

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

ENDEAVOR

SEGELSCHIFFÄRA

SPIELANLEITUNG



ab 12 Jahren



2–5 Spieler



45–120 Minuten

Diese Spielanleitung verwendet so weit wie möglich das „Du“, um alle Spielenden mit einzuschließen. Der Verständlichkeit halber verwenden wir für den Rest jedoch nur die Bezeichnung „Spieler“ – selbstverständlich meinen wir damit stets alle Spielenden!

Es ist ein strahlendes neues Zeitalter, diese Ära der Segelschiffe (1571–1826) – die Mächte Europas haben sich auserkoren, ihre Flaggen in die entlegensten Regionen dieser Erde zu tragen. Schiffshandelsrouten werden erschlossen, Kolonien gegründet und der reiche Handel mit Kolonialwaren bringt Aufschwung und Reichtum. Aber auch ein dunkles Kapitel wird aufgeschlagen: die Sklaverei wird dich vor ein moralisches Dilemma führen. Wirst du von ihr profitieren oder darauf setzen, sie abzuschaffen?

Schlüpfe in die Rolle einer dieser aufstrebenden europäischen Mächte, setze die Segel und schreibe Geschichte!

SPIELZIEL

Bei *Endeavor* versuchst du über 7 Runden die meisten Siegpunkte in Form von Ruhm  zu erhalten.

Zu Beginn jeder Runde baust du ein neues Gebäude. Gebäude (und einige Aktionsplättchen) geben dir neue Aktionen. Diese Aktionen erlauben dir, dich auf dem Spielplan auszubreiten: Segle in neue Regionen, öffne sie und werde ihr Gouverneur. Treibe lukrativen Kolonialhandel, indem du dir wertvolle Kolonialkarten sicherst – all das wird deine Industrie, deine Kultur, deinen Reichtum und deine Macht erhöhen ... und damit am Spielende deinen Ruhm. Wer am Spielende den meisten Ruhm gesammelt hat, gewinnt!

Es warten Abenteuer auf dich!

In dieser Spielanleitung wird dir das Basisspiel von *Endeavor* erklärt. In deiner Schachtel findest du aber noch zusätzliches Spielmaterial – die Abenteuer.

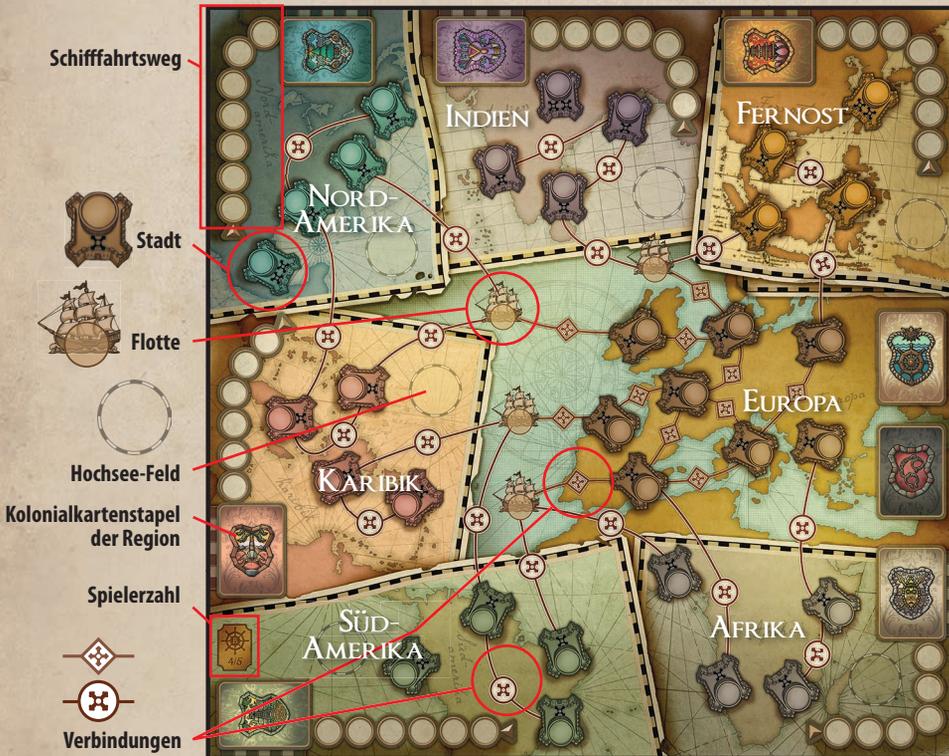
Wir empfehlen dir dringend, zunächst nur dieses Basisspiel zu spielen. Sobald du aber einige Partien gespielt hast, kannst du die Abenteuer dazu nehmen! Das sind „Module“, die neue Regeln, neues Spielmaterial und damit „frischen Wind“ in die Segel bringen ...

Alles, was du zu den Abenteuern und dem dazugehörigen Spielmaterial wissen musst, findest du in der *Abenteuer-Anleitung*.



SPIELMATERIAL

1 SPIELPLAN (DOPPELSEITIG)



- Nutze **Seite A**, wenn du eine 2-Spieler-, 3-Spieler- oder sehr aggressive 4-Spieler-Partie spielen möchtest!
- Nutze **Seite B**, wenn du eine entspannte 4-Spieler-Partie oder eine 5-Spieler-Partie spielen möchtest.

In der Mitte des Spielplans befindet sich **Europa**. Um **Europa** herum befinden sich die **6 Regionen** Afrika, Südamerika, Karibik, Nordamerika, Indien und Fernost.

Jede **Region** besteht aus:

- dem **Schiffahrtsweg** zu ihrem Kolonialkartenstapel,
- **Städten** (und evtl. **Flotten**), die miteinander und mit Städten aus anderen **Regionen** oder **Europa** Verbindungen haben,
- dem **Hochsee-Feld**.

Europa ist zwar keine **Region** und hat weder einen Schiffahrtsweg noch ein Hochsee-Feld – es gibt dort aber 1 Stapel mit **Kolonialkarten** und zusätzlich den Stapel der **Sklavereikarten**.

