenn dort kein Gouverneur liegt). Zähle die Summe zu deinen Ruhmespunkten hinzu.

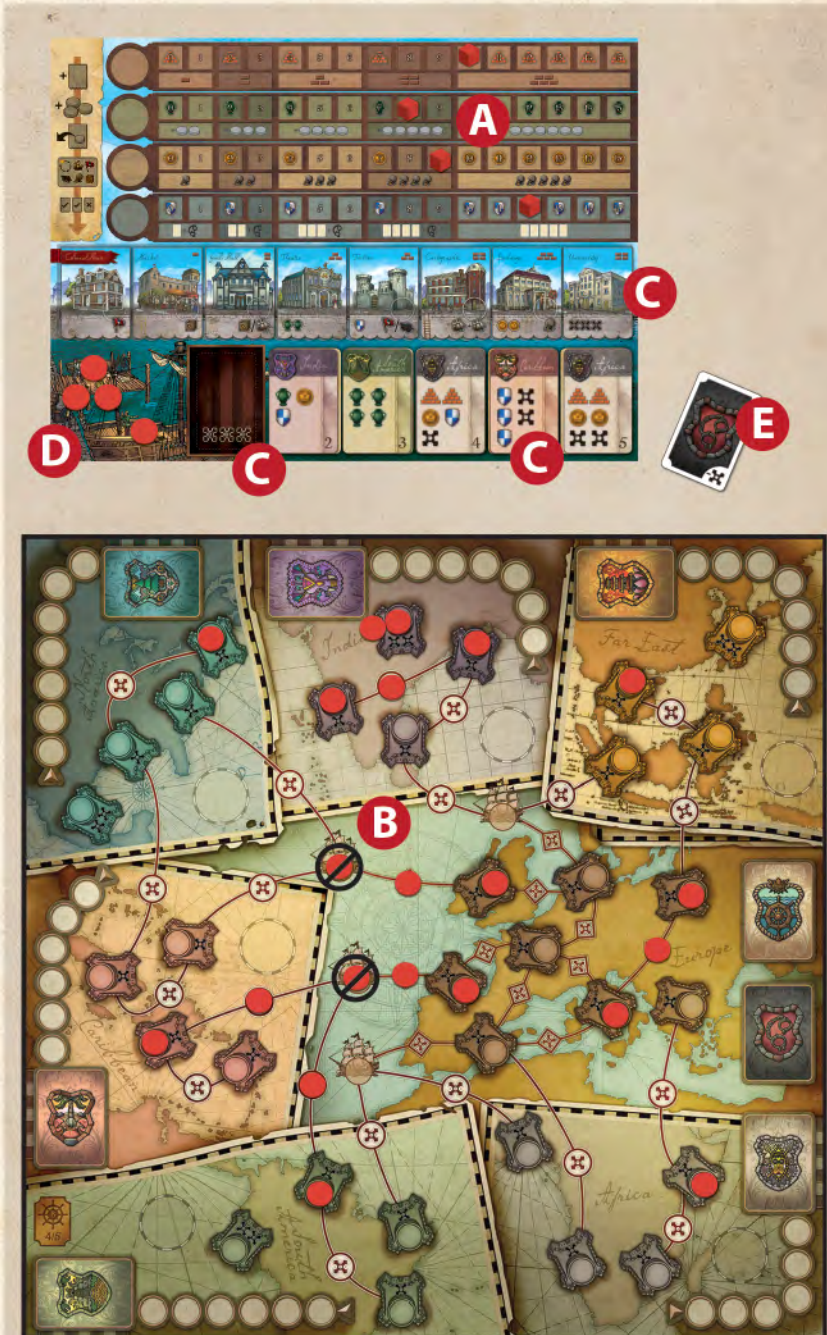


Extra Bevölkerung. Für je drei Scheiben in deinem Hafen erhältst du einen Ruhmespunkt. Ignoriere überzählige Scheiben.



Subtraktion der Sklaverei. Besitzt du neben deinem Tableau abgelegte Sklavereikarten (egal ob durch Ablegen oder durch die Abschaffung der Sklaverei), **verliere** einen Ruhmespunkt pro Karte.

