



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## ENDEAVOR (2-5 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

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. Würst du von ihr profitieren oder darauf setzen, sie abzuschaffen? Der Spieler mit dem meisten Ruhm gewinnt.

### SPIELAUFBAU

Siehe Seite 4 in der Anleitung.

### MODULARER SPIELAUFBAU MIT „EINE NEUE ÄRA“

→ **Wählt eine Seite für die Gebäude:** Blauer Himmel für das Grundspiel, Sonnenuntergang für die Erweiterung (mit Ausnahme der Startgebäude).

→ Ersetzt nach Belieben einzelne **Kolonialkartenstapel** mit denen der Erweiterung.

→ **Fokusplättchen-Modul:** Legt 1 davon der Spieleranzahl entsprechend auf das Feld der Sklavereikarten in Europa. Legt die Sklavereikarten offen neben den Spielplan aus. Sklavereikarten haben **keine** Reihenfolge mehr und werden abhängig von deiner Präsenz in Europa gewählt.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Aktionsplättchen (blau):**

Lege sie auf die Anlegestelle auf deinem Spielertableau.

→ **Entdeckungplättchen (braun):**

Lege sie neben die entsprechende Attributsleiste.

→ **Gouverneurskarte:**

Sobald eine Kolonialregion geöffnet wird, erhält der Spieler mit den meisten Scheiben auf dem Schifffahrtsweg dieser Region die Gouverneurskarte.

*Gleichstand: Scheibe liegt näher am Kartenstapel.*

→ **Präsenz:**

Du hast mindestens 1 Scheibe in der Region.

→ **Regionen – verschlossen und offen:**

Alle Kolonieregionen sind zu Spielbeginn verschlossen. Eine Region ist offen, sobald das letzte Feld auf ihrem **Schifffahrtsweg** besetzt wird.

→ **Schifffahrtsweg:**

Die Leiste jeder Region neben ihrem Kartenstapel.

### SKLAVEREI IN ENDEAVOR

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.

### ABSCHAFFUNG DER SKLAVEREI

Sobald ein Spieler die letzte Karte des Kolonialkartenstapels in Europa zieht, **müssen** alle Spieler ihre Sklavereikarten von ihren Spielertableaus entfernen und die Attribut-Symbole dieser Karten verlieren.

→ **Abgeworfene Sklavereikarten** behaltne die Spieler neben ihren Spielertableaus. Sie sind bei Spielende **-1 Ruhm** wert.

→ Der **Sklavereikartenstapel** wird aus dem Spiel entfernt.

### SPIELABLAUF

Es werden insgesamt **7 Runden** gespielt. Jede Runde besteht dabei aus **5 Phasen**. Jede Phase wird **von jedem Spieler** im Uhrzeigersinn durchgeführt, bevor die nächste Phase beginnt.

**01.** Bauphase

**02.** Wachstumsphase

**03.** Lohnphase

**04.** Aktionsphase

**05.** Abwurfphase

*Für erfahrene Spieler: Es wird empfohlen die **ersten 3 Phasen** auf einmal zu machen, bevor der nächste Spieler am Zug ist.*

### [ I ] BAUPHASE

Du **musst** du 1 Gebäude aus der Auslage nehmen und auf den **Kai** deines Spielertableaus legen.

*Du darfst mehrfach das **gleiche Gebäude** besitzen.*

→ Das Gebäude muss eine Industriestufe haben, die **gleich oder niedriger** ist, wie die **Industriestufe auf deiner Industrielleiste**.

*Gibt es **kein** Gebäude deiner oder einer niedrigeren Industriestufe mehr, wähle ein Gebäude, das 1 Stufe höher ist.*

→ Passe deine **Attribute** entsprechend der Symbole auf dem Gebäudeplättchen (unten links) an.

### [ II ] WACHSTUMSPHASE

Du erhältst **Bevölkerungsscheiben** entsprechend deiner **Kulturstufe** aus deinem **Vorrat** an deine **Anlegestelle** auf deinem Spielertableau.

*Bevölkerungsscheiben sind begrenzt!*

### [ III ] LOHNPHASE

Du darfst **Bevölkerungsscheiben** entsprechend deiner **Lohnstufe** von **Aktionsfeldern** deiner Gebäude zurück auf die **Anlegestelle** auf deinem Spielertableau legen. Damit werden die Aktionsfelder wieder frei.