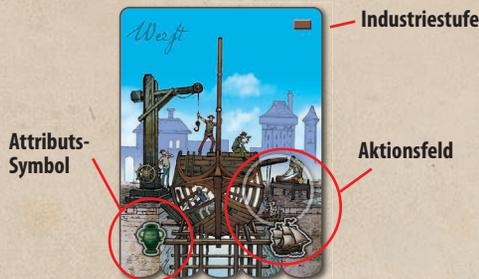
95 ENTDECKUNGSPLÄTTCHEN

Entdeckungspättchen gibt es in 2 Sorten: braune Plättchen mit **Attributs-Symbolen** und blaue Plättchen mit **Aktionen**.



49 GEBÄUDEPLÄTTCHEN

Es gibt 19 unterschiedliche Gebäude unterschiedlicher Industriestufen. Gebäude geben dir zusätzliche Aktionsfelder und/oder Attributs-Symbole. Die meisten Gebäude gibt es mehrfach, auf der höchsten Industriestufe sind alle Gebäude jedoch einzigartig.



5 STARTGEBÄUDEPLÄTTCHEN

Du beginnst jede Partie mit deinem Startgebäude. Es ist doppelseitig und du darfst dir deine Seite zu Spielbeginn aussuchen. Die Startgebäude erkennst du am roten Banner.



Vorderseite Rückseite

36 KOLONIAL- UND 6 SKLAVEREIKARTEN

Sobald du **Präsenz** in einer **Region** oder **Europa** hast, kannst du (mit der entsprechenden Aktion) diese Karten erhalten. Je mehr **Präsenz** du hast, desto mächtigere Karten (mit mehr Symbolen oder gar **Ruhm**) darfst du von dort ziehen. In **Europa** gibt es zusätzlich einen Stapel mit **Sklavereikarten**.



6 GOUVERNEURSKARTEN

Jede **Region** hat eine **Gouverneurskarte**. Diese erhält, wer sich an der Kolonialisierung dieser Region am meisten beteiligt hat. Die Gouverneurskarte funktioniert wie eine Kolonialkarte und gibt dir Attribute und Ruhm.



5 SPIELERTABLEAUS

Auf deinem Spielertableau siehst du **4 Attributsleisten** (*Industrie, Kultur, Reichtum* und *Macht*), auf denen stets dein aktueller Stand jedes deiner Attribute festgehalten wird. Am **Kai** legst du deine errichteten Gebäude ab und an der **Anlegestelle** lagerst du deine Bevölkerungsscheiben und blauen Aktionsplättchen. Rechts daneben sind das **gratis Gouverneurskartenfeld** und **5 Kolonialkartenfelder**.



INDUSTRIE

Der Fortschritt ist unaufhaltsam! Je mehr Industrie du hast, desto höher ist deine Industriestufe – desto bessere Gebäude kannst du bauen.



KULTUR

Die Kultur deines Landes wirkt wie ein Magnet und zieht die Massen an! Je höher und prestigeträchtiger deine Ausstrahlung, desto höher dein Zuwachs an Bevölkerung!



REICHTUM

Geld regiert die Welt! Vermehre deinen Reichtum, um deine Arbeiter zu entlohnen. So kannst du deine Gebäude wieder freimachen und neu aktivieren.



MACHT

Macht ist deine Dominanz auf den Weltmeeren und auf dem Land. Je mehr Macht du besitzt, desto mehr Kolonialkarten darfst du von Runde zu Runde behalten.



RUHM

Ruhm bemisst deine Errungenschaften. Alles, was du im Spiel tust, hat zum Ziel, am Ende von 7 Runden den meisten Ruhm erlangt zu haben.

175 BEVÖLKERUNGSSCHEIBEN

Mit diesen Scheiben aktivierst du Aktionsfelder auf Gebäuden und besetzt Städte, Flotten und Schifffahrtswege auf dem Spielplan.



20 ATTRIBUTSANZEIGER

Damit zeigst du den Wert jedes deiner Attribute an.



1 STARTSPIELERKRONE



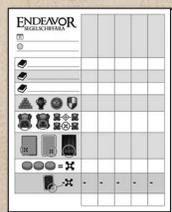
1 KOLONIALKARTENÜBERSICHT

Zeigt an, welche Attribute auf den Kolonial- und Sklavereikarten zu finden sind.

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

1 WERTUNGSBLOCK

Für die Berechnung des Ruhms am Ende des Spiels



4 LEISTENVERLÄNGERUNGEN

Wenn du bei einem Attribut mehr als 15 hast, kannst du das mit einer solchen Leistenverlängerung anzeigen.



SPIELAUFBAU

- 1 Mit wie vielen Spielern spielt ihr? Legt den **Spielplan** mit der entsprechenden Seite (A bzw. B) in die Mitte des Spielbereichs.
- 2 Legt zufällig verteilt **alle Entdeckungsplättchen** offen auf dem Spielplan aus. Auf jedes der **95 kreisrunden Felder** auf dem Spielplan legt ihr dabei **1 Plättchen**.
- 3 Nehmt die **Kolonialkarten** jeder **Region** sowie **Europa** und platziert sie als **sortierten Stapel** (von unten nach oben 5-4-3-2-1) auf das entsprechende Feld in **jeder Region**. Der Stapel für **Europa** und die **Sklavereikarten**, die ihr ebenso platziert, haben zusätzlich eine sechste Karte mit Wert 0. Legt sie jeweils als oberste Karte auf diese Stapel.
- 4 Jede **Region** erhält ebenso ihre passende **Gouverneurskarte**. Schiebt sie dafür mit der **Rückseite nach oben** halb unter den Spielplan neben den passenden Stapel.
- 5 Bereitet die **Gebäudeauslage** vor:



DIE GEBÄUDEAUSLAGE VORBEREITEN

Sortiert die Gebäudeplättchen nach ihrem **Namen** und platziert sie entsprechend ihrer **Industriestufe** in die passenden **Fächer**.
Hinweis: Je höher die **Industriestufe**, desto weniger Gebäude gleichen Namens gibt es.



Für Industriestufe 5 gibt es jeweils **nur einzigartige** Gebäude. Wählt **zufällig 3** davon aus, die ihr offen in die Fächer der Industriestufe 5 legt. Die **übrigen** legt ihr **verdeckt** unter das Gebäude im Fach rechts unten. Nur die **offen ausliegenden** Gebäude sind für diese Partie **verfügbar**.

