


ENDEAVOR



PREPARAZIONE

- 1) Piazzare casualmente i **segnalini Commercio** scoperti su ogni spazio del tabellone.
- 2) Separare le **carte** in base al retro, disporle in ordine (5 in basso e Governatore/0 in cima) e piazzarle scoperte sui corrispondenti spazi del tabellone.
- 3) Impilare **Edifici** identici e disporli per livello (alto a destra) accanto al tabellone.
- 4) Ogni giocatore prende **1 plancia**, **4 Indicatori** (cubi) e **30 Popolazione** (dischi) di un colore.
- 5) Piazzare gli Indicatori sullo 0 dei tracciati della propria plancia.
- 6) Formare una riserva della propria Popolazione accanto alla plancia.
- 7) Determinare il primo giocatore, che riceve la **corona di legno**.

PANORAMICA DEL TURNO (i giocatori giocano tutte le fasi di un TURNO insieme)

1) COSTRUIRE (i giocatori svolgono questo in ordine di turno)

- **Bisogna** scegliere 1 Edificio tra quelli disponibili e piazzarlo sulla propria plancia.
- Il **Livello Industria** determina il livello massimo dell'Edificio che si può costruire.
- Se disponibili solo Edifici più grandi del Livello, costruirne uno del Livello successivo superiore.
- Si possono costruire duplicati, ma solo **1 Edificio di livello 5** per giocatore.
- Muovere gli Indicatori per ogni icona in basso a sinistra dell'Edificio.

ICONE EDIFICI

- Alto-sinistra: minimo Livello Industria richiesto per costruire l'Edificio.
- Basso-sinistra: guadagno agli Indicatori quando viene costruito.
- Basso-destra: Azione(i) che abilita quando si attiva l'Edificio.

SPECIFICHE EDIFICI

- **Municipio (Guild Hall):** NAVIGARE o PESCARE.
- **Moli (Docks):** NAVIGARE e/o OCCUPARE (in qualsiasi ordine) nella stessa Regione.
- **Fortezza (Fortress):** OCCUPARE o ATTACCARE.

2) SVILUPPO (svolgere in ordine di turno)

Mettere nel Porto dalla propria riserva un numero di segnalini Popolazione uguale al **Livello Sviluppo** (se non sufficienti mettere solo quelli disponibili).

3) SALARIO (svolgere in ordine di turno; non svolgere nel primo turno)

- Ritornare dagli Edifici al Porto segnalini Popolazione pari al **Livello Salario**.
- Se ci sono più segnalini sugli Edifici del Livello Salario scegliere quali ritornare.
- Se il Livello Salario è maggiore dei segnalini sugli Edifici ritornarli tutti.

4) AZIONE (svolgerne una alla volta in ordine di turno fino a quando tutti hanno passato)

- Ogni volta che si prende una carta o un segnalino, **muovere i propri Indicatori** verso destra per ogni icona raffigurata.
- Azione: **attivare Edificio** (muovere il segnalino dal Porto ad un Edificio vuoto) e svolgere l'Azione in basso a destra **OPPURE** usare **segnalino Commercio blu** per 1 delle Azioni.

A) NAVIGARE (nave) (in Europa/Mediterraneo non si può navigare)

- 1) Muovere 1 segnalino dal Porto su un Tracciato nello spazio libero più distante dalle carte.
- 2) Prendere il segnalino Commercio dallo spazio e piazzarlo scoperto nel Porto.
- 3) Se non ci sono spazi liberi sul Tracciato piazzare il segnalino accanto (nessun segnalino Commercio).
- 4) Se l'ultimo spazio viene occupato, la Regione è **APERTA**:
 - a) il giocatore con più segnalini sul Tracciato ottiene la carta **Governatore** (in caso di parità il giocatore con il segnalino più vicino alle carte).
 - b) piazzare la carta Governatore sullo spazio Governatore gratuito **OPPURE** in un normale spazio per le carte (accanto se completo).

