ENDEAVOR
WIEK ŻAGLI

ZASADY GRY

12+ 2-5 60min

CARL DE VISSER ORAZ JARRATT GRAY

Wiek żagli (1571 - 1862) był epoką bezprecedensowej, transoceanicznej ekspansji, w trakcie której morskie imperia spajały ze sobą kontynenty za pomocą potężnych flot okrętów. Wypłyń w głąb bogatej gry strategicznej wcielając się w jedno z rosnących w siłę mocarstw starających się łączyć z odległymi zakątkami świata. Wyruszając z Europy wyznaczaj szlaki na mapie, z której powoli znikają ostatnie białe plamy. Będziesz mieć pod dostatkiem istotnych decyzji dotyczących efektywności, strategii, a nawet moralności. Przyszłe bitwy toczone będą w tym samym stopniu za pomocą sprytu, jak i za pomocą ognia z dział okrętowych.
A kiedy wiatr rozwieje już prochowy dym, czy to właśnie Twoje imperium będzie spisywać kroniki?

CEL GRY

Twoim celem w grze ***Endeavor: Wiek Żagli*** jest poprowadzenie swojego imperium do zwycięstwa poprzez zebranie jak największej Chwały. Chwałę zyskujesz poprzez rozwijanie imperium (*Przemysł, Kultura, Bogactwo i Wpływy*); kontrolowanie miast, flot i łączących je szlaków oraz przez kontrolowanie budynków i kart majątku dostarczających Chwały. Początkowo gracze mają dostęp jedynie do Europy, ale dzięki możliwości wysyłania statków do niezbadanych regionów świata, te w końcu otworzą się na kolonizację i handel. Buduj budynki, zbieraj zasoby, kontroluj szlaki handlowe i spraw dzięki temu, aby Twoje imperium odniosło największy sukces, gdy Wiek Żagli będzie zbliżał się ku schyłkowi.

PRZEMYSŁ

Na początku każdej rundy, gracze będą budowali jeden z budynków. Rozwijając Przemysł będziesz mógł budować lepsze budynki, niż twoi przeciwnicy.

KULTURA

W miarę postępu gry Twoje imperium będzie coraz potężniejsze. Rozwój kultury przyciągnie nowych ludzi, zwiększając populację twojego imperium. Będziesz mógł ich wykorzystać jako budowniczych, żeglarzy, czy żołnierzy.

BOGACTWO

Bez pieniędzy, utrzymanie imperium nie jest możliwe. Utrzymuj swoje Bogactwo na odpowiednio wysokim poziomie, aby zaspokoić potrzeby swoich pracowników. Dzięki temu zyskasz możliwość częstszego korzystania z budynków.

WPŁYWY

Wpływy pozwalają zawierać korzystne umowy i dobrze zarządzać imperium. Im więcej będziesz ich miał, tym więcej zasobów pochodzących z odległych krain, będziesz mógł przechowywać.

CHWAŁA

Chwała jest miarą osiągnięć twojego imperium. Wszystko co robisz w grze, ma na celu zdobycie jak największej Chwały na koniec gry.

CO JEST NOWEGO W TEJ EDYCJI?

Jeśli znasz oryginalne Endeavor i chciałbyś dowiedzieć się, co nowego znajduje się w tej edycji gry, możesz znaleźć spis zmian na stronie oryginalnego wydawcy:

www.endeavorgame.com/updated-rules

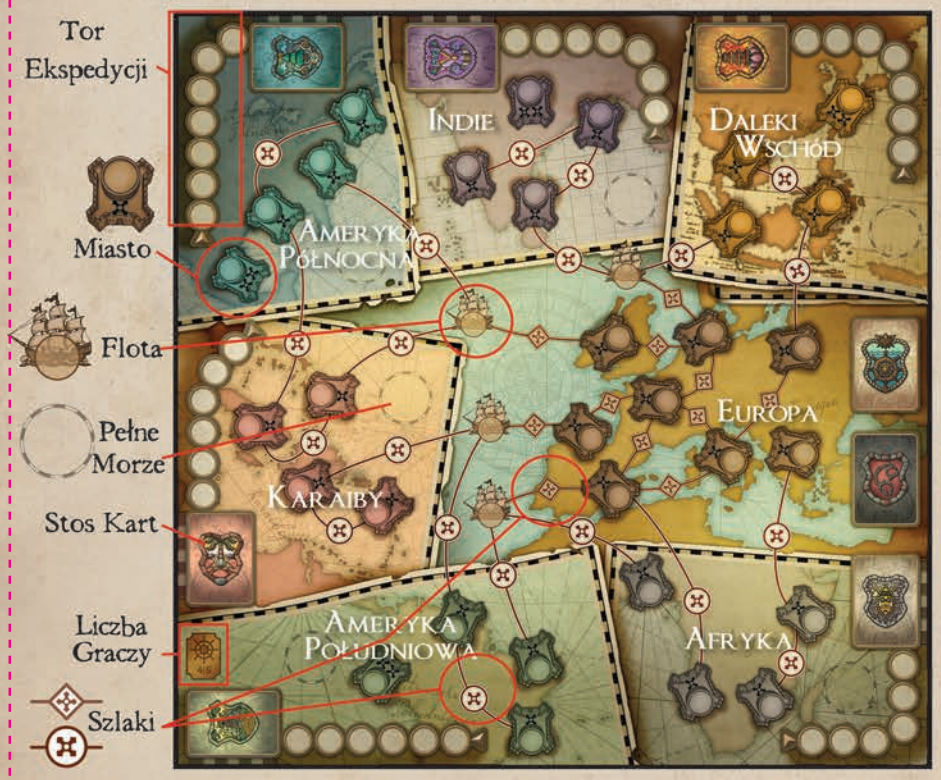
PRZEDSIĘWZIĘCIA

Nowością w Endeavor: Wiek Żagli są Przedsięwzięcia, czyli historyczne wydarzenia lub projekty z epoki, związane z dwoma regionami w grze. Kiedy te regiony zostaną zbadane, związane z nimi przedsięwzięcia dadzą graczom możliwość podejmowania nowych akcji lub zdobywania większej Chwały.

Jeśli jesteś nowym graczem zalecamy, aby jedną lub dwie pierwsze gry rozegrać bez korzystania z Przedsięwzięć. Aby dowiedzieć się jak włączyć je do rozgrywki, przeczytaj oddzielną instrukcję dotyczącą Przedsięwzięć.

ELEMENTY GRY

1 DWUSTRONNA PLANSZA



Użyjcie strony planszy odpowiedniej liczbie graczy biorących udział w rozgrywce.