- 6 Wählt jeweils eine Spielerfarbe und nehmt euch alles **Spielmaterial eurer Farbe** (das Schächtelchen mit den 35 Bevölkerungsscheiben, 4 Attributsanzeigern und dem Startgebäude). Nehmt euch ebenso ein **Spielertableau** und platziert die **4 Attributsanzeiger** auf den Feldern mit der **0** jeder eurer Attributsleisten.
- 7 Bestimmt nun den **Startspieler** – er erhält die **Startspielerkrone**.
- 8 Beginnend beim **Startspieler** und dann reihum, wählt jeder Spieler aus, welche **Seite seines Startgebäudes** er nutzen möchte: Lege dein Startgebäudeplättchen mit der gewählten Seite nach oben auf das erste Gebäudefeld am Kai deines Spielertableaus und lege **1 Bevölkerungsscheibe** aus deinem Vorrat auf das **Aktionsfeld** des Gebäudes.

Hinweis: Wählst du das **Handelsdock**, erhältst du sofort auch das abgedruckte **Reichtums-Attribut** – erhöhst also den Reichtum um **1** auf deiner Reichtumsleiste.

4

Geschafft! Zeit, die Segel zu setzen!

Entdeckungsplättchen auf dem Spielplan verteilen: 1 pro kreisrundes Feld.

3

Die sortierten Stapel auf ihre Felder legen.

2



1

Gouverneurskarten zu den passenden Stapeln legen.

5

Gebäude neben das Brett legen.

Spielmaterial der eigenen Farbe vorbereiten.

6



Startspieler bestimmen.



Startgebäudesseite wählen und 1 Scheibe auf das Aktionsfeld legen.

Wir empfehlen:
 Anfänger sollten das **Stammhaus** wählen – beginnt ihr mit dem **Handelsdock**, eröffnet euch das Strategien, für die ihr das Spiel erst kennengelernt haben solltet.

SPIELABLAUF

Eine Partie *Endeavor* geht über 7 Runden. In jeder Runde, **beginnend beim Startspieler**, und dann im Uhrzeigersinn, seid ihr nacheinander am **Zug**. Durchläuft dabei nacheinander die folgenden 5 Phasen:



BAU-, WACHTUMS- UND LOHNPHASE GLEICHZEITIG ABHANDELN

Eigentlich spielt ihr *Endeavor* strikt nacheinander im Uhrzeigersinn – beginnend beim Startspieler. Und ihr durchläuft dabei auch nacheinander jede Phase: Jeder wählt also erst einmal reihum ein Gebäude aus, dann vermehrt jeder reihum seine Bevölkerung, dann bezahlt jeder reihum seine arbeitende Bevölkerung ...

Seid ihr mit dem Spielfluss besser vertraut, empfehlen wir, die ersten 3 Phasen auf einmal zu machen, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist: Gebäude auswählen, Bevölkerung vermehren, arbeitende Bevölkerung bezahlen – dann erst ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Das verkürzt die Spielzeit deutlich!

1. BAUPHASE

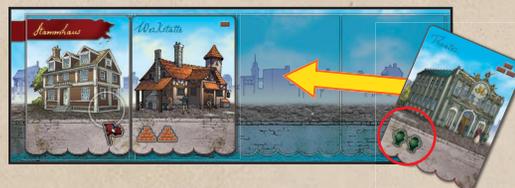
Bist du am Zug, **musst** du 1 Gebäude aus der Auslage nehmen und auf den **Kai** deines Spielertableaus legen.

Sieh dir dafür deine Industrieleiste an. Welche **Industriestufe** hast du erreicht? Das Gebäude muss eine Industriestufe haben, die **gleich oder niedriger** ist, wie die **Industriestufe auf deiner Industrieleiste**.

Hinweis: Sollte es absolut kein Gebäude deiner oder einer niedrigeren Industriestufe mehr geben, darfst du ein Gebäude wählen, das 1 Stufe höher ist.

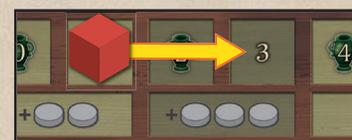
Beachte:

- Wenn das neue Gebäude links unten irgendwelche **Attributs-Symbole** aufweist, bewege den Attributsanzeiger auf der zugehörigen Leiste um so viele Felder weiter, wie Attributs-Symbole angegeben sind.
- Du **darfst** mehrfach das gleiche Gebäude besitzen.



Jakob (rot) hat einen Wert von 5 auf der Industrieleiste, also darf er ein Gebäude der Industriestufe 3 oder niedriger nehmen. Jakob wählt ein Theater aus dem Angebot und legt es auf seinen Kai.

Das Theater hat 2 Attributs-Symbole **Kultur**. Daher erhöht Jakob sofort seinen Wert auf der Kulturleiste um 2.



2. WACHSTUMSPHASE

Bist du am Zug, **erhältst** du neue Bevölkerungsscheiben aus deinem **Vorrat** an deine **Anlegestelle auf dem Spielertableau**. Sieh dir dafür deine Kulturleiste an. Welche **Kulturstufe** hast du erreicht? Nimm dir diese Anzahl Bevölkerungsscheiben aus deinem Vorrat.

Beachte:

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

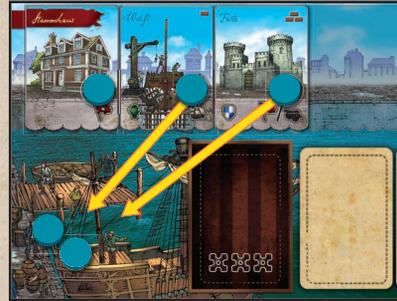


Ida (gelb) hat einen Wert von 3 auf der Kulturleiste. Das entspricht einem Zuwachs ihrer Bevölkerung von 3 neuen Bevölkerungsscheiben. Sie nimmt diese aus ihrem Vorrat und legt sie auf die Anlegestelle auf ihrem Spielertableau.

3. LOHNPHASE

Bist du am Zug, **darfst** du deine arbeitende Bevölkerung bezahlen. Das bedeutet, dass du Bevölkerungsscheiben **von den Aktionsfeldern** deiner Gebäude **zurück auf deine Anlegestelle** legen darfst und die Aktionsfelder damit wieder **frei** machst.

Sieh dir dafür deine Reichtumsleiste an. Welche **Lohnstufe** hast du erreicht? Du darfst **höchstens** so viele Scheiben von Gebäuden nehmen, wie es deiner **Lohnstufe** entspricht. Welche du dabei frei machst, ist dir überlassen.