### [ IV ] AKTIONSPHASE

Führe **1 Aktion** aus oder **Pass**. Sobald Du passt, endet die Aktionsphase für dich.

Aktionen findest Du entweder auf deinen **Gebäuden** oder auf **Aktionsplättchen**.

### GEBÄUDE AKTIVIEREN

Lege **1 Bevölkerungsscheibe** von deiner **Anlegestelle** auf das **Aktionsfeld** eines deiner Gebäude.

*Manche Aktionen benötigen weitere Bevölkerungsscheiben auf deiner Anlegestelle, um sie auf dem Spielfeld zu platzieren!*

### AKTIONSPLÄTTCHEN NUTZEN

Nutze die Aktion des Plättchens ohne ein Gebäude zu aktivieren.

### [ V ] ABWURFPHASE

Gib die Startspieler-Krone an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Wirf **überschüssige Kolonial- und Sklavereikarten** entsprechend deines **Kartenlimits** auf der **Machtliste** ab.

→ Die ersten 4 Stufen erlauben dir zusätzlich zum Kartenlimit genau **1 Sklavereikarte** zu besitzen.

→ Es gibt ein **Sonderfeld** für 1 Gouverneurskarte. Hier darf ausschließlich **genau 1 Gouverneurskarte** liegen. Lässt Du dieses Feld frei, ist es zu Spielende **3 Ruhm** wert.

*Weitere Sklaverei- und Gouverneurskarten sind möglich, zählen jedoch **gegen dein Kartenlimit**.*

### ABGEWORFENE KARTEN

→ **Abgeworfene Karten** kommen auf einen **gemeinsamen Ablagestapel** neben Europa.

→ **Abgeworfene Sklavereikarten** legst Du verdeckt neben dein **Spielertableau**. Bei Spielende **verlierst Du 1 Ruhm** für jede abgelegte Sklavereikarte.

→ **Abgeworfene Gouverneurskarten** werden **aus dem Spiel** entfernt.

### SPIELLENDE UND ENDWERTUNG

Das Spiel endet nach der 7. Runde. Zu diesem Zeitpunkt ist dein Kai auf deinem Spielertableau voll bebaut. Notiert Punkte auf dem Wertungsblock.

*Die **ersten 3 Zeilen** sind für **Abenteuer** reserviert. Ignoriert sie, solange ihr ohne Abenteuer spielt.*

**01. Ruhm aller 4 Attributsleisten.** Befindet sich unter dem Attributsanzeiger kein Wert, so bewege diesen nach links bis zum nächsten Wert.

**02. Ruhm deiner Städte.**

**03. Ruhm deiner kontrollierten Verbindungen** (beide Enden unter Kontrolle).

**04. Ruhm der Gebäude, Kolonialkarten** und (ggfs.) **unbenutztem Gouverneursfeld**.

**05. Ruhm für je 3 Bevölkerungsscheiben** (abgerundet) auf deiner Anlegestelle.

**06. Veriere 1 Ruhm pro abgeworfener Sklavereikarte.**

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.

### AKTIONEN IM DETAIL

**01.** Segeln

**02.** Eroberung

**03.** Angriff

**04.** Lohn

**05.** Kolonialhandel

**06. Tauschen**

**07. Befestigen**

**08. Wehrdienstfelder & Mobilmachen**

### [ 01 ] SEGELN

Platziere **1 Bevölkerungsscheibe** von deiner **Anlegestelle** auf 1 von 3 möglichen Orten.

### AUF EINEN SCHIFFFAHRTSWEG

Wähle eine **verschlossene Region** und platziere die Scheibe auf das erste freie Feld in Pfeilrichtung. Nimm dir das dort liegende **Entdeckungplättchen**.

### AUF EIN FLOTTENFELD

Platziere deine Scheibe auf dem **Flottenfeld** einer **offenen Region** oder in **Europa** und erhalte das **Entdeckungplättchen**.

### AUF EIN HOCHSEEFELD

Platziere deine Scheibe 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 gibt!*

*Siehe **Entdeckungplättchen (braun)** (Schlüsselbegriff)  
Siehe **Gouverneurskarte** (Schlüsselbegriff)  
Siehe **Regionen – verschlossen und offen** (Schlüsselbegriff)*

### [ 02 ] EROBERUNG

*Nur in einer **offenen Region** mit **eigener Präsenz** und in **Europa** möglich!*

Platziere 1 Scheibe von deiner **Anlegestelle** auf ein **freies Stadtfeld** deiner Wahl und erhalte das **Entdeckungsplättchen**.