Strona A przeznaczona jest dla 2-3 graczy. Możecie ją wykorzystać w konfliktowej grze 4 osobowej.

Strona B przeznaczona jest do mało konfliktowych rozgrywek 4 osobowych lub rozgrywek 5 osobowych.

- Wariant gry 2 osobowej ***Cicha flota***, może być rozgrywany na dowolnej stronie planszy (zobacz strona 12).

Plansza podzielona jest linią przerywaną na **7 terytoriów**: Europa, Afryka, Ameryka Północna, Ameryka Południowa, Indie, Daleki Wschód i Karaiby.

W każdym regionie znajdują się połączone ze sobą miasta (*czasami i floty*), pełne morze, tor ekspedycji i stos kart.

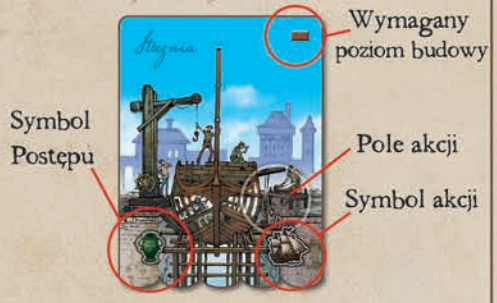
Europa nie jest regionem. Ma dwa stosy kart. Nie posiada pełnego morza, ani toru ekspedycji.

95 ŻETONÓW HANDLU

W grze jest 8 typów żetonów. Symbole na brązowych pozwalają awansować na wskazanych torach postępu. Symbole na niebieskich umożliwiają wykonywanie dodatkowych akcji.

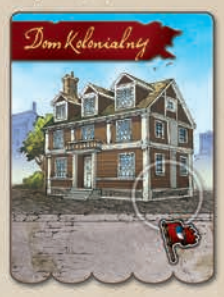
49 BUDYNKÓW

W grze jest 19 typów budynków. Na każdym oznaczono wymagany do jego zbudowania poziom budowy oraz (opcjonalnie) symbole postępu i dostępne akcje.



5 BUDYNKÓW STARTOWYCH

W grze jest 5 oznaczonych czerwoną wstążką, dwustronnych budynków startowych. Każdy z graczy na początku gry otrzymuje jeden z nich.



42 KARTY MAJĄTKU

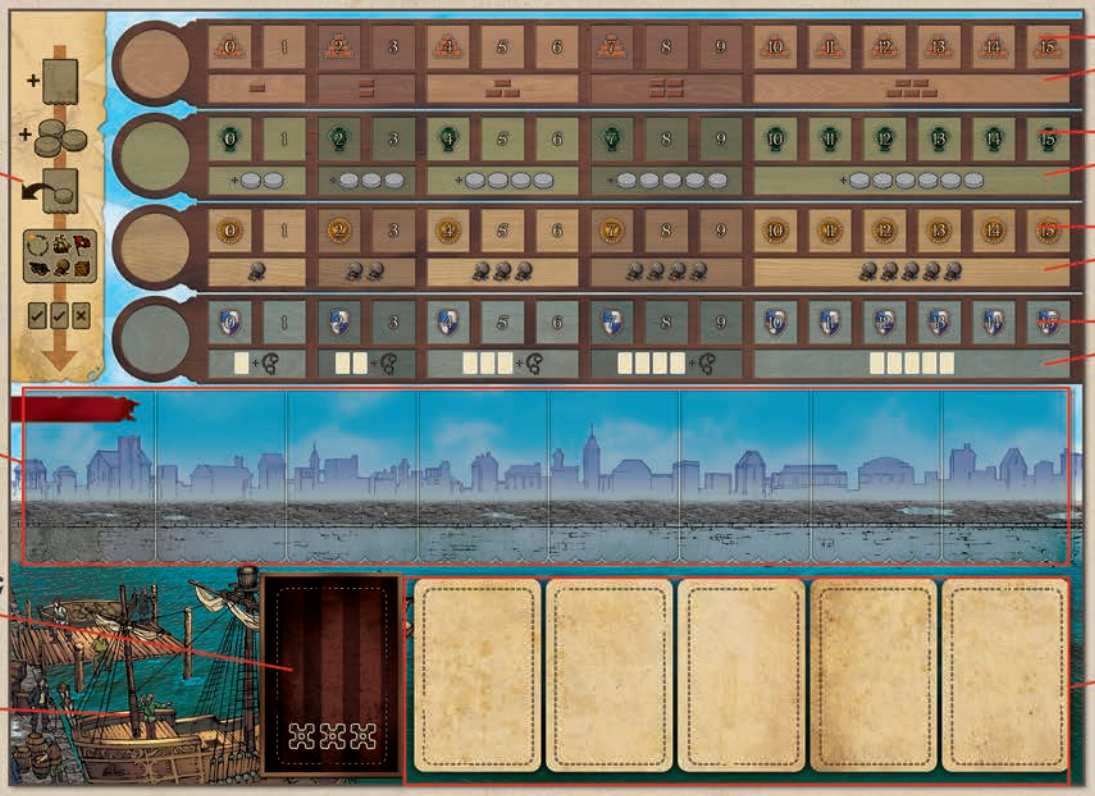
W grze jest 8 talii kart majątku - po jednym dla każdego regionu i 2 dla Europy (Talia Europy, Talia Niewolników). Każda karta posiada wartość określającą wymaganą do jej zdobycia obecność w regionie. Kiedy gracz zdobywa kartę majątku, awansuje na wskazanych torach postępu zgodnie z widniejącymi na niej symbolami. Znajdujące się na niektórych kartach symbole Chwały podlicza się dopiero na końcu gry.

6 KART GUBERNATORA

W każdym regionie znajduje się karta gubernatora. Karta gubernatora działa jak karta majątku, ale jest zdobywana inaczej i liczy się inaczej do limitu ręki gracza. Karty gubernatora mają poziomy układ i specjalne pasiaste oznakowanie.

5 PLANSZ GRACZA

Na planszy gracza znajdują się cztery tory postępu (Przemysł, Kultura, Bogactwo i Wpływy), na których zaznacza się ich aktualny poziom. Poniżej znajduje się Nabrzeże z miejscem na budynki, dobrane karty oraz Przystań z miejscem na żetony i dyski populacji.



175 DYSKÓW POPULACJI

35 dysków populacji w kolorze gracza. Dysków populacji używa się, by aktywować budynki oraz zajmować miasta, floty i pola na torze ekspedycji. W dalszej części instrukcji będziemy je nazywać dyskami.

20 KOSTEK

4 kostki w kolorze każdego gracza, którymi zaznaczamy aktualną pozycję na torach postępu.

1 KORONA

Znacznik pierwszego gracza.