Maya (blau) hat einen Wert von 2 auf der Reichtumsleiste. Sie kann daher 2 Bevölkerungsscheiben von ihren Gebäuden zurück auf ihre Anlegestelle legen. Sie hat 3 Gebäude, kann also nicht alle 3 Gebäude wieder frei machen. Sie entscheidet sich, die Werft und die Feste wieder frei zu machen.

4. AKTIONSPHASE

Bist du am Zug, kannst du entweder eine **Aktion ausführen** oder **passen**. Wenn du **gepasst** hast, darfst du bis zum Ende der Phase **keine Aktion** mehr ausführen! Die Aktionsphase spielt ihr so lange, bis alle gepasst haben.

ALLGEMEINE REGELN DER AKTIONSPHASE

Du wirst in dieser Phase viele Attributs-Symbole sammeln. Sei es von Karten oder von Entdeckungsplättchen. Immer wenn du ein Attribut erhältst, erhöhst du den Wert auf der entsprechenden Leiste um 1 für jedes Attribut!

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.



- Die braunen Plättchen mit den Attributen solltest du auf den kreisrunden Feldern links neben der passenden Attributsleiste stapeln. Die blauen Plättchen mit Aktionen darauf am besten auf deiner Anlegestelle bei den Bevölkerungsscheiben.
- Du darfst **weder** Karten noch Plättchen absichtlich abwerfen (allerdings kannst du in der Abwurfphase zum Abwerfen von Karten **gezwungen** werden).

Maya (blau) hat ein braunes Entdeckungsplättchen mit dem Attributs-Symbol Reichtum genommen und legt es neben der Reichtumsleiste ab. Das erhöht den Wert auf der Reichtumsleiste um 1.



Ein Aktionsplättchen kommt einfach direkt auf die Anlegestelle. Maya (blau) kann es in einem zukünftigen Zug einsetzen!

AKTIONEN AUSFÜHREN

Wenn du am Zug bist, darfst du eine Aktion ausführen, indem du **entweder** das **Aktionsfeld** eines deiner Gebäude **aktivierst** oder eines deiner blauen **Aktionsplättchen** aus gibst.

EIN GEBÄUDE AKTIVIEREN

Um ein Gebäude zu aktivieren, nimmst du eine **Bevölkerungsscheibe** von deiner **Anlegestelle** und legst sie auf ein **freies Aktionsfeld** eines deiner Gebäude. Dann führst du die Aktionen des Gebäudes aus.

Achtung: Viele Aktionen erfordern, dass du noch weitere Bevölkerungsscheiben an deiner Anlegestelle hast, die du durch die aktivierte Aktion auf dem Spielplan platzieren wirst!

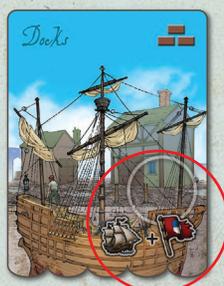


EIN AKTIONSPLÄTTCHEN AUSGEBEN

Statt ein Gebäude zu aktivieren, darfst du in deinem Zug auch ein Aktionsplättchen von deiner Anlegestelle ausgeben, und die Aktion darauf ausführen!



Manche Gebäude haben Aktionsfelder, die dir mehr als 1 Aktion auf einmal erlauben. Du erkennst das daran, dass die Aktionen mit einem + verbunden sind. Wenn du ein solches Gebäude aktivierst, darfst du **eine** **oder beide** Aktionen in beliebiger Reihenfolge in deinem Zug ausführen. Handle jede Aktion vollständig ab, bevor du mit der nächsten beginnst.



Manche Gebäude haben Aktionsfelder, die dir mehr als 1 Aktion zur Auswahl geben. Du erkennst das daran, dass die Aktionen mit einem / getrennt sind. Auch manche blauen Aktionsplättchen haben solche Möglichkeiten. Wenn du ein solches Gebäude aktivierst oder solch ein Aktionsplättchen aus gibst, darfst du nur **1** der gezeigten Aktionen nutzen.



DIE AKTIONEN IM DETAIL



SEGELN

Mit der Aktion *Segeln* platzierst du 1 deiner **Bevölkerungsscheiben** von deiner **Anlegestelle** an 1 von 3 möglichen Orten. Nicht jeder Ort ist wählbar – wohin du eine Scheibe mit deiner Aktion legen darfst, hängt davon ab, ob deine Aktion *Segeln* für eine **offene** oder **verschlossene Region** wählbar ist (siehe Kasten).



AUF EINEN SCHIFFFAHRTSWEG

Platziere deine Bevölkerungsscheibe auf dem Schifffahrtsweg einer **verschlossenen Region** deiner Wahl. Platziere sie auf das **erste** (vom Pfeil in Richtung des Kartenstapels) **freie Feld** und **nimm** dir das dort liegende **Entdeckungsplättchen**.



Josefine (lila) führt eine Aktion *Segeln* aus und legt 1 Bevölkerungsscheibe auf den Schifffahrtsweg von Fernost. Auf dem Feld lag ein Entdeckungsplättchen, das sich Josefine nun nimmt.

REGIONEN: VERSCHLOSSEN UND OFFEN

Alle **Regionen** sind zu Spielbeginn **verschlossen** und müssen für die meisten Aktionen erst geöffnet werden. Eine **Region** ist **offen**, sobald das **letzte Feld** auf ihrem **Schifffahrtsweg** besetzt wird und die **Gouverneurskarte** vergeben wurde. **Europa** zählt **nicht** als **Region** und ist von Spielbeginn an **offen**.

DIE GOUVERNEURSKARTE

Sobald das letzte Feld des Schifffahrtsweges besetzt wurde, wird überprüft, welcher Spieler die Gouverneurskarte erhält. Überprüft dafür, wer die **meisten Bevölkerungsscheiben** auf dem Schifffahrtsweg hat. Bei **Gleichstand** ist das der Spieler, dessen Scheibe **näher am Kartenstapel** ist (der also „später“ dort gelegt hat). Bekommst du den Gouverneur, nimmst du die Karte und erhältst die Attributs-Symbole darauf. Die Gouverneurskarte jeder **Region** wird nur einmalig vergeben.