→ Erhalte zusätzlich das **Entdeckungsplättchen** einer **Verbindung**, sobald Du **beide Enden** kontrollierst.

### [ 03 ] ANGRIFF

*Nur in einer **offenen Region** mit **eigener Präsenz** und in **Europa** möglich!*

**Ersetze** eine Bevölkerungsscheibe, die ein **Stadt- oder Flottenfeld** besetzt, mit einer eigenen. Deine Scheibe muss von deiner **Anlegestelle** stammen. Die ersetzte Scheibe geht **zurück in den Vorrat** des Besitzers.

→ **Opfer des Krieges:** Lege zusätzlich eine Bevölkerungsscheibe von deiner Anlegestelle zurück in deinen Vorrat. Diese und die ersetzte Scheibe des anderen Spielers werden Opfer des Krieges genannt. Andere Effekte können sich darauf beziehen.

*Wenn du durch den Angriff nun eine Verbindung kontrollierst, auf der noch ein Entdeckungsplättchen lag, erhältst du dieses.*

### [ 04 ] LOHN

Lege 1 deiner Bevölkerungsscheiben vom **Aktionsfeld von 1 deiner Gebäude** zurück auf deine Anlegestelle. Das macht dieses Aktionsfeld wieder frei.

### [ 05 ] KOLONIALHANDEL

Um eine **Kolonialkarte** ziehen zu dürfen, **musst** du **mindestens** die darauf angegebene, **notwendige Präsenz** in **dieser** Region bzw. in Europa besitzen.

*Dazu zählt **jede Scheibe** (Schiffahrtsweg, Stadt, Flotte oder Hochsee-Feld).*

Ziehe die oberste **Kolonialkarte der Region** bzw. die oberste **Kolonialkarte –ODER– Sklavereikarte** in Europa. Erhalte sofort alle Attributssymbole.

Du darfst **mehr Karten** besitzen, als es dein **Kartenlimit** erlaubt und als Platz auf deinem Spielertableau ist. Erst in der **Abwurfphase** spielt das Kartenlimit eine Rolle!

***Sonderfall:** Abgeworfene Karten landen stets in einem losen offenen Ablagestapel neben Europa – du darfst diese ebenso mit dieser Aktion „ziehen“, indem du dir einfach 1 davon nimmst. Die **notwendige Präsenz** muss dabei in **Europa** erfüllt werden – **nicht** in der ursprünglichen Region.*

### [ 06 ] TAUSCHEN

Tausche 1 Plättchen deiner Wahl (braun/blau) von deinem **Spielertableau** mit 1 anderen Plättchen auf dem Spielplan.

*Vergiss nicht die **Attribute** entsprechend anzupassen!*

### [ 07 ] BEFESTIGEN

Platziere 1 Befestigung aus dem Vorrat in 1 Stadt deiner Wahl.

***Effekt der Befestigung:** Bei einem Angriff auf diese Stadt muss der Angreifer **2 Opfer des Krieges** abgeben, statt 1. Dann wird die Befestigung abgelegt.*

### [ 08 ] WEHRDIENSTFELDER & MOBILMACHEN

#### WEHRDIENSTFELDER

Nachdem Du in der **Wachstumsphase** deine Bevölkerung vermehrt hast, legst Du **zusätzlich 1 Bevölkerungsscheibe** aus deinem Vorrat auf **jedes leere Wehrdienstfeld** deiner Gebäude und Karten.

#### MOBILMACHEN

Nachdem Du alle Aktionen eines aktivierten Gebäudes oder blauen Aktionsplättchens ausgeführt hast, darfst Du **zusätzlich 1 Scheibe von einem Wehrdienstfeld mobilmachen**. Damit aktivierst Du die zusätzliche Aktion dieses Gebäudes und darfst dabei die Scheibe auf dem Wehrdienstfeld nutzen.

→ Ein Wehrdienstfeld kann **nur** über **mobilmachen** aktiviert werden. Die Zusatzaktion ist **verpflichtend**.

→ Die Scheibe vom Wehrdienstfeld wird auf dem Spielplan platziert.