1 GLOSARIUSZ KART

Znajdziecie tu opis wszystkich kart majątku i kart niewolników.

1 NOTES

Notes pomaga podczas podliczania punktów na końcu gry.

4 ROZSZERZENIA TORÓW

Jeśli, którykolwiek gracz przekroczy maksymalną wartość na jednym z torów, może użyć rozszerzenia, by zaznaczyć swój poziom postępu.

DODATKOWE KOMPONENTY

Dodatkowe komponenty używane są, jeśli podczas gry korzystacie z Przedsięwzięć, których opis znajduje się w dodatkowej instrukcji.

PRZYGOTOWANIE GRY

Dotyczy tylko gry podstawowej.

A Umieśćcie **planszę** stroną, której chcecie użyć podczas gry.

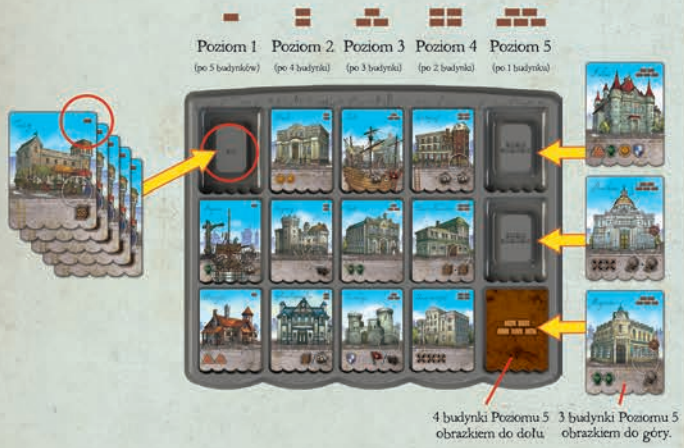
B **Żetony handlu** umieśćcie obrazkiem do góry w sposób losowy na planszy. Połóżcie je na wszystkich **okrągłych** polach (torach ekspedycji, flotach i większości szlaków). Na **kwadratowych polach nie** umieszczajcie żetonów.

C Podzielcie **karty majątku** zgodnie z pieczęcią, na 8 stosów. Ułóżcie karty w kolejności rosnącej (1-2-3-4-5 w talii Europy i Niewolników, wierzchnia karta ma wartość 0), a następnie umieśćcie je na odpowiednich miejscach w każdym z obszarów.

D Umieśćcie po jednej **karcie gubernatora** odpowiadającej pieczęcią, w każdym z 6 regionów w taki sposób, by widoczne były symbole postępu.

E Tackę z **budynkami** umieśćcie w zasięgu wszystkich graczy.

Podzielcie budynki ze względu na typ i poziom budowy. Następnie umieśćcie je w odpowiednich miejscach na tacce. Budynki z 1 poziomu w lewej kolumnie, 2 poziomu w kolejnej.



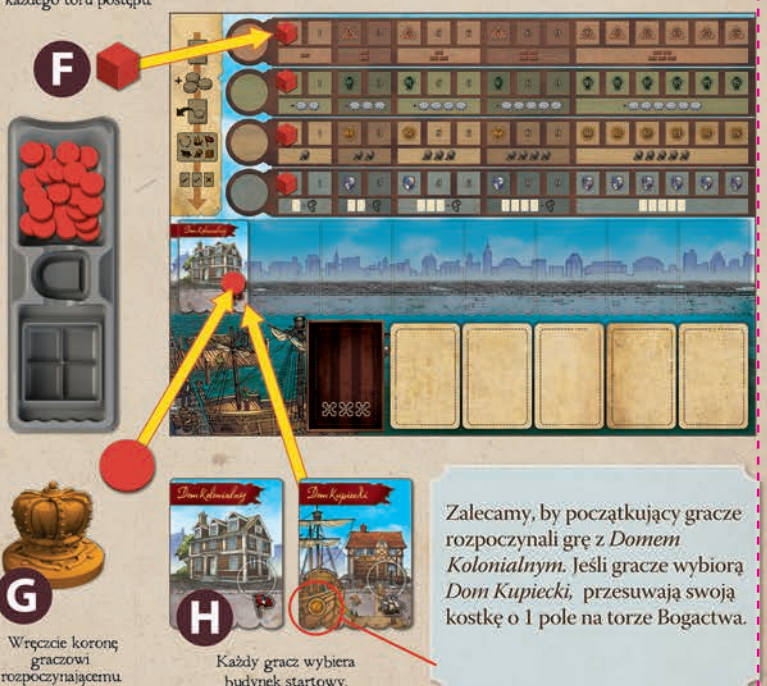
Budynków 5 poziomu jest więcej, niż miejsc na tacce. Potasujcie te budynki, 4 z nich umieśćcie obrazkiem do dołu w dolnym rzędzie. Pozostałe 3 budynki połóżcie obrazkiem do góry, w ostatniej kolumnie.

F Dajcie każdemu graczowi: **planszę gracza, tackę z dyskami i kostkami**. Kostki umieśćcie na pierwszym polu każdego toru postępu na planszy gracza. Nieużywane elementy odłóżcie do pudełka. Nie będą wam potrzebne podczas rozgrywki.

G Losowo wybierzcie pierwszego gracza i wręczcie mu **Koronę** - znacznik pierwszego gracza.

H Począwszy od pierwszego, każdy gracz wybiera, którą stroną umieści budynek startowy na pierwszym miejscu na swoim nabrzeżu (Dom Kolonialny albo Dom Kupiecki). Następnie umieszcza jeden dysk na budynku.

Jesteście gotowi do rozpoczęcia rozgrywki!



Zalecamy, by początkujący gracze rozpoczynali grę z *Domem Kolonialnym*. Jeśli gracze wybiorą *Dom Kupiecki*, przesuwają swoją kostkę o 1 pole na torze Bogactwa.

PRZEBIEG GRY

Gra trwa siedem rund. Każda runda składa się z pięciu faz. Gracz posiadający Koronę wykonuje ruch jako pierwszy, następnie kolejność przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

1: FAZA BUDOWY
Każdy gracz buduje jeden budynek.

2: FAZA WZROSTU
Każdy gracz zyskuje dyski populacji.

3: FAZA ROZLICZENIA
Każdy gracz płaci swoim pracownikom.

4: FAZA AKCJI
Gracze rozgrywają tury wykonując po jednej akcji. Faza trwa do momentu, aż wszyscy gracze spasują.

5: FAZA ODRZUCANIA KART
Gracze odrzucają nadmiarowe karty, jeśli są do tego zmuszeni.