Hinweis: Sobald du die Karte genommen hast, zählt sie wie eine normale Kolonialkarte, mit der Ausnahme, dass du für 1 Gouverneurskarte ein gratis Feld auf deinem Spielertableau hast – ein Feld also, das unabhängig zum Kartenlimit deiner Machtstufe verwendbar ist.

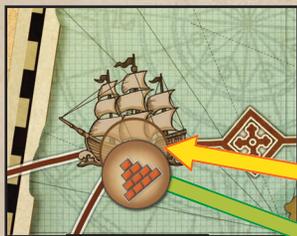
Beispiel: Josefine (lila) legt mit einer Aktion *Segeln* eine Bevölkerungsscheibe auf das letzte freie Feld des Schifffahrtsweges von Fernost und nimmt sich das Entdeckungsplättchen dort.

Nun muss überprüft werden, wer die Gouverneurskarte erhält: Sowohl Josefine (lila) als auch Maya (blau) haben 3 Scheiben auf dem Schifffahrtsweg. Bei Gleichstand zählt, wer später kam, also wessen Scheibe näher am Kartenstapel liegt. Das ist Josefine mit der gerade gelegten Scheibe. Sie erhält daher die Gouverneurskarte!



AUF EIN FLOTTENFELD

Platziere deine Bevölkerungsscheibe auf dem Flottenfeld einer **offenen Region** deiner Wahl oder **Europa**. **Nimm** dir das dort liegende **Entdeckungsplättchen**.



Maya (blau) legt eine Scheibe auf das Flottenfeld und nimmt sich das braune Entdeckungsplättchen von dort.



AUF EIN HOCHSEE-FELD

Platziere deine Bevölkerungsscheibe auf dem Hochsee-Feld einer **offenen Region** deiner Wahl.

Hinweis: Auf dem Hochsee-Feld dürfen beliebig viele Scheiben liegen. Gehe dorthin, wenn du dringend Präsenz in einer Region benötigst und es sonst keine andere Möglichkeit mehr gäbe!



Jakob (rot) möchte in Fernost Präsenz haben, aber der Schifffahrtsweg ist schon voll ... er schickt daher eine Scheibe auf das Hochsee-Feld.



EROBERUNG

Die *Eroberung* geht **nur** in einer *offenen Region* mit deiner *Präsenz* oder in *Europa*.

Mit der Aktion *Eroberung* platzierst du **1** deiner *Bevölkerungsscheiben* von deiner *Anlegestelle* auf ein *freies Stadtfeld* deiner Wahl. **Nimm** dir dann das dort liegende *Entdeckungsplättchen*.

WAS BEDEUTET „MIT PRÄSENZ“?

Präsenz in einer Region bedeutet, dass du in dieser Region bereits **mindestens 1** Scheibe liegen haben musst.

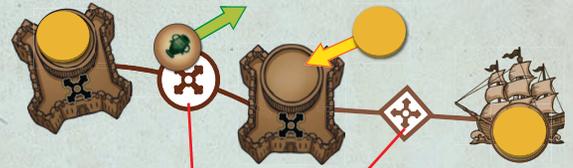
Anders gesagt: die *Eroberung* einer Stadt oder der *Angriff* einer Stadt oder Flotte, darf **nicht** die *erste Scheibe* sein, die du in eine Region legst!

Generell gilt: Jede Scheibe (in einer *Region* oder *Europa*), egal ob auf einer Stadt, einem Schiffahrtsweg oder auf dem Hochsee-Feld ist **1 Präsenz** dort.

VERBINDUNGEN KONTROLLIEREN

Viele der Städte und Flotten sind mit Linien verbunden. Diese Verbindungen haben kreis- oder rautenförmige Felder abgebildet. Auf die kreisförmigen sind zu Spielbeginn *Entdeckungsplättchen* gelegt worden. Du darfst dir so ein *Entdeckungsplättchen* nehmen, sobald du beide „Enden“ der Verbindung kontrollierst – dort also jeweils eine Scheibe von dir liegt. In jedem Fall erhältst du bei Spielende **1 Ruhm** für jede **kontrollierte** Verbindung.

Hinweis: Rautenförmige Felder auf Verbindungen sind also „nur“ *Ruhm* wert – es lag dort kein *Entdeckungsplättchen*.



Gelb kontrolliert diese Verbindungen

Ida (gelb) erhält das *Kulturplättchen*. Bei Spielende erhält sie hier **2 Ruhm** für diese kontrollierten Verbindungen.



ANGRIFF

Der *Angriff* geht nur in einer *offenen Region* mit deiner *Präsenz* oder in *Europa*.

Mit der Aktion *Angriff* legst du **1** deiner *Bevölkerungsscheiben* von deiner *Anlegestelle* zurück in deinen *Vorrat*, um **1 weitere** Bevölkerungsscheibe von deiner *Anlegestelle* auf ein bereits **besetztes Stadt- oder Flottenfeld** zu legen.

Die Bevölkerungsscheibe, die vorher auf dem Feld lag, erhält dieser Spieler zurück in seinen *Vorrat* (nicht auf die *Anlegestelle*!).

Die Scheibe, die du zurück in deinen *Vorrat* legen musst, und die Scheibe, die der verdrängte Spieler in seinen *Vorrat* zurück legen muss, werden *Opfer des Krieges* genannt. Andere Spieleffekte können sich auf dieses *Opfer des Krieges* beziehen.

Hinweis: Wenn du durch den *Angriff* nun eine *Verbindung* kontrollierst, auf der noch ein *Entdeckungsplättchen* lag, erhältst du dieses **selbstverständlich** jetzt!



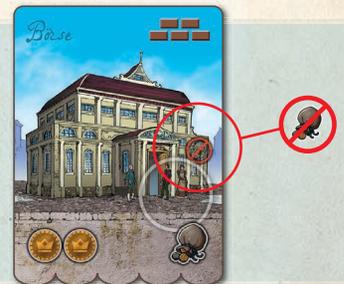
Maya (blau) führt einen *Angriff* gegen *Ida (gelb)* durch. Das kostet *Maya* **2 Scheiben**: **1** ist das *Opfer des Krieges* und wandert zurück in *Mayas Vorrat*, die andere legt sie auf das *Stadtfeld* von *Ida*, das sie angegriffen hat. Dadurch kontrolliert *Maya* nun die *angrenzende Verbindung*, auf der noch ein *Entdeckungsplättchen* liegt – und **nimmt** es sich. Zuletzt muss *Ida* noch ihre Scheibe von der *Stadt* ebenfalls als *Opfer des Krieges* in ihren *Vorrat* zurücklegen.