→ Nach jeder Aktivierung eines Gebäudes darfst Du **genau 1 Wehrdienstfeld mobilmachen**.

### AUSSERGEWÖHNLICHE GEBÄUDE

#### GEDENKSTÄTTE

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

#### RATHAUS

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

#### FESTPLATZ

Du darfst 1 Kolonialkarte ziehen, die **1 Präsenz mehr** verlangt als Du besitzt.

#### ZITADELLE

**1 Ruhm pro Befestigungssymbol** auf Gebäuden +2 der Zitadelle.

### KARTENEFFEKTE AUS „EINE NEUE ÄRA“

→ **Handelsflotten:** Handelsflotten können mit einer weiteren Kolonialkarte „verschmelzen“. Diese beiden Karten zählen fortan als 1 Karte und werden z.B. auch gemeinsam abgeworfen.

→ **Subvention:** Wende bei Kauf einer Karte mit Subvention die Aktion Lohn auf genau 1 deiner Gebäude mit entsprechendem Aktionssymbol an.

*Hast Du kein Gebäude, für das Du Subvention anwenden kannst, verfällt der Effekt sofort.*

### FOKUSPLÄTTCHEN

→ Jede Scheibe auf einem Fokusplättchen zählt als 1 Präsenz in Europa.

→ In der Endwertung wird ein Fokusplättchen als erstes gewertet, noch vor den Abenteuern.

→ Führe die Aktionssymbole statt der üblichen Aktion aus. Lege die Scheibe stattdessen auf das Fokusplättchen.

### CHARTERGESELLSCHAFTEN (MINI-ERWEITERUNG)

→ **Änderungen im Spielaufbau:** Lege die Plättchen jeweils neben die passenden Regionen.

→ **Mind. 6 Präsenz in einer Region:** Du darfst in der Bauphase die passende Chartergesellschaft anstatt eines normalen Gebäudes auf deinen Kai bauen. Keine Industriestufe erforderlich.

→ Du darfst **max. 1 Chartergesellschaft** besitzen!

→ Alle Chartergesellschaften können **nicht** über die Aktion Lohn freigemacht werden.

*Chartergesellschaften können **ausschließlich** in der **Lohnphase** freigemacht werden!*

### 2-SPIELER-VARIANTE: „STILLE FLOTTE“

#### ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Wählt eine unbenutzte Spielerfarbe und legt alle Bevölkerungsscheiben dieser Farbe bereit. Die Scheiben stellen die Stille Flotte dar.

#### ÄNDERUNGEN IM 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

**Am Ende deines Zuges:** Lege 1 Scheibe der Stillen Flotte auf ein freies Feld eines Schiffahrtsweges deiner Wahl oder auf ein Flottenfeld einer offenen Region oder Europa. Lege das Entdeckungsplättchen dort zurück in die Schachtel.

→ Hat die Stille Flotte die Mehrheit auf einem Schiffahrtsweg? Nimm die Gouverneurskarte der Region und lege sie zurück in die Schachtel.

### EROBERUNG

**Am Ende deines Zuges:** Lege 1 Scheibe der Stillen Flotte auf ein freies Stadtfeld einer offenen Region mit Präsenz der Stillen Flotte oder in Europa. Lege das Entdeckungsplättchen dort zurück in die Schachtel.

→ Die Stille Flotte kann Verbindungen **nicht** kontrollieren. Lasse das Entdeckungsplättchen der Verbindung liegen! Du kannst es durch Angriff noch selbst erhalten.

### KOLONIALHANDEL

**Am Ende deines Zuges:** Wähle 1 Region, in der die Stille Flotte ausreichend notwendige Präsenz besitzt, um die oberste Kolonialkarte des Stapels dort abzuwerfen.

→ Die Stille Flotte kann so die **Sklaverei** abschaffen!

### GEBÄUDE MIT MEHREREN AKTIONEN

**Am Ende deines Zuges:** 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 Stillen Flotte aus – die Stille Flotte reagiert **nur 1x** nach jedem Zug.

→ Du hast z. B. sowohl die Aktionen Segeln und Eroberung ausgeführt, wählst aber nur 1 davon für die Reaktion der Stillen Flotte – zum Beispiel: Segeln.

### VARIANTEN DER „STILLEN FLOTTE“

**01. 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.

**02. 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.

**03. 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.