PIERWSZE TRZY FAZY

Ucząc się gry przeprowadzajcie pierwsze trzy fazy rundy zgodnie z powyższymi zasadami. Najpierw wszyscy budują budynek, potem wszyscy przeprowadzają Wzrost, następnie wszyscy dokonują Rozliczenia. To pomaga nauczyć się zasad.

Kiedy zyskacie wprawę możecie dla wygody spróbować takiego rozwiązania: Gracz startowy rozgrywa fazę Budowy, Wzrostu i Rozliczenia, potem drugi gracz rozgrywa Budowę, Wzrost i Rozliczenie, i tak dalej zgodnie z kolejnością. (*Dowolny gracz może poprosić o rozgrywanie tych trzech faz w normalny sposób, jeśli uważa że wpłynęłoby to na możliwość podejmowania przez niego decyzji*).

1: FAZA BUDOWY

W swojej turze wybierz 1 budynek z zasobów ogólnych i dodaj go do Nabrzeża na swojej planszy gracza na pierwszym wolnym polu z lewej. Poziom budowy wybranego budynku **musi być niższy lub równy Twojemu aktualnemu poziomowi budowy** wskazanemu na Torze Przemysłu (jeśli w zasobach ogólnych nie ma już spełniających ten warunek budynków, weź budynek o najniższym dostępnym poziomie budowy).

- Jeśli wybrany budynek posiada w lewym dolnym rogu **symbole postępu**, natychmiast przesuń znacznik na wskazanym torze i odnotuj wzrost
- **Możesz** posiadać kilka kopii tego samego budynku.

Poziom rozwoju Przemysłu (5)

Poziom Budowy (3)

Przykład: *Czerwony gracz znajduje się na 5 polu na torze Przemysłu, może więc zbudować budynek o poziomie budowy 3 lub niższym. Wybiera z zasobów ogólnych Teatr i dodaje go do swojej Przystani.*

Teatr posiada 2 symbole Kultury, więc Czerwony natychmiast przesuwa się na torze Kultury o dwa pola.

2: FAZA WZROSTU

W swojej turze zyskaj dyski populacji z zasobów ogólnych i umieść je w Przystani na swojej planszy. **To ile dysków zyskujesz zależy od Twojego poziomu wzrostu** i pozycji na torze Kultury.

- Jeśli w zasobach zabraknie dysków w Twoim kolorze, weź ich tyle ile możesz, a resztę zignoruj.

Tor Kultury (3)

Poziom Wzrostu (3)

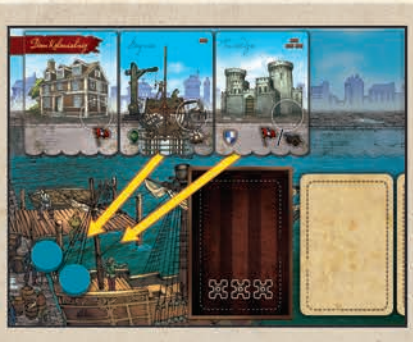
Przykład: *Żółty gracz znajduje się na 3 polu toru Kultury, co przekłada się na poziom wzrostu zapewniający 3 dyski populacji na rundę. Żółty przesuwa 3 dyski populacji z zasobów ogólnych do swojego Portu.*

3: FAZA ROZLICZENIA

W swojej turze opłać pracowników i przesuń dyski ze swoich budynków do swojej Przystani. To ile **maksymalnie dysków możesz przesunąć zależy od Twojego aktualnego Poziomu Wypłaty**, który jest określony na torze Bogactwa.

Opłacenie pracownika sprawia, że zarówno dysk i budynek stają się gotowe do kolejnego użycia.

- Jeśli posiadasz na budynkach więcej dysków, niż jesteś w stanie poruszyć, to **Ty decydujesz**, które przesunąć do Przystani, a które zostawić na miejscu.



Przykład: *Niebieski gracz znajduje się na 2 polu toru Bogactwa, co przekłada się na 2 poziom wypłaty, pozwalający na "opłacenie dwóch pracowników". Niebieski gracz przesuwa dwa swoje dyski z budynków do Przystani na swojej planszy gracza.*

4: FAZA AKCJI

Faza akcji wygląda inaczej niż pozostałe fazy rundy. Rozpoczynając od pierwszego gracza, a potem w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje jedną akcję albo pasuje. Kiedy gracz spasuje, nie może już wykonywać żadnych akcji do końca tej fazy. Pozostali gracze kontynuują rozgrywanie swoich tur i wykonywanie akcji do momentu, w którym wszyscy spasują.

OGÓLNE ZASADY FAZY AKCJI

Podczas tej fazy gracze mogą zyskiwać karty lub żetony handlu z widniejącymi na nich symbolami postępu. Jeśli gracz zdobywa taką kartę lub żeton, natychmiast przesuwa znacznik na wskazanych torach zgodnie z liczbą zdobytych symboli.

Jeśli przekroczysz 15 pole na którymkolwiek z torów, użyj żetonu ROZSZERZENIA, aby w razie potrzeby wydłużyć wskazany tor.

- Kiedy zdobywasz brązowe żetony z symbolem postępu, umieszczaj je w stosach na okrągłych polach obok wskazanego przez symbol toru. Kiedy zdobywasz niebieskie żetony akcji, umieszczaj je w swojej Przystani.
- Nigdy nie możesz przekazywać ani wymieniać kart i żetonów z innymi graczami. Nie możesz też odrzucać kart ani żetonów na własne życzenie (możesz jednak zostać zmuszony do odrzucenia kart w fazie Odrzucania Kart opisanej poniżej).

Przykład: *Niebieski gracz zdobył żeton handlu z symbolem postępu na torze Bogactwa. Umieszcza go na okrągłym miejscu obok toru i przesuwa swoją znacznik o jedną pozycję w prawo.*

Przykład: *Gracz niebieski zdobył żeton z symbolem akcji. Odkłada go w swojej Przystani. Skorzysta z niego w późniejszym etapie gry.*

WYKONYWANIE AKCJI

Są dwa sposoby, na jakie można wykonać akcję w swojej turze. **Gracz może aktywować budynek albo aktywować żeton akcji.** Jeśli gracz nie chce lub nie może wykonać akcji, musi **spasować**.

AKTYWACJA BUDYNKU

Aby aktywować budynek, porusz dysk **ze swojej Przystani** na budynek na swoim Nabrzeżu, który posiada **puste pole** akcji. Następnie wykonaj akcję wskazaną na budynku.

Dysk, który umieszczasz na budynku jedynie rozpoczyna wykonywanie akcji. Wiele akcji (Żegluga, Zajęcie, i Atak) wymaga następnie wykorzystania kolejnych dysków z Przystani, w celu **wykonania** tej akcji do końca.