LOHN

Mit der Aktion *Lohn* legst du **1** deiner *Bevölkerungsscheiben* vom *Aktionsfeld* von **1** deiner Gebäude zurück auf *deine Anlegestelle*. Das macht dieses *Aktionsfeld* wieder **frei**.

Einige Gebäude haben das Symbol . Das bedeutet, dass du das *Aktionsfeld* dieses Gebäudes **nicht** mit der Aktion *Lohn* freimachen darfst (sondern ausschließlich in der *Lohnphase*).



AUSSERGEWÖHNLICHE GEBÄUDE

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

GEDENKSTÄTTE



Zusätzlich zum *Aktionsfeld* der *Gedenkstätte*, hat dieses Gebäude eine Spezialfunktion:

Immer wenn **du** ein *Opfer des Krieges* hast (als „*Bezahlung*“ deines *Angriffs* oder wenn eine deiner *Scheiben* auf dem *Spielplan* verdrängt wird), legst du es nicht in deinen *Vorrat*, sondern als **Attribut deiner Wahl** an **1** deiner *Attributsleisten*. Dort zählt es jetzt wie ein braunes *Attributs-Plättchen*.

RATHAUS



Zusätzlich zum *Aktionsfeld* des *Rathauses*, hat dieses Gebäude eine Spezialfunktion:

Am Spielende erhältst du so viel **Ruhm** von diesem Gebäude, wie du **Kolonialhandels-Symbole** auf deinen Gebäuden abgebildet hast (*inkl. des Rathauses!*)



KOLONIALHANDEL

Mit der Aktion **Kolonialhandel** ziehst du die oberste **Kolonialkarte** einer **Region**, bzw. die oberste **Kolonialkarte** oder **Sklavereikarte** in **Europa**, um sie auf dein Spielertableau zu legen.

Dann erhältst du **sofort alle Attributs-Symbole** auf dieser Karte.

Um eine **Kolonial-** bzw. **Sklavereikarte** überhaupt ziehen zu dürfen, **musst** du jedoch **mindestens** die darauf angegebene, **notwendige Präsenz** in dieser **Region** bzw. **Europa** besitzen. **Jede Scheibe dort zählt** – egal, ob dies auf dem Schifffahrtsweg, einer Stadt, Flotte oder dem Hochsee-Feld ist.



Du darfst **mehr Karten besitzen**, als es dein **Kartenlimit** (durch die **Machtliste** bestimmt) erlaubt. Du darfst auch **mehr Karten besitzen**, als **Platz auf deinem Spielertableau** ist. **Erst in der Abwurfphase** spielt das **Kartenlimit** eine Rolle!

Achtung Sonderfall: Abgeworfene Karten landen stets in einem **losen Ablagestapel** neben **Europa** (siehe **Abwurfphase**) – du darfst diese ebenso mit dieser Aktion „ziehen“, indem du dir einfach 1 davon auswählst und nimmst. Die **notwendige Präsenz** muss dabei **in Europa** erfüllt werden – egal aus welcher **Region** die Karte vorher kam.



Jakob (rot) führt die Aktion **Kolonialhandel** in **Nordamerika** aus. Die oberste Karte hat eine **notwendige Präsenz** von **3** und **Jakob** hat diese **notwendige Präsenz** in dieser **Region** mit **3 Scheiben** auf dem **Schifffahrtsweg!**

Er **nimmt** sich die Karte und erhält die **Attribute** darauf:

2 Industrie-Symbole und **2 Kultur-Symbole**.

Er **erhöht** die entsprechenden **Werte** auf seinen **Leistern**.



Die erste Karte in jeder **Region** besitzt ein **+** Symbol. Erhältst du diese Karte, bekommst du **sofort 1 Bevölkerungsscheibe** aus deinem **Vorrat** auf deine **Anlegestelle**. Das gilt auch, wenn du sie aus dem **losen Ablagestapel** neben **Europa** erhältst!

ABSCHAFFUNG DER SKLAVEREI

Die **letzte Karte** im **Kolonialkartenstapel** von **Europa** hat eine **Besonderheit: die Abschaffung der Sklaverei!**

Sobald ein Spieler diese Karte zieht, **müssen** alle Spieler **alle ihre Sklavereikarten** von ihren **Spielertableaus** entfernen, die **Attributs-Symbole** darauf **verlieren** und die Karten als **Minuspunkte** – also **negativer Ruhm** – mit der **Rückseite** nach oben neben ihren **Spielertableaus** ablegen.

Ebenso wird der **Sklavereistapel**, sofern noch vorhanden, vom **Spielplan** entfernt – legt ihn zurück in die **Schachtel**.



Die **Sklaverei** wurde **abgeschafft**. **Maya (blau)** hat **zwei Sklavereikarten** auf ihrem **Tableau**. Die Karten **müssen** **abgeworfen** werden. **Maya** **verliert** zunächst die **Attribute** darauf: **5** auf der **Industrieleiste** und **2** auf der **Reichtumsleiste**. Die **Sklavereikarten** legt **Maya** mit der **Rückseite** nach oben **neben das Spielertableau** – **am Spielende** **verliert** sie also **2 Ruhm** für diese Karten.



SKLAVEREI IN ENDEAVOR

Endeavor ist ein historisches Spiel, das sich über die Zeitspanne erstreckt, in der der Sklavenhandel seinen weltweiten Höhepunkt erreichte, aber auch den Zeitpunkt, zu dem sie ihr Ende fand – 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 ihr könnt die Wahl treffen, ob eure Gesellschaft eine ist, die sich auf Sklaverei einlässt, indem ihr von einem bestimmten Kartenstapel Karten nehmt, oder ob eure Gesellschaft eine ist, die das nicht tut. Ihr könnt den Sklavereistapel ignorieren oder sogar aktiv auf die Abschaffung der Sklaverei hinarbeiten. Mit den Abenteuern haben wir sogar 2 Module, die sich aktiv damit beschäftigen („Die Haitianische Revolution“ und „Die Underground Railroad“) und so etwas Licht darauf werfen, wie Teile dieser schändlichen 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** (**Ohio, Vereinigte Staaten von Amerika**) oder **seht** euch die **4-teilige Dokumentation Menschenhandel – Eine kurze Geschichte der Sklaverei (2018)** vom **Fernsehsender Arte** an. **Verfügbar** in der **Mediathek** des **Senders** oder einem **Video-Streamingdienst**.