Der Spieler mit dem meisten Ruhm hat das erfolgreichste Imperium aufgebaut und beherrscht die Ära der Segelschiffahrt! Bei einem Unentschieden teilen sich die Beteiligten den Sieg.



Rot berechnet seine Punktzahl. Er erzielt:

- A** 10 Ruhm für Industrie
7 Ruhm für Kultur (von 8 nach links verschoben)
7 Ruhm für Reichtum (von 9 nach links verschoben)
12 Ruhm für Einfluss
- B** 19 Ruhm für Städte und Verbindungen
- C** 14 Ruhm für Symbole auf Gebäuden, Karten und für einem leeren Gouverneur-Kartenfeld.
- D** 1 Ruhm für eine Gruppe von drei übrigen Scheiben in seinem Hafen.
- E** -1 Ruhm für eine beiseite gelegte Sklavereikarte.

Rots Endstand liegt bei 69 Ruhmespunkten... mit etwas Glück ist das genug Ruhm, um aus der Segelschiffära als Sieger hervorzugehen!

DIE 2-SPIELER VARIANTE „Stille Flotte“

Endeavor: Segelschiffära kann von zwei Spielerinnen und Spielern ohne Änderungen am Aufbau oder an den Regeln auf der Seite A des Spielbretts gespielt werden. Hingegen bietet die **„Stille Flotte“** eine Zwei-Spieler-Variante mit einem interessanten Konfliktpotential durch den Einsatz von „neutralen“ Scheiben. Mit ihnen könnt ihr versuchen, eurer Gegnerin/eurem Gegner wertvolle Handelsmarker vorzuenthalten, die Bildung von Verbindungsnetzen zu verhindern und die Erschließung von Regionen zu beschleunigen. Diese Variante kann auf beiden Seiten des Spielbretts gespielt werden und wird sich ähnlich anfühlen wie ein Vier-Spieler-Spiel. „Stille Flotte“ ist ein aggressiverer Spielmodus als normal, so dass edie Variante möglicherweise nicht für alle Spielertypen geeignet ist.

AUFBAU

Der Aufbau erfolgt wie bei einem normalen Zwei-Spieler-Spiel. Wählt außerdem eine unbenutzte Spielerfarbe und legt das dazu gehörige Spielerinlay auf eine Seite des Spielbretts. Die einzigen Komponenten, die ihr aus diesem Inlay verwenden werdet, sind die Scheiben. Die Scheiben **stellen** die „Stille Flotte“ **dar**.

SPIELABLAUF

Die einzige Phase des Spiels, die betroffen ist, ist die **Aktionsphase**; alle anderen Phasen bleiben gleich. Während der Aktionsphase kann die Aktion, die du in deinem Zug ausführst, eine **Reaktion der Stillen Flotte** auslösen. Nachdem du deinen Zug vollständig beendet hast, führe die folgenden Schritte aus, je nachdem, welche Aktion du durchgeführt hast:

SEGELN

Lege eine Scheibe der stillen Flotte auf das nächste verfügbare Feld auf einem beliebigen **Schiffahrtsweg** oder auf ein unbesetztes **Flottenfeld** in einer beliebigen **erschlossenen** Region oder Europa (*Ist dort kein Platz, tue nichts.*) Entferne den Handelsmarker des gewählten Felds aus dem Spiel.

Die Stille Flotte **kann** eine Gouverneurskarte erhalten, wenn eine Region erschlossen wird, gemäß den normalen Regeln zur Bestimmung des Gouverneurs. Wenn das passiert, wird die Gouverneurskarte aus dem Spiel entfernt.

EINNEHMEN

Lege eine Scheibe der stillen Flotte auf irgendeine unbesetzte Stadt in Europa oder in einer erschlossenen Region, in der die stille Flotte **präsent** ist. (*Gibt es keine solche Stadt, tue nichts.*) Entferne den Handelsmarker dieser Stadt aus dem Spiel.

Die Stille Flotte kann Verbindungen **nicht** kontrollieren, also selbst wenn die Stille Flotte beide Enden einer Verbindung belegt, wird sie den Marker auf der Verbindung **nicht** entfernen.

ANGREIFEN

Tue nichts.