AKTYWACJA ŻETONU AKCJI

Aby aktywować niebieski żeton handlu odrzuć go z Przystani do pudełka. Następnie wykonaj akcję zgodną z przedstawionym na niej symbolem.

Niektóre budynki pozwalają na wykonanie **więcej, niż jednej** akcji. Takie akcje są oznaczone symbolem "+" pomiędzy nimi. Kiedy aktywujesz taki budynek możesz wykonać tylko **jedną z akcji lub obie** w wybranej przez siebie kolejności. Wykonanie kilku akcji za pomocą jednego budynku nadal liczy się jako jedna tura gracza. Rozpatrz pierwszą akcję do końca zanim zaczniesz wykonywać drugą.

Niektóre budynki i niebieskie żetony handlu **pozwalają na wybór jednej z paru akcji**, co oznaczone jest symbolem "/" pomiędzy nimi. Aktywując taki budynek lub aktywując taki żeton możesz wybrać dokładnie jedną ze wskazanych akcji.

ŻEGLUGA

Wykonując akcję Żeglugi umieszczasz swoje dyski na planszy w jednym z trzech dostępnych miejsc: na **torze ekspedycji**, na **pełnym morzu** lub na **polu floty**. **Nie musisz** być obecny w obszarze, do którego wysyłasz statek za pomocą akcji Żeglugi.

NA TOR EKSPEDYCJI

Porusz dysk **ze swojej Przystani** na tor ekspedycji dowolnego, **niezbadanego** regionu i zajmij pole znajdujące się **najdalej** od stosu kart. Zdobywasz żeton handlu z zajętego pola.

Przykład: *Gracz fioletowy wykonuje akcję Żeglugi poruszając dysk z Przystani na trzecie pole toru ekspedycji na Dalekim Wschodzie. (Pierwsze i drugie pole zostały zajęte wcześniej przez gracza Żółtego i gracza Niebieskiego). Fioletowy otrzymuje w nagrodę brązowy żeton z symbolem Bogactwa, który leżał na tym polu.*

REGION ZOSTAJE ZBADANY

Wszystkie regiony (ale nie Europa) na początku gry są **niezbadane**. Kiedy ostatnie pole na torze ekspedycji danego regionu zostaje zajęte, ten region staje się **zbadany**.

Gracz, który posiada najwięcej dysków na torze ekspedycji tego regionu, otrzymuje **kartę Gubernatora**. Jeśli jest remis, kartę otrzymuje ten z remisujących graczy, którego dysk znajduje się **bliżej stosu kart**.
Jest to jedyny sposób na zdobycie karty Gubernatora.

Kiedy zdobywasz kartę Gubernatora, odwróć ją jak na ilustracji i umieść na swojej planszy w miejscu na kartę Gubernatora lub w miejscu na inną kartę (lub obok planszy gracza jeśli nie masz już wolnych miejsc). Następnie porusz znaczniki na odpowiednich torach zgodnie z rodzajem i liczbą symboli postępu na karcie.

Kiedy region jest zbadany, gracze mogą używać akcji Żeglugi do wysyłania statków na **pola flot**. W zbadanym regionie można też wykonywać akcje Zajęcia i Ataku. **Europa jest uważana za zbadaną od samego początku gry.**

Przykład: *Gracz Fioletowy Żegluje na Bliski Wschód, zajmując ostatnie pole na torze ekspedycji i zabierając żeton z symbolem Przemysłu. Daleki Wschód zostaje zbadany i wyznaczony zostaje jego Gubernator. Ponieważ dwóch graczy ma taką samą liczbę dysków na torze, kartę Gubernatora otrzymuje gracz Fioletowy gdyż jego dysk leży bliżej stosu kart.*

NA POLE FLOTY

Porusz dysk **ze swojej Przystani** na niezajęte pole floty w Europie lub zbadanym regionie. Zdobywasz żeton handlu z zajętego pola.

Niebieski używa dysku ze swojej Przystani na niezajętym polu floty w Europie.
Otrzymuje żeton Przemysłu.

NA PEŁNE MORZE

Porusz dysk ze swojej Przystani do strefy pełnego morza dowolnego zbadanego regionu (Europa nie posiada pełnego morza).
Ta akcja jest przydatna jeśli chcesz zyskać obecność w regionie, a nie masz innej możliwości.

- Dowolna liczba dysków dowolnej liczby graczy może znajdować się na pełnym morzu jednocześnie.

Czerwony chce zyskać obecność na Dalekim Wschodzie, ale tor ekspedycji jest już pełny... wysyła więc dysk na pełne morze za pomocą akcji Żeglugi.

ZAJĘCIE

Porusz dysk ze swojej Przystani na **niezajęte** pole miasta w Europie lub zbadanym regionie. Zdobywasz żeton handlu z zajętego pola.

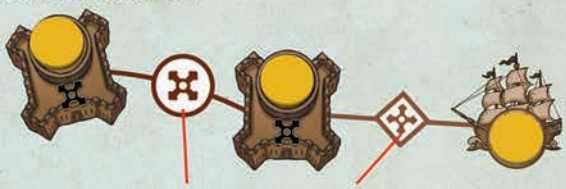
Aby wykonać akcję Zajęcia w regionie, **musisz** być w nim obecny. Oznacza to, że musisz już wcześniej posiadać w tym regionie przynajmniej jeden inny dysk (na polu miasta lub floty, na torze ekspedycji lub na pełnym morzu). **Wszyscy gracze przez cały czas posiadają obecność w Europie**, nawet jeśli nie posiadają w niej żadnych dysków.

Gracz żółty wykonuje akcję Zajęcia i porusza dysk ze swojej Przystani do miasta w Indiach, zyskując niebieski żeton handlu. To powoduje, że szlak, na którym leży żeton z symbolem Kultury zostaje po raz pierwszy w trakcie rozgrywki kontrolowany przez jednego z graczy (gracz Żółty kontroluje oba jego końce). Oznacza to, że Żółty otrzymuje także też żeton.

KONTROLOWANIE SZLAKÓW

Wiele pól miast i flot jest połączonych liniami nazywanymi szlakami. Jeśli Twój dysk znajduje się na polach **po obu** stronach danego szlaku, oznacza to, że **kontrolujesz** ten szlak.

Szlaki z okrągłymi ikonami rozpoczynają grę z żetonem handlu. Jeśli jesteś pierwszym graczem, który przejmuje kontrolę nad takim szlakiem, natychmiast zyskujesz również ten żeton.



Gracz żółty kontroluje te szlaki.