5. ABWURFPHASE

Bist du am Zug, musst du überprüfen, wie viele *Kolonial-* und *Sklavereikarten* du besitzt.

Sieh dir dafür deine **Machtleiste** an. Was ist dein angezeigtes **Kartenlimit**?

Besitzt du mehr Karten, als es dir dein Kartenlimit erlaubt, musst du die überzähligen Karten abwerfen und deine Attributsleisten um die entsprechende Anzahl Symbole reduzieren.

Abgeworfene Karten legst du in einen losen offenen Ablagestapel neben *Europa*. Karten, die dort liegen, können im weiteren Verlauf wieder „gezogen“ werden.

Es gibt 2 Besonderheiten für dein Kartenlimit:



Die ersten 4 Stufen des Kartenlimits erlauben dir **zusätzlich** zum angegebenen Limit **1 Sklavereikarte gratis** zu besitzen. Du darfst auch mehr Sklavereikarten besitzen, diese zählen aber zu deinem Kartenlimit.



Auf deinem Spielertableau ist ein **gratis Gouverneurskartenfeld** abgebildet. Hier darfst du genau **1 Gouverneurskarte** ablegen, die nicht zu deinem Kartenlimit zählt – selbst auf der höchsten Stufe des Kartenlimits erlaubt dir dieses Feld also 1 Gouverneurskarte als 6. Karte zu besitzen.

Du darfst auch mehr Gouverneurskarten besitzen, diese zählen aber zu deinem Kartenlimit.

Du darfst dieses Feld auch frei lassen – liegt hier nämlich am Ende des Spiel keine Karte, erhältst du dafür 3 Ruhm.

Nicht vergessen:

- Wirfst du eine *Sklavereikarte* ab, legst du sie nicht neben *Europa* ab, sondern legst sie mit der Rückseite nach oben neben dein Spielertableau. Am Spielende **verlierst du 1 Ruhm** für jede abgelegte *Sklavereikarte*.
- Wirfst du eine Gouverneurskarte ab, lege sie zurück in die Schachtel – kein Spieler kann sie mehr erhalten.



Wert auf der Machtleiste (3)

Kartenlimit (2 + 1 Sklavereikarte)



Josefine (lila) hat den Wert 3 auf der Machtleiste. Das Kartenlimit ist also 2 Kolonialkarten und 1 gratis Sklavereikarte. Josefine hat insgesamt 5 Karten: 3 Kolonialkarten, 1 Sklavereikarte und 1 Gouverneurskarte. Die Sklavereikarte ist gratis und die Gouverneurskarte liegt ebenfalls auf dem gratis Gouverneurskartenfeld. Josefine hat also nur 1 Kolonialkarte zu viel. Sie entscheidet sich, sich von der Südamerikakarte zu trennen, legt die Karte neben Europa ab und verliert die 2 Kultur-Attribute darauf.

RUNDENENDE – SPIELLENDE ÜBERPRÜFEN



Das Rundenende ist immer eine gute Gelegenheit zu überprüfen, ob die Attributsleisten auch wirklich richtig sind – zählt am besten noch mal eure Plättchen und die Symbole auf euren Karten, ob auch alles passt.

Seid ihr am **Rundenende der 7. Runde**? Dann **endet** das Spiel jetzt und ihr macht mit der **Endwertung** weiter. Anderenfalls gibt der Startspieler die **Startspielerkrone** an seinen **linken Mitspieler** weiter und eine **neue Runde** beginnt!

Hinweis: Ihr erkennt, ob dies die letzte Runde war, wenn kein Platz mehr für neue Gebäude am Kai auf den Spielertableaus ist.

ENDWERTUNG



Nehmt euch nun den Wertungsblock zur Hand und zählt euren Ruhm aus den unterschiedlichen Quellen!

Die ersten drei Zeilen auf dem Wertungsblock sind für die *Abenteurer*. Ignoriert sie, wenn ihr ohne *Abenteurer* spielt.



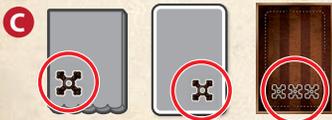
A **Ruhm für die 4 Attribute** – Erhalte **Ruhm** in Höhe **jedes Attributswerts**, wenn der Wert, auf dem dein **Attributsanzeiger** steht, mit **einem Symbol** hinterlegt ist. Nicht jeder Wert ist mit einem Symbol hinterlegt. Hat der Wert **kein Symbol** hinterlegt, musst du zuerst den **Attributsanzeiger** so weit **nach links** bewegen, bis der Anzeiger einen **Wert mit Symbol** erreicht. Das ist die Anzahl Ruhm, die du erhältst. **Addiere so den Ruhm aller 4 Attributsleisten.**



Vergiss nicht: Auch Flotten können der Endpunkt einer Verbindung sein!

B **Ruhm deiner Städte und kontrollierten Verbindungen** – Zähle den **Ruhm aller deiner Städte** (auf denen also 1 deiner Scheiben liegt). Dann zähle, wie viel Ruhm du von **deinen kontrollierten Verbindungen** erhältst. Jede kontrollierte Verbindung gibt dir **1 Ruhm**.

Für einige Spieler zählt sich das ganz leicht – geht es dir nicht so, kannst du diese Methode verwenden: Entferne alle deine Scheiben von den Schifffahrtswegen und den Hochsee-Feldern und lasse nur die auf Städten und Flotten liegen. Dann platziere 1 Scheibe auf jede Verbindung, die du kontrollierst, und weitere Scheiben auf allen Städten mit zwei Ruhm-Symbolen. Dann entfernst du alle Scheiben auf Flotten. **Wenn du jetzt alle verbleibenden Scheiben auf dem Spielplan zählst, hast du fehlerfrei deinen Ruhm ermittelt!**



C **Ruhm der Gebäude, Kolonialkarten und unbenutztem Gouverneurskartenfeld** – Addiere alle Ruhm-Symbole auf deinen Gebäuden und Kolonialkarten (*inklusive Gouverneure*). Erhalte **3 Ruhm** für dein Gouverneurskartenfeld (*wenn dort kein Gouverneur liegt*).



