

# ENDEAVOR

## SEGELSCHIFFÄRA

### CHARTERGESELLSCHAFTEN MINI-ERWEITERUNG

Erweiterung! Grundspiel *Endeavor: Segelschiffära* wird benötigt.

Während der *Segelschiffära* gewährten die großen Nationen aufstrebenden *Chartergesellschaften* verschiedene Handelsmonopole, durch welche die *Gesellschaften* teilweise so groß und mächtig wurden, dass sie eigenes Militär, eigene Diplomaten und sogar eigene Währungen hatten.

Füge diese neuen Plättchen einfach deinem Spiel hinzu!

### SPIELMATERIAL

6 Chartergesellschaften: 1 für jede *Region*.



### ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Lege die Plättchen jeweils neben den passenden *Regionen* bereit.


### NEUE SPIELREGEL

Besitzt du in einer *Region* mindestens eine **Präsenz** von 6, darfst du in der *Bauphase* die **passende Chartergesellschaft** wählen, und an deinen Kai legen. Du tust das **anstatt** ein normales Gebäude zu bauen!

Deine Industriestufe spielt dabei keine Rolle.

Du darfst nur 1 Chartergesellschaft besitzen!

An deinem Kai funktioniert eine Chartergesellschaft wie ein normales Gebäude.

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

Autor der Erweiterung: Jarratt Gray

Autoren des Grundspiels: Carl de Visser & Jarratt Gray

Grafik: Joshua Cappel

Illustration: Leandro Oliveira & Vicinius Townsend

©2020 Board Game Circus, ©2020 Frosted Games  
unter der Lizenz von Burnt Island Games und Grand Gamers Guild.  
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nicht genehmigt.