***Ważne:** Kontrolowanie szlaków ma znaczenie nawet po usunięciu żetonu. Każdy szlak przynosi Chwałę na końcu gry.*

ATAK

Najpierw odrzuć dysk ze swojej Przystani do zasobów ogólnych. Ten dysk odzwierciedla Twoje straty. Wojna kosztuje.Następnie odrzuć dysk przeciwnika z miasta albo floty do jego zasobów ogólnych (ten dysk to straty przeciwnika) i zajmij zwolnione właśnie pole przesuwając na nie **drugi** dysk ze swojej Przystani.

- Możesz atakować jedynie **zajęte** miasta i floty w Europie i w zbadanych regionach.
- Musisz być obecny w regionie, w którym przeprowadzasz akcję Ataku. Oznacza to, że musisz już wcześniej posiadać w tym regionie przynajmniej jeden inny dysk. (na polu miasta lub floty, na torze ekspedycji lub na pełnym morzu). Wszyscy gracze przez cały czas są obecni w Europie nawet, jeśli nie posiadają w niej żadnych dysków.
- W wyniku ataku możesz zostać pierwszym graczem, który zdobywa kontrolę nad jednym ze szlaków. Jeśli tak jest, natychmiast zdobywasz znajdujący się na tym szlaku żeton.

Widząc okazję, gracz Niebieski atakuje. Odrzuca jeden dysk ze swojej Przystani, a za pomocą drugiego wyrzuca dysk Żółtego gracza z miasta.

Gracz Niebieski kontroluje teraz to miasto i uniemożliwia Żółtemu, zdobycie Chwały z jednego ze szlaków. Zdobywa również żeton handlu z symbolem Wpływów, ponieważ jest pierwszym graczem kontrolującym ten szlak.

WYPŁATA

Porusz jeden dysk z własnego wybranego budynku do swojej Przystani. To sprawia, że zarówno dysk i budynek stają się gotowe do kolejnego użycia. (Działa to identycznie jak opłacanie pracownika podczas fazy Rozliczenia).

Niektóre budynki posiadają symbol . Pracownicy na tym budynku nie mogą zostać opłaceni podczas fazy Akcji (ani za pomocą budynku, ani za pomocą żetonu akcji). Mogą zostać opłaceni **jedynie** podczas fazy Rozliczenia.

NIETYPOWE BUDYNKI

Większość budynków posiada symbole Postępu lub Chwały oraz symbole 5 akcji podstawowych. Jednak te dwa budynki ze specjalnymi zdolnościami wymagają wyjaśnienia.

POMNIK

Wybudowanie Pomnika pozwala **za każdym razem** kiedy ponosisz straty w wyniku Ataku swojego lub przeciwnika, przenieść odrzucany dysk na okrągłe pole obok dowolnego toru Postępu. Przesuń znacznik na tym torze postępu o jedno pole naprzód.

RATUSZ

Na końcu gry **Ratusz** jest wart 1 punkt Chwały za każdy symbol Zdobyczy na Twoich budynkach (wliczając symbol na Ratuszu).

ZDOBYCZ

Akcja ta pozwala wziąć wierzchnią kartę Majątku z dowolnego stosu i umieścić ją na swojej planszy w miejscu na kartę (lub obok planszy, jeśli nie masz już wolnych miejsc). Po wzięciu karty porusz znaczniki na odpowiednich torach zgodnie z rodzajem i liczbą symboli postępu na dobranej karcie.

- Każda karta posiada wartość oznaczającą wymaganą, minimalną liczbę dysków, które musisz posiadać w danym regionie by dobrać kartę .
- Akcję Zdobyczy można wykonywać w niezbadanych regionach. Aby wziąć kartę z wierzchu stosu wymagana jest jedynie odpowiednia liczba dysków regionie (w takim wypadku będą to dyski na torze ekspedycji).
- W Europie znajdują się dwa stosy kart: Europa i Niewolnictwo. Liczba dysków w Europie jest istotna dla dobierania kart z obu tych stosów.
- Nie ma limitu kart, które możesz posiadać w trakcie rundy. Jednak w fazie Odrzucania Kart możesz zostać zmuszony do odłożenia tych, które przekraczają Twój limit.

Limit Twoich kart jest określony przez pozycję znacznika na torze Wpływów. Patrz: faza Odrzucania Kart na stronie 10.

Gracz Czerwony wykonuje akcję Zdobyczy i dobiera wierzchnią kartę z Ameryki Północnej. Ameryka Północna jest jeszcze niezbadana, ale gracz Czerwony posiada wystarczającą liczbę dysków na torze ekspedycji by dobrać kartę.

Gracz Czerwony umieszcza tę kartę na swojej planszy i natychmiast przesuwa znaczniki na torach Przemysłu i Kultury o dwa pola do przodu, zgodnie z symbolami Postępu na karcie.

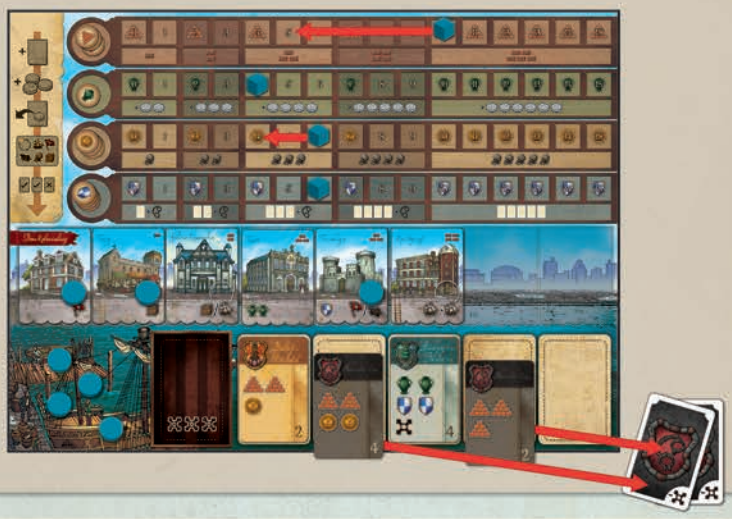
Karty Majątku
o wartości 1 są oznaczone symbolem +⬤.
Po zdobyciu takiej karty natychmiast przesuwasz jeden dysk z zasobów ogólnych do swojej Przystani.

ZNIESIENIE NIEWOLNICTWA

Karta Majątku o wartości 5 w Europie jest wyjątkowa. Jej zdobycie oznacza Zniesienie Niewolnictwa. Kiedy ta karta zostaje zdobyta przez któregokolwiek z graczy, **wszyscy gracze muszą** zdjąć ze swoich plansz (ale nie odrzucić) wszystkie karty Niewolnictwa i przesunąć znaczniki na torach postępu w taki sposób, aby odzwierciedlić utracone właśnie symbole. Karty niewolnictwa należy odwrócić i **zachować** w pobliżu planszy do końca gry dla przypomnienia, że w końcowej punktacji każda z nich sprawia, że jej właściciel **traci** 1 punkt Chwały.