D **Ruhm von übrigen Bevölkerungsscheiben** – Erhalte **1 Ruhm** für je **3 übrige Bevölkerungsscheiben** (abgerundet) auf deiner Anlegestelle.



E **Ruhmverlust durch Sklaverei** – Besitz du abgeworfene Sklavereikarten, **verliere 1 Ruhm** pro Karte.

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



Wertungsbeispiel für Jakob (rot):

- A** 10 Ruhm für sein Industrie-Attribut
7 Ruhm für sein Kultur-Attribut (von 8 nach links verschoben)
7 Ruhm für sein Reichtums-Attribut (von 9 nach links verschoben)
12 Ruhm für sein Macht-Attribut
- B** 19 Ruhm für Städte und Verbindungen
- C** 11 Ruhm für Symbole auf Gebäuden, Karten und einem unbenutzten Gouverneurskartenfeld.
- D** 1 Ruhm für 3 übrige Scheiben auf seiner Anlegestelle.
- E** -1 Ruhm für 1 abgeworfene Sklavereikarte.

Jakob hat in Summe 66 Ruhm ... mit etwas Glück ist das genug Ruhm, um aus der Segelschifffahrt als Sieger hervorzugehen!

DIE 2-SPIELER-VARIANTE: STILLE FLOTTE

Für das 2-Spieler-Spiel von *Endeavor* bieten wir euch eine zusätzliche Variante an. Diese Variante gibt euch die Möglichkeit auch zu zweit eine Spielerfahrung zu haben, die einem 4-Spieler-Spiel entspricht. Hier reagiert ein „neutraler“ Spieler, indem er Scheiben einsetzt, je nachdem welche Aktionen ihr ausführt.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Ein 2-Spieler-Spiel mit der *Stillen Flotte* kann auf Spielplanseite **A** und **B** gespielt werden. Wählt eine unbenutzte Spielerfarbe und legt alle Bevölkerungsscheiben dieser Farbe bereit. Die Scheiben stellen die *Stille Flotte* dar. Auf dem Spielplan verhalten sich diese Scheiben für euch als Spieler wie üblich; es gelten keine besonderen Regeln!

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELABLAUF

Die 3 Aktionen *Segeln*, *Eroberung* und *Kolonialhandel* erhalten eine **Reaktion der Stillen Flotte**. Am **Ende deines Zuges** reagiert die *Stille Flotte* auf deine Aktion wie folgt:

 SEGELN Hast du eine Aktion <i>Segeln</i> ausgeführt? Lege 1 Scheibe der <i>Stillen Flotte</i> auf ein freies Feld eines Schifffahrtsweges deiner Wahl oder auf ein Flottenfeld einer <i>offenen Region</i> oder <i>Europa</i> . Lege das Entdeckungsplättchen dort zurück in die Schachtel. Hat die <i>Stille Flotte</i> die Mehrheit auf einem Schifffahrtsweg? Nimm die Gouverneurskarte der Region und lege sie zurück in die Schachtel.	 EROBERUNG Hast du eine Aktion <i>Eroberung</i> ausgeführt? Lege 1 Scheibe der <i>Stillen Flotte</i> auf ein freies Stadtfeld einer <i>offenen Region</i> mit Präsenz der <i>Stillen Flotte</i> oder in <i>Europa</i> . Lege das Entdeckungsplättchen dort zurück in die Schachtel. Die <i>Stille Flotte</i> kann Verbindungen nicht kontrollieren. Lasse das Entdeckungsplättchen der Verbindung liegen! Du kannst es durch <i>Angriff</i> noch selbst erhalten.	 KOLONIALHANDEL Hast du eine Aktion <i>Kolonialhandel</i> ausgeführt? Wähle 1 <i>Region</i> , in der die <i>Stille Flotte</i> ausreichend notwendige Präsenz besitzt, um die oberste Kolonialkarte des Stapels dort abzuwerfen. Die <i>Stille Flotte</i> kann so die Sklaverei abschaffen!	 GEBÄUDE MIT MEHREREN AKTIONEN Wenn du ein Aktionsfeld eines Gebäudes nutzt, das mehr als 1 Aktion erlaubt, wählst du 1 der Aktionen (die du tatsächlich ausgeführt haben musst) für die Reaktion der <i>Stillen Flotte</i> aus – die <i>Stille Flotte</i> reagiert nur 1x nach jedem Zug. Du hast z. B. sowohl die Aktionen <i>Segeln</i> und <i>Eroberung</i> ausgeführt, wählst aber nur 1 davon für die Reaktion der <i>Stillen Flotte</i> – zum Beispiel: <i>Segeln</i> .
---	--	---	--

Wenn ihr gerne mit der *Stillen Flotte* spielt, probiert doch mal eine oder mehrere dieser Varianten aus:

- 1. Lokale Eroberung:** Du hast keine Wahl, in welcher Region die *Stille Flotte* nach einer deiner Aktionen *Eroberung* reagiert – es muss die Region sein, in der du die Aktion ausgeführt hast.
- 2. Aktionen von Plättchen ohne Reaktion:** Die *Stille Flotte* reagiert **nicht**, wenn du ein Aktionsplättchen in deinem Zug spielst, sondern nur, wenn die Aktion eines Gebäudes ausgeführt wird.
- 3. Gebäudeknappheit:** Zu Beginn jeder Runde, noch **vor** der Bauphase, entfernt der Spieler, der gerade **nicht** der Startspieler ist, 1 Gebäude seiner Wahl aus dem Gebäudevorrat.

IMPRESSUM

Autor: Carl de Visser & Jarratt Gray

Entwicklung: Burnt Island Games & Grand Gamers Guild

Grafik: Josh Cappel

Illustrationen: Leandro Oliveira & Vicinius Townsend

3D-Modelle: Heriberto Valle Martinez

Inlays: Noah Adelman, Game Trayz

Deutsche Version

Redaktion: Benjamin Schönheiter

Realisation: Daniel Theuerkauffer

Lektorat: Veronika Sigl

Eine Zusammenarbeit von

© 2020 **Frosted Games**, Matthias Nagy,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland

und

© 2020 **Board Game Circus**, Daniel Theuerkauffer,
Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland,
unter der Lizenz von Burnt Island Games und Grand Gamers Guild.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