Städte und Flotten, die von der stillen Flotte eingenommen wurden, **können** von Spielerinnen und Spielern normal angegriffen werden.

ZIEHEN

Nimm die oberste Karte eines Stapels einer Region aus dem Spiel, in der die Anzahl der Scheiben der Stillen Flotte den Ziehwert der Karte **erreicht oder übersteigt**. (*Gibt es keine solche Karte, tue nichts.*)

Wenn die Karte **„Abschaffung der Sklaverei“** von der Stillen Flotte aus dem Spiel entfernt wird, **wird** die Abschaffung der Sklaverei ausgelöst.

BEZAHLN

Tue nichts.

MULTI-AKTIONS-GEBÄUDE

Wenn du in deinem Zug ein Gebäude aktiviert hast, das es dir erlaubt, mehr als eine Aktion auszuführen, **wählst** du eine der Aktionen (die du tatsächlich ausgeführt haben musst), um die Reaktion der Stillen Flotte auszulösen - die Stille Flotte reagiert nur **einmal** nach jedem Zug.



Wenn du z. B. die Docks in deinem Zug benutzt und sowohl die Aktionen „Segeln“ als auch „Einnehmen“ durchgeführt hast, wählst du das eine oder andere, mit dem die Stille Flotte nach deinem Zug reagieren soll.

Im Folgenden findet ihr einige optionale Regeln, die euch für die Variante „Stille Flotte“ gefallen könnten. (*Vergewissert euch, welche davon genutzt werden sollen, bevor ihr ein Spiel beginnt!*):

- 1. Begrenztes Einnehmen.** Wenn die Stille Flotte auf die Aktion Einnehmen reagiert, darf die Scheibe der stillen Flotte nur **zu dem Bereich** hinzugefügt werden, in dem du die Aktion Einnehmen genutzt hast.
- 2. Keine Reaktion auf Marker.** Die stille Flotte reagiert **nicht**, wenn du einen blauen Aktionsmarker in deinem Zug spielst, sondern nur, wenn du ein Gebäude aktivierst.
- 3. Gebäudeknappheit.** Zu Beginn jeder Runde **vor** der Bauphase entfernt die Spielerin oder der Spieler **ohne** die Krone ein Gebäude vom Vorrat. Das Gebäude kann von jeder Stufe kommen, die gleich oder niedriger ist als die Baustufe dieser Spielerin/dieses Spielers.

CREDITS

Spieldesign: Carl de Visser & Jarratt Gray
Spielentwicklung: Burnt Island Games & Grand Gamers Guild
Graphikdesign & Regelwerkentwicklung: Josh Cappel
Illustrationen: Leandro Oliveira & Vicinius Townsend
3D Modellierung: Heriberto Valle Martinez
Inlay Design: Noah Adelman, Game Trayz
Überstzung: Steffi Moll and Mixo Weber

Burnt Island Games und Grand Gamers Guild möchten sich bedanken bei: Bruce Miller, Nicole Hoye, Sean Jacquemain, David Weiss, Aaron Cappel, Dushan Jojic, Jon Meitling, Derek Funkhouser, Eduardo Baraf, Tom Heath, Eric Hyland, und ein spezielles Danke an alle die tausende Unterstützer, die das Projekt Segelschiffära haben wahr werden lassen!

Die Autoren möchten ihren Familien für die Unterstützung danken. Carl bedankt sich bei Babs, Tollo und Keld, und allen bei GGG. Jarratt dankt Evie, Lilian, Barbara, Brian, Lincoln und jeder und jedem in der Wellington Game Designers Group. The Autoren möchten allen Redakteuren and Spieletestern, die zu dem Originalversion von Endeavor beigetragen haben, für ihre Hilfe mit Endeavor: Ära der Segelschiffahrt danken. Die Autoren möchten sich bedanken bei: Richard Durham, Nikolai Wendt, Lance Hudson, Peter van der Raajj, Ian Anderson, Shem Philips, Lincoln Hely, Anne Tafelheson, John Bingham, Bobby Hill und the Game Artisans of New Zealand.



Veröffentlicht als Team durch
Burnt Island Games
And Grand Gamers Guild
Burntislandgames.com
Grandgamersguild.com
©2018 Alle Rechte vorbehalten