- Zachowane w pobliżu planszy karty Niewolnictwa nie wliczają się do limitu kart.
- Jeśli w momencie zniesienia Niewolnictwa na planszy w Europie znajdują się jeszcze jakieś karty Niewolnictwa, należy **je odłożyć do pudełka.**

Nastąpiło Zniesienie Niewolnictwa. Gracz Niebieski musi odłożyć na bok dwie karty Niewolnictwa, które zdobył we wcześniejszym etapie gry. W wyniku utraty kart, musi cofnąć swój znacznik na torze Przemysłu o 5 pól, a na torze Bogactwa o 2. Na końcu gry gracz Niebieski straci 2 punkty Chwały.



NIEWOLNICTWO W GRZE ENDEAVOR

Endeavor: Wiek Żagli to historyczna gra obejmująca okres, w trakcie którego handel niewolnikami osiągnął globalnie swój szczytowy poziom, ale również w którym ten okrutny proceder został zniesiony. Poczyniony został pierwszy krok w podróży w stronę sprawiedliwości, która to podróż trwa do dzisiaj. Rozważaliśmy usunięcie niewolnictwa z tej edycji gry, ale koniec końców zdecydowaliśmy, że usunięcie go byłoby jak wydarcie rozdziału z podręcznika do historii tylko dlatego, że skonfrontowanie się z nią nie jest przyjemne. Naszym celem jest uznanie istnienia tego ponurego segmentu historii z szacunkiem dla ofiar, stawiając jednocześnie graczy przed nietypowym, moralnym wyborem. W grze nie ma mechanizmu symulującego niewolnictwo lub transport ludzi, ale gracze mogą podjąć decyzję o wykorzystaniu niewolniczej pracy w swoim społeczeństwie poprzez dobieranie kart z pewnego stosu kart, lub decyzję o nie korzystaniu z nich. Gracze mogą ignorować karty przedstawiające niewolnictwo lub nawet aktywnie pracować w celu jego zniesienia. W wariancie Wyczynów dodaliśmy dwa konkretne wydarzenia (Rewolucja haitańska i Kolej podziemna) naświetlające sposób, w jaki pod koniec tej ery niektóre części tej podłej instytucji były niszczone. Podejmowanie tak obciążonego tematu przez grę planszową to rzecz niecodzienna. Endeavor przysporzył przy naszym stole okazji do rozmawiania na tematy takie jak wpływ niewolnictwa jak historię, moralność w odniesieniu do gier o kolonizacji, etyka współzawodnictwa i rola gier w zgłębianiu tych zagadnień. Mamy nadzieję, że również przy waszych stołach zostaniecie do tego zainspirowani.

Aby dowiedzieć się więcej o przeszłości i teraźniejszości niewolnictwa, zapraszamy do zwiedzania National Underground Railroad Freedom Centre w Cincinnati lub odwiedzenia witryny www.freedomcenter.org

5: FAZA ODRZUCANIA KART

W tej fazie, każdy gracz sprawdza swój limit kart. Może w dowolny sposób ułożyć je na swojej planszy gracza. Jeśli posiada ich więcej niż limit wskazany na torze Wpływu, **musi** odrzucić nadmiarowe karty poza grę. Po odrzuceniu kart, gracz przesuwa znaczniki na torach postępu w taki sposób, aby odzwierciedlić utracone właśnie symbole.

Limit kart wskazuje tor **Wpływów**. Gracz może posiadać tyle kart, ile wynosi limit (maksymalnie 5).

Limita kart gracza Fioletowego wynosi 2 plus 1 karta Niewolnictwa i jedna Karta Gubernatora umieszczona w specjalnym miejscu. Gracz Fioletowy ma jedną kartę ponad ten limit i musi ją odrzucić.

*Gracz Fioletowy **odrzuca** kartę Majątku Ameryki Południowej. Od razu cofa swój znacznik na torze Kultury o dwa pola.*

Gracz może posiadać jedną kartę Niewolnictwa ponad swój limit kart.

Na planszy gracza znajduje się specjalne miejsce na Kartę Gubernatora. Gracz może umieścić tam taką kartę - **nie liczy** się ona do limitu kart.
Gracze mogą posiadać więcej Kart Gubernatora.
Gracz nie musi umieszczać karty Gubernatora na specjalnym miejscu. W takim przypadku karta/y są liczone do limitu kart.

Jeżeli na końcu gry specjalne miejsce na kartę Gubernatora jest puste gracz otrzyma 3 punkty Chwały.

- Odrzucone **karty Niewolnictwa** należy odwrócić i zachować w pobliżu planszy do końca gry dla przypomnienia, że w końcowej punktacji każda z nich sprawia, że jej właściciel traci 1 Chwały.
- Jeżeli gracz odrzuca Kartę Gubernatora, odkłada ją do pudełka.
- Jeżeli gracz **odrzuca** Kartę Majatku, należy ją położyć odkrytą na stos obok planszy. Gracze mogą wziąć **dowolną z nich** używając akcji Zdobycz. By to zrobić muszą spełnić wymaganie posiadanej liczby dysków w **Europie**.

Karty o wartości 1 pozwalają graczowi przesunąć jeden dysk z zasobów ogólnych do swojej Przystani.

KONIEC RUNDY

Gracze sprawdzają, czy znaczniki na ich torach postępu wskazują prawidłową wartość. By to sprawdzić dodają symbole na posiadanych kartach Majątku, żetonach Handlu i posiadanych budynkach. W przypadku pomyłki, należy ustawić znacznik na odpowiednim polu.

Gracz posiadający Koronę przekazuje ją graczowi siedzącemu po lewej.

Jeśli zakończyła się 7 runda, gra kończy się i gracze podliczają zdobyte punkty.
(*Będziecie o tym wiedzieć, gdyż na planszach graczy nie będzie już miejsca na nowe budynki*).

KONIEC GRY - LICZENIE PUNKTÓW

Po zakończeniu gry, gracze podliczają zdobyte punkty. Zalecamy użyć dołączony notes z arkuszem punktacji, który ułatwi ich podliczanie.

3 pierwsze rzędy w notesie z arkuszem punktacji, są używane tylko w przypadku gry z użyciem Przedsięwzięć.

A

Punkty z Torów Postępu. Każdy Tor ma pola z symbolami. Pozostawcie wszystkie znaczniki znajdujące się na symbolu na swoich miejscach. Znaczniki na polu bez symbolu należy przesunąć w lewo do momentu kiedy znajdą się na pierwszy dostępnym symbolu. Zsumujcie wyniki wskazane przez znaczniki.