B) OCCUPARE (bandiera) (solo in Regioni APERTE; in Europa/Mediterraneo sempre)

- 1) Bisogna avere 1 segnalino già presente in questa Regione (su/accanto al Tracciato Navigazione o in un'altra Città).
- 2) Muovere 1 segnalino dal Porto in una Città non occupata e mettere il segnalino Commercio scoperto nel proprio Porto.
- 3) Verificare per **Controllo Connessioni**: se il proprio segnalino è in entrambe le Città alla fine di una linea prendere il segnalino Commercio (se ancora disponibile).

C) ATTACCARE (cannone) (solo le Città occupate possono essere attaccate)

- 1) Bisogna avere 1 segnalino nella Regione (su/accanto al Tracciato o Città).
- 2) Ritornare 1 segnalino dal proprio Porto alla riserva.
- 3) Rimpiazzare il segnalino dell'avversario con un altro dal proprio Porto.
- 4) Verificare per **Controllo Connessioni** (come sopra).

D) PAGAMENTO (sacchetto) (un Edificio non può usare il PAGAMENTO su se stesso)

Muovere 1 segnalino da 1 Edificio indietro al proprio Porto.

E) PESCARE (cassa) (solo in Regioni APERTE)

- 1) E' necessario avere nella Regione un numero di segnalini maggiore o uguale al valore della carta (in basso a destra).
- 2) Prendere la carta in cima e piazzarla in uno spazio libero della plancia (accanto se completo). In Europa/Mediterraneo i segnalini contano per entrambe le pile. Carte di valore 0 non richiedono segnalini.
- 3) Se si prende la carta **Abolizione Schiavitù**:
 - a) i giocatori con carte **Schiavitù** (manette in alto a destra) devono metterle coperte accanto alla propria plancia, riducendo gli Indicatori dei valori di queste carte;
 - b) rimuovere dal gioco qualsiasi carta Schiavitù rimanente sul tabellone.

F) PASSARE/SCARTARE (nessun'altra Azione in questo turno)

- 1) Controllare **Limite Carte** (massimo assoluto 5 non contando Governatore gratuito).
 - a) 1 carta Schiavitù in più può essere tenuta oltre il Limite Carte, ma senza eccedere 5. E' consentita più di 1 carta Schiavitù (ma non gratis).
 - b) Un Governatore sullo spazio gratuito non conta per limite, Governatori addizionali sì.
- 2) **Scartare al Limite Carte** e ridurre gli Indicatori dei rispettivi valori.
 - a) Le carte scartate ritornano nell'appropriata pila in ordine (come **PREPARAZIONE**).
 - b) Le Schiavitù scartate rimangono coperte accanto alla propria plancia.
 - c) Governatori scartati sono rimossi dal gioco.
 - d) Si possono ridisporre le carte quando si scarta.

5) FINE DEL TURNO

Verificare posizioni degli Indicatori, passare il segnalino Primo Giocatore a sinistra e iniziare un nuovo turno.

FINE DELLA PARTITA (tutti gli spazi Edificio riempiti – 7° turno)

- 1) Rimuovere tutti i segnalini Commercio dal tabellone/plance e girarli sul lato 1 Punto Gloria (PG).
- 2) Piazzare 1 o 2 PG su ogni **Città** e **Connessione** e il giocatore che le possiede li prende.
- 3) Se gli Indicatori non sono su uno spazio con un'icona, muoverli verso sinistra fino alla prima icona.
- 4) Prendere PG per il valore sotto ogni **Indicatore**.
- 5) Prendere PG per ogni **simbolo Gloria presente sulle proprie carte**.
- 6) Se non c'è nessuna carta sullo spazio **Governatore gratuito** prendere 3 PG.
- 7) Prendere 3 PG se si è costruita un'**Università**.
- 8) Prendere 1 PG ogni **3 segnalini Popolazione rimasti nel proprio Porto**.
- 9) Perdere 1 PG ogni **carta Schiavitù coperta** (Schiavitù scoperte non fanno perdere PG).

Il giocatore con più PG vince (in caso di in parità si divide la vittoria).