B

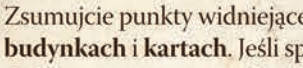
Pamiętajcie, że pole Floty liczy się jako zakończenie szlaku.

Miasta i szlaki. Gracze liczą symbole Chwały znajdujące się na kontrolowanych przez nich miastach (niektóre są warte 2 punkty) oraz szlaki, które kontrolują (okrągłe lub kwadratowe). Zsumujcie obie wartości.

By ułatwić liczenie punktów za szlaki sugerujemy by gracz zdjął wszystkie swoje dyski z pełnego morza i torów ekspedycji, pozostawiając tylko te znajdujące się w miastach i polach floty. Następnie umieśćcie dysk na każdy szlak, który kontrolujecie oraz na każde miasto warte 2 punkty Chwały. Usuńcie wszystkie swoje dyski z pól floty. **Podliczcie pozostałe na planszy dyski - to wasz wynik za miasta i szlaki.**

C

Zsumujcie punkty widniejące na posiadanych przez was **budynkach** i **kartach**. Jeśli specjalne miejsce na kartę Gubernatora jest puste do wyniku dodajcie 3 punkty Chwały.

D 

Każde **3 dyski**, które znajdują się w Waszej Przystani na końcu gry, są warte 1 punkt Chwały.

E

Za każdą odłożoną kartę **Niewolników** odejmijcie 1 punkt Chwały.

Zsumujcie swoje wyniki. Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów Chwały. W przypadku remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

Gracz Czerwony podlicza zdobyte punkty:

A *10 punktów Chwały z toru Przemysłu*
7 punktów Chwały z toru Kultury (znacznik przesunięty z pozycji 8)
7 punktów Chwały z toru Bogactwa (znacznik przesunięty z pozycji 9)
12 punktów Chwały z toru Wpływów

B *19 punktów Chwały za Miasta i Szlaki*

C *11 punktów Chwały za Budynki, Karty Majątku i wolne miejsce specjalne*

D *1 punkt Chwały za 3 dyski w Przystani*

E *- 1 punkt Chwały za 1 odrzuconą kartę Niewolnictwa*

Gracz Czerwony kończy grę z wynikiem 66 punktów Chwały i zostaje zwycięzcą.

WARIANT "CICHA FLOTA" DLA 2 GRACZY

Grając w dwie osoby możecie użyć strony A planszy, bez zmian w przygotowaniu i przebiegu gry.
Wariant "Cicha flota" wprowadza użycie "neutralnych" dysków, dzięki czemu gra będzie bardziej konfliktowa. Wariant "Cicha flota" może być rozgrywany na dowolnej stronie planszy. Przypomina on rozgrywkę 4 osobową.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotujcie grę dla dwóch graczy. Następnie wybierzcie jeden, nieużywany kolor i połóżcie wszystkie dyski w tym kolorze obok planszy. Nazywać je będziemy "Cichą flotą".

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra przebiega na takich samych zasadach jak gra podstawowa z wyjątkiem FAZY AKCJI. **Po** wykonaniu akcji przez gracza następuje **reakcja "Cichej floty"**. Reakcja zależna jest od podjętej przez gracza akcji.

ŻEGLUGA

Dodaj dysk "Cichej floty" na następne dostępne miejsce na torze ekspedycji lub na niezajęte pole w jednym ze zbadanych regionów, a następnie odłóżcie leżący na nim żeton handlu do pudełka. (w przypadku braku niezajętych pól ignorujecie tę reakcję).

"Cicha flota" może zdobyć kartę Gubernatora, kiedy region zostaje zbadany. W takim przypadku odłóżcie kartę do pudełka.

ZAJĘCIE

Umieść dysk "Cichej floty" na jednym z niezajętych miast w Europie lub zbadanym regionie ("Cicha flota" musi być w nim obecna). Odrzuć do pudełka żeton handlu leżący w mieście.

"Cicha flota" nie zdobywa kontroli nad szlakami, nawet jeśli jej oba dyski leżą po jego obu stronach. Żeton handlu w takim przypadku nie jest zdejmowany ze szlaku.

ATAK

Nic się nie dzieje.

Miasta i pola floty zajmowane przez dyski "Cichej floty" mogą być celem ataku.

ZDOBYCZ

Odrzuć do pudełka wierzchnią kartę Majątku z dowolnego obszaru, w którym znajduje się przynajmniej tyle dysków "Cichej floty" ile wynosi wartość na karcie (jeśli żadna karta nie spełnia tego warunku, nic się nie dzieje).

Jeśli "Cicha flota" odrzuci w ten sposób kartę zniesienie Niewolnictwa, postępujcie zgodnie z jego zasadami.

WYPŁATA

Nic się nie dzieje.

BUDYNKI Z WIELOMA AKCJAMI

Jeśli gracz podczas swojej tury aktywuje budynek z wieloma akcjami, gracz decyduje na którą z nich reaguje "Cicha flota".
"Cicha flota" reaguje tylko raz podczas tury gracza.

Jeśli użyłeś Doków i wykonałeś akcję Żeglugi i Zajęcia, Ty decydujesz jak zareaguje "Cicha Flota".

Poniżej znajdują się opcjonalne zasady, o które możecie wzbogacić w rozgrywkę w wariant "Cicha flota".

1. **Zajęcie.** W reakcji na akcję Zajęcia, dysk "Cichej floty" musi być umieszczony w tym samym regionie, w którym gracz wykonywał Zajęcie.
2. **Niebieskie żetony Handlu.** "Cicha flota" nie reaguje na akcje wykonane za pomocą niebieskiego żetonu handlu.
3. **Mniej budynków.** Na początku każdej rundy, przed fazą Budowy, gracz nieposiadający Korony odkłada do pudełka jeden z dostępnych budynków z tacki. Budynek musi odpowiadać dostępnemu poziomowi budowy gracza.

AUTORZY GRY

Projekt Gry: Carl de Visser oraz Jarratt Gray
Wydawca: Burnt Island Games oraz Grand Gamers Guild
Grafika: Josh Cappel
Ilustracje: Leandro Oliveira oraz Vicinius Townsend
Modele 3D: Heriberto Valle Martinez
Projekt wkładki: Noah Adelman, Game Trayz

CZACHA GAMES

Edycja polska: Czacha Games
Tłumaczenie: Maciek "Ciuniek" Poleszak
Korekta: Michał Szewczyk

©2020 Czacha Games.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wydane przez:
Burnt Island Games
Grand Gamers Guild
burntislandgames.com
grandgamersguild.com

©2018 all rights reserved